

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *MINDMAPP*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

ANDI PRASETYO

13.0305.0031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *MINDMAPP*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS**

(Penelitian pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

ANDI PRASETYO

13.0305.0031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul
PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA
MINDMAPP TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

Oleh :

Andi Prasetyo

NPM 13.0305.0031



Telah Disetujui dan Diterima Dosen Pembimbing Skripsi untuk Memenuhi
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Pembimbing I

Drs. Tawil, M. Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, 21 Juni 2017
Pembimbing II

Arif Wiyat Purnanto, M.pd
NIK. 158808157

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul
PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA
MINDMAPP TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

Oleh :

Andi Prasetyo

NPM 13.0305.0031

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dan Disahkan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M. Pd.,Kons. (Ketua/Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Rasidi, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Andi Prasetyo
NIM : 13.0305.0031
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Dengan Media *Mindmapp* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

(QS. Al-Maidah : 2)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Orang tuaku Bapak Suyanto dan Ibu Musaropah serta kakak-kakakku tersayang Siti Mahabbah dan Ari Cahyo Nugroho yang selalu mendukung di setiap waktu.
2. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyetujui penelitian.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ka. Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi penelitian.
4. Drs. Tawil, M. Pd.,Kons. selaku pembimbing I dan Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku pembimbing II selaku pembimbing yang telah membimbing dari awal sampai akhir sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Widiarto, S.Pd selaku Kepala sekolah dan guru kelas III SD Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
6. Segenap Dosen beserta staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-temanku dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Masukan dan kritik untuk perbaikan penulisan skripsi ini diterima dengan senang hati, akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 21 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Hasil Belajar IPS	9
B. Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Mindmapp</i>	16
C. Pengaruh Pembelajaran Antar Variabel	28
D. Kajian Penelitian Relevan	34
E. Kerangka Berfikir	37

F. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Desain Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian	40
C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	40
D. Subjek Penelitian	41
E. Metode Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
G. Prosedur Penelitian	47
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Treatment	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Data Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Desain Penelitian Pra-Eksperimen.....	39
Tabel 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS	45
Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Materi IPS.....	46
Tabel 4 Tabel Distribusi Skor <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6 Tabel Distribusi Skor <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	38
Gambar 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS.....	46
Gambar 3 Perbandingan Kategori Nilai <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 Perbandingan Kateori Nilai <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	73
Lampiran 2 Daftar Nama Subjek Penelitian	75
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Tes Ilmu Pengetahuan Sosial	76
Lampiran 4 Soal Evaluasi Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.....	81
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Evaluasi	87
Lampiran 6 Jadwal Kegiatan Penelitian Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom ..	88
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	90
Lampiran 8 Materi Ajar	107
Lampiran 9 Soal Tes IPS <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
Lampiran 10 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	122
Lampiran 11 Hasil Analisis Uji Statistik	123
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	124

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *MINDMAPP* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom,
Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

ANDI PRASETYO

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian pra eksperimen, dengan desain *The One Grup Pretest-Posttest Design*, dengan melakukan 6 kali pertemuan, yaitu dengan diberikan perlakuan melalui pembelajaran didalam kelas. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa yang memiliki hasil belajar IPS rendah. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa teknik yang digunakan yaitu teknik *total sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Uji instrumen menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data menggunakan uji t.

Kesimpulan hasil penelitian adalah pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada pokok bahasan penggunaan uang siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Dengan bukti, skor *pretest* 66,5, sedangkan skor *posttest* 75,7. Data dilakukan uji prasyarat dengan normalitas dan homogenitas yang hasilnya normal dan homogen. Berdasarkan analisis terdapat perbedaan rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,609 lebih kecil dari t tabel 2,086 dengan nilai sig. $0.123 > 0.05$ berarti signifikan dan dapat dikatakan terdapat pengaruh.

Kata kunci : *Hasil Belajar IPS, Pembelajaran kooperatif, Media Mindmapp*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang diprogramkan pemerintah dalam upaya pemenuhan hak setiap warga negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai makna sila ke-empat dari Pancasila. Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan mental bangsa terutama anak, sehingga nantinya diharapkan akan menjadi seorang manusia dewasa yang mampu berinteraksi dengan baik terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan harus dilakukan dengan terencana agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pun perlu diperhatikan. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru, karena tidak terjalin komunikasi antara guru dan siswa.

Komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa tidak hanya bersifat satu arah maka dari itu keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran sangat diperlukan. Siswa akan merasa tertarik dan tidak bosan ketika dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa antusias mengikuti pembelajaran karena bisa terlibat secara langsung dalam mencari pengetahuannya. Keterlibatan siswa secara aktif akan membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun akan dengan mudah ditingkatkan.

Proses pembelajaran yang bermakna dapat juga diciptakan dengan pemilihan metode belajar yang tepat. Tidak semua metode cocok untuk diterapkan pada semua materi pelajaran. Masing-masing materi tersebut mempunyai karakteristik berbeda-beda, sehingga metode belajar harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Seperti halnya dalam mata pelajaran IPS, metode yang diterapkan harus sesuai dengan karakteristiknya. Hidayati (2002: 19) menjelaskan bahwa salah satu ciri khusus IPS adalah menekankan pada model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran IPS membutuhkan metode yang mampu membuat siswa terlibat secara langsung dalam mencari pengetahuannya.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi, yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas 2004). Secara ideal IPS mempunyai tujuan Standar Kompetensi Lulusan dalam kurikulum 2013 menghendaki lulusan yang memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Tujuan ini dioperasionalkan dalam pembelajaran dan keberhasilannya sesuai standar kriteria ketuntasan minimal.

Kajian IPS secara ilmiah dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran. Pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang

studi IPS. Akhirnya tujuan kurikuler ini, secara praktis operasional dijabarkan dalam tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran. Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi: membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian, membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tidak terpisahkan, membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi.

Orang yang tahu kewajiban cenderung akan melakukan kewajiban terlebih dahulu baru meminta haknya. Demikian juga orang yang tahu haknya tidak akan mengambil hak orang lain yang bukan haknya. Oleh karena itu seorang guru harus mampu mengarahkan pembelajaran IPS dalam rangka pencapaian tujuan IPS yakni peserta didik yang bertanggung jawab. Hal ini yang harus dicapai dalam pelaksanaan kurikulum IPS di berbagai lembaga pendidikan. Tentu dengan keluasaan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan. Hal ini bisa ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu siswa

melampaui standar minimal KKM dengan minimal mendapatkan nilai 70 sesuai dengan standar yang ditetapkan sekolah.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2017 di SD Negeri Tanjunganom. Observasi dan wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Nilai KKM siswa adalah 70, dari nilai yang diperoleh dari dokumen tes hasil belajar siswa diperoleh data bahwa 86% siswa belum tuntas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum efektif dan terdapat permasalahan didalamnya. Permasalahan yang peneliti temukan salah satunya adalah permasalahan siswa dalam menerima materi Ilmu Pengetahuan Sosial, kurang paham dan kurang mencermati penyampaian dari guru, karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa mudah bosan dan seringkali mengalami kebingungan dalam memahami materi. Oleh karena itu kita sebagai calon guru harus perlu mengetahui berbagai macam model-model pembelajaran yang inovatif agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Usaha sekolah dalam meningkatkan ketuntasan KKM yaitu dengan cara memberikan soal evaluasi, mengadakan remedi usaha yang dilakukan sekolah ternyata belum efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil KKM yang masih kurang oleh karena itu perlu terobosan penerapan model-model pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

Mewujudkan hal tersebut guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang bermain, menyukai gambar dan warna serta menggunakan media konkret. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model

pembelajaran yang kini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain maupun siswa yang agresif serta tidak peduli dengan orang lain Isjoni (2012 : 84). Teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivistik. Pada teori konstruktivistik ini lebih mengutamakan pada siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan Rusman (2011: 35).

Pembelajaran dapat mendorong semua siswa untuk berhasil, karena dalam kelompok tersebut siswa mengerjakan tugas dan tanggung jawab secara bersama-sama. Agar pembelajaran kooperatif dikelas lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dapat dipadukan dengan media-media yang ada salah satunya media *mindmapp*.

Media *mindmapp* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mindmapp* mengembangkan cara berpikir *divergen* dan berpikir kreatif. *Mindmapp* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan Buzan (2008: 4). Keunggulan *mindmapp* antara lain dapat mengoptimalkan otak kanan dan otak kiri, karena *mindmapp* bekerja dengan gambar, warna dan kata-kata sederhana, dapat menghemat catatan, karena dengan *mindmapp* bisa meringkas satu bab

materi dalam setengah lembar kertas, pembelajaran terkesan lebih efektif dan efisien, karena pada dasarnya cara kerja *mindmapp* sama dengan cara kerja dasar otak, yaitu tidak tersusun sistematis, namun lebih pada bercabang-cabang seperti pohon. Pola ini dapat mempermudah proses *recall* pada setiap hal yang pernah dipelajari, dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa dan guru, karena siswa atau guru akan terangsang untuk membuat gambar-gambar atau warna-warna pada *mindmapp* agar terlihat lebih menarik dan mempertajam daya analisa dan logika siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* yaitu model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang kegiatannya menekankan pada pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya, karena menggunakan teknik mencatat kreatif yang meliputi aneka warna dan menggunakan media gambar serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pikiran, gagasan serta pendapatnya dengan cara yang menarik dan unik. Dengan demikian mencatat menggunakan aneka warna serta bantuan gambar, dapat membantu keseimbangan fungsi antara otak kanan dan otak kiri siswa sehingga siswa lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran serta bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fakta, bahwa masih banyak siswa yang belum mampu bagaimana cara menangkap materi pembelajaran, karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga pembelajaran bisa dikatakan belum sepenuhnya berhasil. Karena siswa merasa kebingungan dalam menerima materi pembelajaran dan peneliti

akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* sebagai alat bantu guru dalam memberikan materi kepada siswa, sehingga siswa akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model kooperatif dengan media *mindmapp* merupakan model yang akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, karena materi dapat disajikan dalam bentuk gambar yang menarik dan jelas. Melalui latar belakang dan hasil wawancara, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Mindmapp* Peningkatan Terhadap Hasil Belajar IPS” yang akan dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar IPS di kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menguji pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*, yang hasilnya bisa digunakan sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya dalam mata kuliah pembelajaran IPS SD. Hasil penelitian ini juga bisa digunakan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar IPS siswa sehingga mampu mencapai standar KKM khususnya pembelajaran IPS.
- b. Bagi guru, memberikan referensi model pembelajaran kooperatif dan media *mindmapp* dalam pembelajaran sehingga mencapaikan pembelajaran yang efektif.
- c. Bagi kepala sekolah, memberikan rekomendasi kebijakan tentang peningkatan mutu pembelajaran IPS sebagai bagian dari pencapaian tujuan sekolah.
- d. Bagi dinas pendidikan, memberikan rekomendasi tentang kebijakan peningaktan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di lingkungan Kabupaten Magelang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian hasil belajar IPS

Hasil belajar menurut Abdurrahman (2003: 37), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Selanjutnya Hamalik (2001: 30), menyatakan hasil belajar seseorang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan definisi para ahli dapat dijelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya terfokus oleh nilai tetapi terhadap perubahan tingkahlaku yang terjadi melalui proses pembelajaran, seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Suprijono (2009: 5) menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Secara garis besar klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: a) Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta; b) Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi; c) Ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan

atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif Sudjana (2005: 22).

Dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dicapai siswa setelah proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 ranah yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diukur adalah ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Sesuai dengan tingkat intelektual siswa sekolah dasar, maka penelitian ini dibatasi pada 3 aspek ranah kognitif yaitu mengingat, memahami, dan mengaplikasikan.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri (faktor individual), yaitu: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Faktor yang ada di luar individu (faktor sosial), antara lain: keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran Purwanto (2000: 102).

Menurut Dalyono (2001: 55-60) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: Faktor internal (yang berasal dari dalam diri), berupa kesehatan, inteligensi dan bakat, dan minat, selain itu apabila motivasi belajar siswa tinggi maka tingkat pemahaman siswa pada

materi yang mereka pelajari juga akan meningkat, sehingga hasil belajar akan meningkat pula. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) berupa keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Hal semacam itu mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar karena hampir separuh dari kehidupan siswa berada pada suatu lingkungan.

Lebih lanjut Slameto (2003: 54) menguraikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: Faktor intern, meliputi: 1) Faktor jasmaniah, berupa: kesehatan dan cacat tubuh. 2) Faktor psikologis, berupa: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. 3) Faktor kelelahan. Faktor ekstern, meliputi: 1) Faktor keluarga, berupa: cara orangtua mendidik, relasi antar. 2) Anggota keluarga, suasana rumah, 3) Faktor sekolah, berupa: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. 4) Faktor masyarakat, berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, massmedia, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor yang menentukan hasil belajar siswa bukan hanya dari kecakapan guru dalam menguasai materi serta pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, namun terdapat faktor-faktor lain yang tidak kalah penting. Faktor tersebut antara lain minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, dan lingkungan yang turut mendukung proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Faktor eksternal meliputi ketepatan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan guru.

3. Jenis hasil belajar

Menurut Syah (2006: 22) jenis-jenis hasil belajar, meliputi:

- a. Jenis hasil belajar aspek kognitif ini meliputi enam kemampuan atau kecakapan antara lain: 1) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya. 2) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. 3) Penerapan atau aplikasi (*aplication*), adalah kesanggupan seseorang untuk menerangkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang konkret. 4) Analisis (*analysis*), adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian dan faktor-faktor yang satu dengan faktor yang lainnya. 5) Sintensis (*syntensis*), adalah suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. 6) Penilaian dan evaluasi (*evaluation*), adalah kemampuan seseorang

untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai atau ide atau kemampuan untuk mengambil keputusan (menentukan nilai) sesuatu yang dipelajari untuk tujuan tertentu.

- b. Adapun beberapa jenis kategori jenis aspek afektif sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut :
- 1) Menerima (*receiving*), yaitu semacam kepekaan dalam menerima rancangan dari luar yang datang dari siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala, dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
 - 2) Jawaban (*responding*), yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar, dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dan menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
 - 3) Penilaian (*valuing*), yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi, dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
 - 4) Organisasi (*organization*), yaitu pengembangan nilai kedalam satu system organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya, yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
 - 5) Karakteristik (*characterization*), yaitu keterpaduan dan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian, tingkah lakunya, disini termasuk nilai dan karakteristiknya.

c. Adapun mengenai jenis hasil belajar dari psikomotorik, sebagai berikut:

- 1) Persepsi, yaitu penggunaan lima panca indra untuk memperoleh kesadaran dalam menerjemahkan menjadi tindakan.
- 2) Kesiapan, yaitu keadaan siap untuk merespon secara mental, fisik, dan emosional.
- 3) Respon terbimbing, yaitu mengembangkan kemampuan dalam aktifitas mencatat dan membuat laporan.
- 4) Mekanisme, yaitu respon fisik yang telah dipelajari menjadi kebiasaan.
- 5) Adaptasi, yaitu mengubah respon dalam stimulasi yang baru.
- 6) Organisasi, yaitu menciptakan tindakan-tindakan baru

4. Hakikat pembelajaran

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Sagala (2010: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar. sehingga terjadi proses pembelajaran tidak hanya lingkungan ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya Mulyasa (2007: 14).

5. Upaya meningkatkan hasil belajar IPS

Upaya peningkatan hasil belajar IPS yang dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dapat melibatkan siswa secara aktif, kreatif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih bermakna bagi dirinya. Serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar akan meningkat.

Peningkatan hasil belajar IPS ditentukan oleh bagaimana cara guru mengajar. Oleh karena itu, guru harus membuat variasi dalam mengajar, seperti model yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap materi pelajaran tidak dapat menggunakan model yang sama, karena materi yang berbeda dan cara penyampaiannya yang berbeda mempengaruhi siswa dalam memahami materi tersebut Hasanah (2016: 3).

Proses pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Masalah tersebut harus segera diatasi dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Peserta didik akan suka dan termotivasi untuk belajar apabila hal-hal yang dipelajari mengandung makna tertentu baginya. Pelajaran akan bermakna bagi peserta didik jika guru berusaha menghubungkannya dengan

pengalaman masa lampau, atau pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya Hamalik (2008 : 157).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru harus membuat variasi dalam mengajar, dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Agar peserta didik dapat termotivasi serta hasil belajar akan meningkat.

B. Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Mindmapp*

1. Kajian Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, terdapat unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. menyatakan bahwa “seorang biasanya memulainya dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bisa membentangkannya keseluruhan arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci- kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar” Huda (2013: 307).

Suprijono (2009: 54) menjelaskan pengertian pembelajaran kooperatif sebagai berikut: Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum

pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah prestasi belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 2-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *mindmapp* Taniredja (2013: 25).

Menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 4), model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Heterogen disini berkaitan dengan tingkat prestasi belajar, jenis kelamin, dan latar belakang keluarga. “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa hasil belajar, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial” Suprijono (2010: 61).

b. Prinsip Dasar dan Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Prinsip model pembelajaran kooperatif menurut Asma (2006:14-16), yaitu: Belajar siswa aktif, pembelajaran berpusat pada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. a) Belajar kerja sama, proses pembelajaran dilakukan secara bersama untuk membangun pengetahuan melalui penemuan-penemuan sehingga pemahaman yang diperoleh lebih bernilai permanen. b) Pembelajaran partisipatorik, siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran. c) *Reactive Teaching*, guru menciptakan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa yang tinggi. d) Pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dengan sikap dan perilaku guru yang ramah.

Dalam penelitian ini, prinsip dasar yang digunakan adalah pembelajaran berpusat pada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan masing-masing siswa bertanggungjawab secara individu terhadap materi yang sedang dipelajari.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Isjoni (2009: 33), meliputi:

- 1) Penghargaan kelompok, penghargaan kelompok diperoleh kelompok dalam mencapai skor dalam kriteria yang ditentukan. Keberhasilan

kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antarpersonal yang saling mendukung, membantu dan saling peduli.

- 2) Pertanggungjawaban individu, menitikberatkan pada semua aktivitas anggota kelompok secara individu yang menjadikan setiap anggota siap menghadapi tes dan tugas secara mandiri.
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan, semua siswa baik siswa berprestasi rendah, sedang atau tinggi memperoleh kesempatan yang sama untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Dalam penelitian ini karakteristik pembelajaran kooperatif yang ditekankan adalah penghargaan kelompok dan tanggung jawab individu. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar, evaluasi dan pemberian umpan balik, memberikan penghargaan.

Model pembelajaran *cooperative learning* menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*) sehingga suasana pembelajaran berkembang secara demokratis dan siswa mempunyai peluang untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Beberapa keuntungan yang diperoleh apabila pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif.

c. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kerjasama dalam kelompok. Kelebihan model pembelajaran kooperatif menurut Karli dan Yuliaratiningsih (2002: 72), yaitu:

- 1) Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
- 2) Dapat mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki oleh siswa.
- 3) Dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
- 4) Siswa tidak hanya sebagai obyek belajar melainkan juga sebagai subyek belajar karena siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lainnya.
- 5) Siswa dilatih untuk bekerjasama, karena bukan materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.

- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih bermakna bagi dirinya.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.

Menurut Karli dan Yuliatiningsih (2002: 73) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdapat 4 langkah, sebagai berikut:

- 1) Guru merancang pembelajaran, mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran. Guru juga menetapkan sikap dan keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dikembangkan oleh guru selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu, guru juga mengorganisir materi tugas-tugas yang dikerjakan bersama-sama dalam dimensi kerja kelompok oleh siswa melalui keaktifan semua anggota kelompok.
- 2) Guru merancang lembar observasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam penyampaian materi pelajaran, pemahaman dan pendalamannya akan dilakukan siswa ketika belajar secara bersama-sama dalam kelompok. Pemahaman dan konsepsi guru terhadap siswa secara individual sangat menentukan kebersamaan dari kelompok yang dibentuk oleh guru dalam proses pembelajaran.

- 3) Dalam melakukan kegiatan observasi terhadap siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, dalam pemahaman materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.
- 4) Langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersentasikan hasil kerjanya. Guru juga memberikan penekanan terhadap nilai, sikap, dan perilaku sosial yang dikembangkan dan dilatih oleh para siswa dalam kelas.

2. Media *Mindmapp*

a. Pengertian *Mindmapp*

Menurut Buzan (2008: 4), *mindmapp* adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kepastian otak manusia Edward (2009: 64).

Mindmapp adalah salah satu keterampilan paling efektif dalam proses berfikir kreatif. Pemetaan pikiran mirip dengan *outlining*, tetapi lebih menarik secara visual, dan melibatkan kedua belahan otak. Dalam pemetaan pikiran, tidak ada aturan seperti dalam *outlining* yang harus mengikuti format yang kaku dengan huruf besar, angka, penomoran romawi, dan lain-lain. Hal ini disebabkan oleh pemetaan pikiran yang tidak bersifat membatasi, dan membiarkan informasi mengalir lebih

leluasa didalam pikiran. Informasi juga mengatur dirinya sendiri dalam kelompok-kelompok sendiri saat mengalir dari pikiran ke lembaran kertas. Dalam pemetaan pikiran, gagasan dan pemikiran dapat mengalir bebas Wycoff (2003: 63). *Mindmapp* merupakan suatu media yang baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban melalui rangkaian peta-peta Aqib (2013: 23).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan *mindmapp* (peta konsep) adalah suatu teknik mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif, dapat menghasilkan catatan yang memberikan banyak informasi dalam satu halaman. Sehingga dengan metode *mind mapping* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi singkat dan bervariasi, sangat teratur dan mudah diingat yang selaras dengan cara kerja alami otak.

b. Kelebihan Media *Mindmapp*

Pelajaran IPS adalah salah satu pelajaran yang menekankan aspek kognitif dan afektif pada siswa. Menjadi harapan setiap guru agar selama proses pembelajaran siswa bisa aktif dalam pembelajaran. Namun dalam praktek di lapangan masih banyak guru sejarah yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Hal ini berakibat banyak siswa yang pada saat pembelajaran IPS tidak memperhatikan pelajaran entah karena bosan, mengantuk, apalagi pada jam-jam pelajaran siang. Mengatasi hal ini ada baiknya guru-guru IPS mulai menerapkan metode pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dalam

pembelajaran. Siswa kita jadikan subyek bukan obyek, sehingga mereka merasa “dibutuhkan” selama pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang baik yaitu menggunakan media mind map (peta konsep), karena media mind mapp memiliki beberapa kelebihan yang mungkin diinginkan oleh guru.

Menurut Buzan (2010: 6), *mindmapp* memiliki kelebihan untuk: 1) Mengaktifkan seluruh otak; 2) Membereskan akal dari kekusutan mental; 3) Memungkinkan pikiran terfokus pada fokus pikiran; 4) Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah; 5) Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian; 6) Memungkinkan mengelompokkan konsep, dan membantu membandingkannya; 7) Mensyaratkan untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi dari ingatan jangka pendek ke jangka panjang.

Menurut peneliti *mindmapp* sangatlah baik digunakan di SD. Hal tersebut dikarenakan mind map memperbolehkan siswa untuk menuangkan idenya mengenai satu topik tulisan. Siswa menuliskan beberapa kata kunci dan beberapa simbol gambar sebelum kegiatan menulis tersebut dimulai. Hasil *mindmapp* akan lebih baik ketika didiskusikan secara bersama-sama karena dengan cara berdiskusi siswa dapat memperoleh ide yang banyak sehingga dapat merangsang kreativitas siswa.

c. Langkah-langkah Media *Mindmapp*

Ada beberapa petunjuk/langkah-langkah dalam membuat media *Mindmapp*, sebelum membuat sebuah peta terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat seperti pensil warna, kertas kosong tak bergaris, serta imajinasi dari pikiran kita Buzan (2010: 15).

Beberapa langkah-langkah membuat Mind Mapp, antara lain:

- 1) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, karena memulai dari tengah memberi kebebasan pada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena gambar bermakna seribu kata dan membantu kita untuk menggunakan imajinasi. Gambar sentral akan lebih menarik kita tetap terfokus, membantu kita konsentrasi, dan mengaktifkan otak.
- 3) Menggunakan warna yang menarik, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar, warna membuat *mindmapp* lebih hidup menambahkan energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
- 4) Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua atau tiga hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang cabang kita akan lebih mudah mengingat.

- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung bukan garis lurus karena akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organ seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *mindmapp*.
- 7) Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

d. Perbedaan Catatan Biasa Dengan Catatan *Mindmapp*

Ada beberapa perbedaan antara catatan biasa dengan catatan *Mindmapp*, antara lain sebagai berikut: Catatan biasa meliputi, hanya berupa tulisan saja, hanya menggunakan satu warna, untuk mereview ulang memerlukan waktu yang cukup lama, waktu yang diperlukan untuk belajar dengan tulisan biasa relatif lebih lama, statis tidak bervariasi. Sedangkan Catatan *Mindmapp* meliputi, selain tulisan dalam catatan *Mindmapp* juga menggunakan simbol dan gambar yang warna-warni, waktu yang diperlukan untuk mereview ulang lebih singkat, waktu yang diperlukan untuk belajar dengan catatan *Mindmapp* lebih singkat, membuat siswa lebih kreatif dalam menunagkan ide mereka.

Dari uraian tersebut, peta konsep (*Mindmapp*) adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan

memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk, dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. Peta pikiran yang dibuat siswa dapat bervariasi. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri setiap siswa. Suasana menyenangkan dan diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar mengajar. Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar terutama dalam pembuatan *Mindmapp*.

e. Manfaat Media *Mindmapp*

Ditinjau dari segi waktu *Mindmapp* juga dapat mengefisienkan penggunaan waktu dalam mempelajari suatu informasi. Hal ini utamanya disebabkan karena media ini dapat menyajikan gambaran menyeluruh atas suatu hal, dalam waktu yang lebih singkat. Dengan kata lain, *Mindmapp* mampu memangkas waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linear yang memakan waktu menjadi pencatatan yang efektif yang sekaligus langsung dapat dipahami oleh individu Buzan (2008: 35).

Beberapa manfaat metode pencatatan menggunakan *Mindmapp*, antara lain: 1) Siswa dapat mempetakan apa yang didiskusikan bersama teman-temannya; 2) Siswa dapat mempetakan tentang proses dan hasil observasi yang dilakukannya; 3) Siswa dapat mempetakan tentang apa yang dibacanya; 4) Siswa dapat mempetakan tentang apa yang

didengarnya; 5) Siswa dapat mempetakan tentang apa yang harus dipresentasikannya di kelas; 6) Siswa dapat mempetakan aneka aktivitas belajar lainnya, baik yang berkenaan dengan perencanaan, pelaksanaan maupun hasil belajarnya.

C. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Dengan Media *Mindmapp* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS

1. Fungsi pembelajaran kooperatif

Fungsi pembelajaran kooperatif menurut Sugiyanto (2008: 41), antara lain adalah :

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
- g. Memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.

- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, orientasi tugas.

Sedangkan menurut Isjoni (2010: 21) menyatakan bahwa fungsi utama dalam penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk bekerjasama mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

2. Fungsi media *mindmapp*

Terdapat beberapa fungsi *mindmapp* (peta konsep) menurut Dahar (2011: 106), antara lain:

- a. Menyelidiki apa yang diketahui siswa, dengan menggunakan peta konsep, guru dapat melaksanakan apa yang telah dikemukakan, sehingga pada para siswa diharapkan akan terjadi belajar bermakna. Para siswa diminta untuk menyusun peta konsep yang memperlihatkan semua konsep yang dapat mereka kaitkan pada konsep utama itu, serta hubungan-hubungan antara konsep-konsep yang mereka gambar itu. Dengan melihat hasil peta konsep yang telah disusun para siswa

mengenai pokok bahasan yang akan diajarkan itu dan inilah yang dijadikan titik tolak pengembangan selanjutnya.

- b. Mempelajari cara belajar, guru dapat memberikan tugas membaca sebuah judul dalam buku teks, kemudian mengungkapkan sari judul itu dengan membuat peta konsep. Misalnya judul “Aljabar”, siswa diminta untuk membuat peta konsep dari materi tersebut. Dengan melatih mereka membuat peta konsep untuk mengambil sari dari apa yang mereka baca, baik buku teks maupun bacaan-bacaan lain. Mereka tidak dapat lagi dikatakan tidak berfikir. Untuk mengeluarkan konsep-konsep, kemudian menghubungkan konsep-konsep itu dengan kata penghubung menjadi proposisi yang bermakna, bukanlah tugas yang sambil lalu dapat dilakukan. Mereka harus benar-benar duduk belajar, menggunakan pensil dan kertas, melatih diri untuk menghasilkan peta konsep yang bermakna bagi dirinya, yang akan menolong mereka belajar bagaimana belajar.
- c. Mengungkapkan miskonsepsi, dari peta konsep yang dibuat oleh para siswa, ada kalanya ditemukan miskonsepsi yang terjadi dari dikaitkannya dua konsep atau lebih yang membentuk proposisi yang “salah”. Dalam kepustakaan pendidikan sains, berbagai nama ditemukan untuk miskonsepsi. Ada yang menyebutnya konsepsi anak, sains anak, miskonsepsi, dan beberapa lainnya. Istilah “miskonsepsi” dihubungkan dengan “konsepsi ilmiah” yang dianggap “betul”. Istilah “sains anak” menganggap anak sebagai seorang ilmuwan pemula, membangun dari pengalaman-pengalaman sehari-hari konsepsi yang menyerupai teori

“ilmiah”. Pentingnya miskonsepsi sehubungan dengan belajar telah disadari melalui pekerjaan piaget. Publikasinya semenjak tahun 1920-an mempengaruhi banyak pendidik yang mengembangkan pendekatan mengajar dengan memperhatikan miskonsepsi atau konsepsi anak ini. Karena miskonsepsi itu terbukti dapat bertahan dan mengganggu belajar seterusnya, miskonsepsi itu sedapat mungkin ditiadakan melalui proses perubahan konseptual akhir-akhir ini paling banyak mendapat perhatian para pendidik sains.

- d. Alat evaluasi, selama ini alat evaluasi yang dibuat oleh guru atau siswa terutama berbentuk tes objektif atau tes esai. Walaupun cara evaluasi ini akan terus memegang peranan dalam dunia pendidikan, teknik evaluasi baru perlu dipikirkan untuk memecahkan masalah evaluasi yang kita hadapi. Salah satu yang disarankan ialah penggunaan peta konsep yang didasarkan pada tiga gagasan dalam teori ausubel. Dalam menilai peta konsep yang dibuat oleh para pelajar secara ringkas dikemukakan empat kriteria penilaian, yaitu: (1) kesahihan proposisi; (2) adanya hierarki; (3) adanya ikatan silang; (4) adanya contoh-contoh.

Sedangkan menurut Buzan (2008: 4) fungsi media *mindmapp*, antara lain: 1) Tema utama terdefinisi secara sangat jelas karena dinyatakan di tengah. 2) Level keutamaan informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki kadar kepentingan lebih diletakkan dengan tema utama. 3) Hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali. 4) Lebih mudah dipahami dan diingat. 5) Informasi baru

setelahnya dapat segera digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur *mindmapp*, sehingga mempermudah proses pengingatan. 6) Masing-masing *mindmapp* sangat unik, sehingga mempermudah proses pengingatan. 7) Mempercepat proses pencatatan karena hanya menggunakan kata kunci.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media *mindmapp* yaitu teknik mencatat yang mampu mengembangkan pikiran dan meningkatkan daya ingat karena informasi disusun secara bercabang dari tema utama, peserta didik dapat menggunakan seluruh potensi dan kapasitas otak dengan efektif dan efisien.

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS

Purwanto (2000: 102) menyebutkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri (faktor individual), yaitu: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, dan Faktor yang ada di luar individu (faktor sosial), antara lain: keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Dalyono (2001: 55) juga menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal (yang berasal dari dalam diri), berupa kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, serta cara belajar. Sedangkan, faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) berupa keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Slameto (2003: 54) menguraikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: Faktor intern, meliputi; 1) Faktor jasmaniah, berupa: kesehatan dan cacat tubuh; 2) Faktor psikologis, berupa: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; 3) Faktor kelelahan. Faktor ekstern, meliputi; 1) Faktor keluarga, berupa: cara orangtua mendidik, relasi antar; 2) Anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan; 3) Faktor sekolah, berupa: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah; 4) Faktor masyarakat, berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor yang menentukan hasil belajar siswa bukan hanya dari kecakapan guru dalam menguasai materi serta pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, namun terdapat faktor-faktor lain yang tidak kalah penting. Faktor tersebut antara lain minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, dan lingkungan yang turut mendukung proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Faktor eksternal meliputi ketepatan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan guru.

4. Kesimpulan

Dari Paparan atau penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sesuai dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Mindmapp* terhadap hasil belajar IPS" yaitu pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dapat melibatkan siswa secara aktif, kreatif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih bermakna bagi dirinya.

D. Kajian Penelitian Relevan

Usaha memperluas pengetahuan tentang penelitian, maka ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa praktisi pendidikan diantaranya adalah:

1. Parakoso (2011) "Implementasi Model Pembelajaran *The Power of Two* (Kekuatan Berdua) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Kelas IX C SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012". Hasilnya menunjukkan hasil belajar siklus I sebesar 36,4% dengan skor rata-rata 60,9 yang termasuk dalam kategori kurang, pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 81,8% dengan skor rata-rata 77 yang termasuk dalam kategori baik. Skor rata-rata kelas mengalami

peningkatan sebesar 16,1 sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal mengalami persentase peningkatan sebesar 45,4%.

2. Septiana (2011). “Pengaruh Penggunaan Peta Konsep dan Media Gambar Tentang Tanamanku Bebas Hama Terhadap Hasil Belajar dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran IPA Terpadu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan respon positif siswa, selain itu melalui metode ini pembelajaran terkesan hidup karena siswa lebih aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian saya ini menggunakan model *The Power Of Two*.
3. Triwahyuningsih (2009) yang berjudul “Penggunaan Model *Project Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Soal-soal Cerita pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SDN Nguling 01 Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan”. Dalam memecahkan masalah soal-soal cerita mata pelajaran matematika dilakukan dengan langkah-langkah: mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing pemecahan masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Penggunaan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Nguling 01 Kecamatan Nguling. Hal ini terbukti bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pratindakan adalah 58 (cukup) dan pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 67,3 (baik).

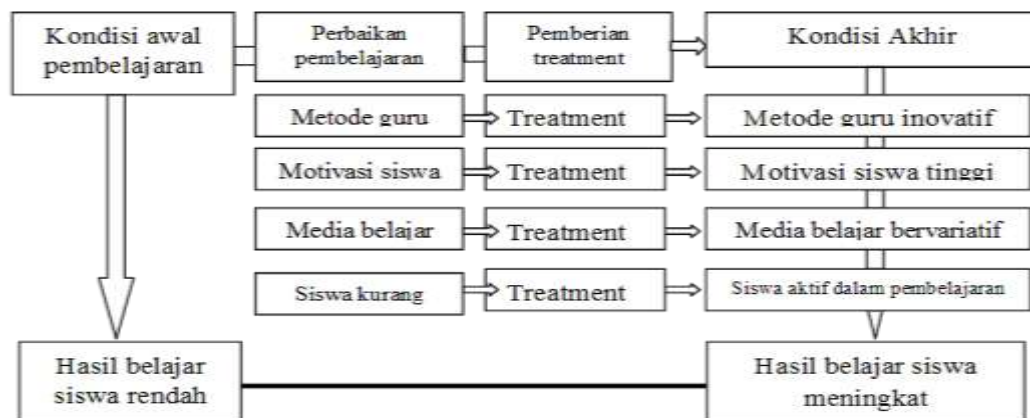
Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 80,3 (baik sekali) .

4. Nurhayati (2010) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII E MTsN Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2009/2010” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik penilaian afektif, psikomotrik dan kognitifnya. Diperoleh data persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran 58,88 % namun setelah siklus I dan siklus II berlangsung diperoleh data hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu prosentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 73,35 % pada siklus II 83,04 %. Hasil analisis dapat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.
5. Irfan (2011) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Plumbon Temon Kulon Progo*” yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *guided discovery* yang diterapkan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Plumbon. Peningkatan prestasi belajar IPS siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 27,95. Nilai rata-rata pada kondisi awal sebelum tindakan sebesar 47,12 meningkat menjadi 72,50 pada siklus I dan meningkat menjadi 75,07 pada akhir siklus II.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan, kerangka ini disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan perencanaan penelitian yang relevan sehingga dapat dijelaskan. Media *Mindmapp* adalah salah satu keterampilan paling efektif dalam proses berfikir kreatif. Pemetaan pikiran mirip dengan outlining, tetapi lebih menarik secara visual, dan melibatkan kedua belahan otak. Dalam pemetaan pikiran, tidak ada aturan seperti dalam outlining yang harus mengikuti format yang kaku dengan huruf besar, angka, penomoran romawi, dan lain-lain. Hal ini disebabkan oleh pemetaan pikiran yang tidak bersifat membatasi, dan membiarkan informasi mengalir lebih leluasa didalam pikiran. Informasi juga mengatur dirinya sendiri dalam kelompok-kelompok sendiri saat mengalir dari pikiran ke lembaran kertas. Dalam pemetaan pikiran, gagasan dan pemikiran dapat mengalir bebas.

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu disiplin ilmu sosial atau bidang kajian masyarakat yang mempelajari manusia pada konteks sosial atau manusia sebagai anggota masyarakat. Sebagai seorang guru perlu mengubah cara mengajar di kelas agar siswa dapat memahami dengan jelas materi ilmu pengetahuan sosial menggunakan media *mindmapp*, sehingga dapat menghasilkan nilai akhir yang memuaskan.



Gambar 1 Kerangka Berfikir Penelitian

Gambar diatas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di kelas 3 SD Negeri Tanjunganom hasil belajar siswa masih rendah. Perbaikan pembelajaran menggunakan 4 treatment diantaranya sebagai berikut : Treatment 1 berkonsentrasi pada metode guru inovatif. Treatment 2 berkonsentrasi pada motivasi siswa. Treatment 3 berkonsentrasi pada media pembelajaran. Treatment 4 berkonsentrasi pada siswa aktif dalam pembelajaran.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar IPS”. Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan masih bersifat teoritis Sukardi (2008: 41).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Menurut Zuriyah (2006: 57) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Sugiyono (2012: 109) menambahkan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian Margono (2005: 110). Dalam melakukan eksperimen peneliti memanipulasikan suatu stimulan, treatment atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan penelitian *pre experimental* yaitu *one-group pretest-posttest* design. Penelitian ini dilakukan satu kelas yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* menggunakan model kooperatif dengan media *mindmap*, selanjutnya diberikan pengukuran akhir dalam belajar IPS

Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2011: 75) memiliki pola yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1

Desain Penelitian Pra-Eksperimen
The One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangannya:

O1 = Pengukuran awal sebelum diberi *treatment*

O2 = Pengukuran akhir setelah diberi *treatment*

X = *Treatment* (penerapan model kooperatif)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam variabel penelitian ini peneliti menggunakan variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut:

1. Variabel Bebas, variabel bebas adalah kondisi yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*.
2. Variabel Terikat, variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pengeksperimen mengintroduksi atau mengganti variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III kecamatan mertoyudan kabupaten magelang.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, (2013: 38).

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Definisi oprasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti, terdapat 2 variabel yaitu:

1. Pembelajaran Kooperatif dengan media *Mindmapp*, Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan

bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan media *mindmapp* (suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran).

2. Hasil belajar siswa, Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik yang berupa ranah pengetahuan, nilai dan sikap serta ketrampilan yang diperoleh siswa. Dengan demikian, perilaku belajar seseorang didasarkan pada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari kemudian diketahui melalui tes dan pada akhirnya memunculkan hasil belajar dalam bentuk nilai.

D. Subjek Penelitian

Subjek yang dijadikan penelitian yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS pada siswa kelas III Sekolah Dasar Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tergolong masih rendah yaitu 40. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, jika subjek penelitian terbatas dapat dilakukan dengan cara, sebagai berikut:

1. Populasi, Populasi pada penelitian ini yaitu 20 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2013, 90).

2. Sampel, Berdasarkan pandangan Arikunto maka sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 siswa. Menurut Arikunto (2010: 120), jika populasi obyek penelitian kurang dari 100 maka digunakan semua, tetapi jika lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% dari populasi yang ada.
3. Teknik Sampling, Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Total Sampling* yaitu, teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara, sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar. dengan bentuk soal evaluasi digunakan dalam pengukuran sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*, yaitu kegiatan mengukur subjek penelitian sebelum diberikan *treatment*. Pengukuran diberikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang selaku subjek penelitian, yang dilakukan dalam ruang kelas III dengan memberikan soal tes Ilmu Pengetahuan Sosial. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*.

Metode pengumpulan data merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. *Empiris* berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis yaitu proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes, adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen tes, diantaranya yaitu:

1. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan tingkat satuan pendidikan pada mata pelajaran IPS semester 2 materi pokok penggunaan uang
2. Menuliskan soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban dibedakan menjadi dua bagian yaitu *pretest* dan *posttes*.
3. Mengkonsultasikan soal-soal instrumen pada dosen pembimbing, dosen ahli, dan guru kelas 3 SD Negeri Tanjunganom.
4. Meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing, dosen ahli, dan guru kelas 3 SD Negeri Tanjunganom.

5. Meminta ijin untuk melaksanakan uji instrumen di sekolah yang menjadi subjek uji coba instrumen.
6. Menganalisis hasil uji coba instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, uji reliabilitas, kemudian dikonsultasikan kembali ke dosen pembimbing.

Instrumen pengumpulan data menurut Arikunto (2010: 265), adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Sementara itu, Suryabrata (2008: 52), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Sumadi mengemukakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non-kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.

Tes Ilmu Pengetahuan Sosial terdiri dari 45 soal memiliki tiga alternatif jawaban. Sebelum digunakan kepada siswa yang akan diteliti, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen ahli Ilmu Pengetahuan Sosial dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom. Setelah itu diuji cobakan kepada kelompok yang bukan sebagai objek penelitian. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas agar soal tersebut layak untuk digunakan sebagai sebuah instrumen penelitian. Uji validitas digunakan untuk menentukan tes, dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2012: 255) untuk menguji

validitas konstruk dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan skor totalnya. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah Product Moment.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$\sum XY$ = koefisiensi korelasi

X = skor pertanyaan tiap nomer

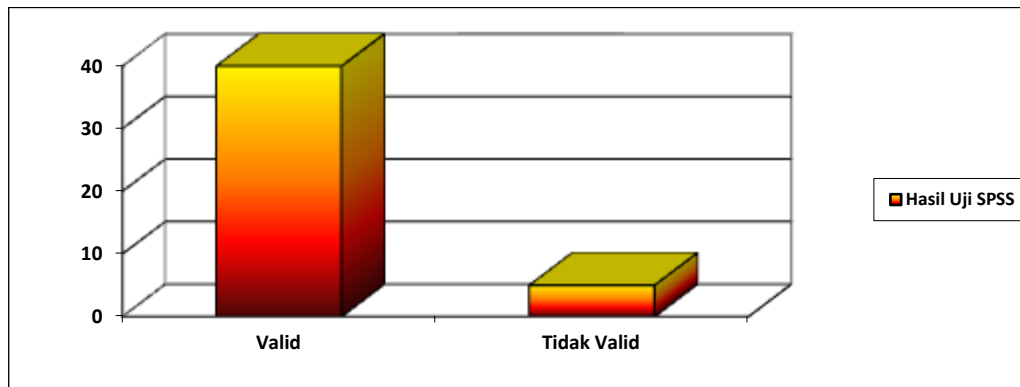
Y = jumlah skor total pertanyaan

N = jumlah responden

Hasil uji validitas soal yang telah diuji cobakan dapat direkap dalam tabel berikut

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS

Item Soal	B	S	r (tabel)	r _{xy} (hitung)	Kategori	Item Soal	B	S	r (tabel)	r _{xy} (hitung)	Kategori
1	15	5	0,444	0,633	validitas tinggi	24	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
2	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	25	16	4	0,444	0,431	validitas sedang
3	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	26	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
4	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	27	15	5	0,444	0,312	validitas rendah
5	14	6	0,444	0,855	sangat tinggi	28	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
6	18	2	0,444	0,090	tidak valid	29	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
7	14	6	0,444	0,855	sangat tinggi	30	13	7	0,444	0,451	validitas sedang
8	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi	31	12	8	0,444	0,596	validitas sedang
9	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	32	12	8	0,444	0,596	validitas sedang
10	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	33	15	5	0,444	-0,019	tidak valid
11	16	4	0,444	0,145	tidak valid	34	15	5	0,444	0,831	sangat tinggi
12	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi	35	14	6	0,444	0,444	validitas sedang
13	19	1	0,444	0,353	validitas rendah	36	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
14	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi	37	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
15	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi	38	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
16	16	4	0,444	0,350	validitas rendah	39	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
17	15	5	0,444	0,699	validitas tinggi	40	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
18	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi	41	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi
19	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi	42	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
20	17	3	0,444	0,268	validitas rendah	43	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
21	17	3	0,444	0,073	tidak valid	44	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
22	13	7	0,444	0,828	sangat tinggi	45	16	4	0,444	0,779	validitas tinggi
23	16	4	0,444	0,135	tidak valid	total			0,444	0,630	validitas tinggi



Gambar 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS

Data diatas menunjukkan bahwa 40 item soal yang valid dan 5 item soal yang tidak valid, item soal yang valid akan dipergunakan sebagai bahan soal *pretest* dan *posttest* sedangkan yang tidak valid tidak digunakan sebagai bahan soal evaluasi pada penelitian ini.

Reliabilitas instrumen, Untuk menguji reabilitas tes, penulis menggunakan rumus *alpha cronbach* dikemukakan oleh Sugiono (2012: 186).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

$\sum S_i$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

s_t = varians total

k = jumlah item

Hasil uji *spss* sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Materi IPS

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.967	.966	45

Hasil uji reliabilitas diperoleh bahwa diperoleh nilai r hitung dalam *SPSS* sebesar 0,967 nilai ini kurang dari 1 dan lebih dari 0,5 hal ini menunjukkan bahwa soal item semuanya reliabel.

G. Prosedur Penelitian

Dengan prosedur penelitian ini disampaikan beberapa langkah, sebagai berikut: 1) Mempersiapkan alat pembelajaran seperti pensil, penggaris, kertas, dan buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas III. Serta mempersiapkan media yang menarik yang akan disajikan di dalam kelas. 2) Sebelum membuat sebuah peta konsep terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat seperti pensil warna, kertas kosong tak bergaris, serta imajinasi dari pikiran kita Buzan (2010: 15).

Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, Gunakan gambar atau foto, karena gambar bermakna seribu kata dan membantu kita untuk menggunakan imajinasi. Menggunakan warna yang menarik, Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke satu dan dua Buatlah garis hubung yang melengkung bukan garis lurus karena akan Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi banyak daya

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan “jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol secara ketat maka apakah yang akan terjadi?”. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di control secara ketat maka kita memerlukan perlakuan (treatment) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang

dilakukan pada penelitian eksperimen. Sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *statistic non-parametric* uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif dan skor pengukuran *posttest* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif. Dalam menganalisis data hasil penelitian, dapat menggunakan bantuan program komputer *SPSS versi 22.00 for windows*.

Analisis data menurut Afifudin (2009: 145) menjelaskan bahwa proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori, satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji t. Uji t untuk satu sampel dalam istilah lain biasanya disebut dengan *One Sample t-test Method*, merupakan prosedur uji t untuk sampel tunggal jika rata-rata suatu variabel tunggal dibandingkan dengan suatu nilai konstanta tertentu. Uji t dipakai jika jumlah data sampel di bawah 30. Syarat uji t satu sampel: Data merupakan data kuantitatif dan memenuhi asumsi berdistribusi normal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan interaksi akademik antara siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran ini guru menerapkan media *mindmapp* untuk membantu siswa mencapai materi pembelajaran. *Mindmapp* merupakan media yang menggunakan kata kunci materi yang memaparkan dan menghubungkan materi sehingga bisa dilihat secara menyeluruh. Pembelajaran ini mempunyai kelebihan siswa bisa terbantu dengan pengelolaan kelas secara berkelompok dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

b. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perolehan capaian siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang ditetapkan oleh guru. Hasil belajar ini berupa kognitif, afektif dan psikomotor pada materi IPS khususnya pada materi “sejarah, jenis, penggunaan, dan pengelolaan uang”. Hasil belajar IPS merupakan capaian siswa secara keseluruhan pada materi tersebut yang diperoleh melalui teknik tes dan didukung dengan observasi pembelajaran.

c. Pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS

Pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan mampu mengkondisikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan keaktifan siswa, maka suasana pembelajaran lebih antusias dengan materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami dan bisa mengerjakan soal evaluasi. Dengan bantuan *mindmapp*, siswa akan lebih memahami materi dan bisa mengabungkan antar materi dengan kata kunci materi. Kemudahan tersebut, mengarahkan siswa memahami materi khususnya materi IPS tentang “ sejarah, jenis, penggunaan, dan pengelolaan uang”. Dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran kooperatif didukung dengan kemudahan materi dalam *mindmapp* ini akan mempengaruhi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi, dan hasil belajar siswa bisa meningkat.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian adalah pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS dengan bukti rata-rata sebesar *posttest* 75,5 dan berada pada kategori “Baik”. analisis terdapat perbedaan rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,609 lebih kecil dari t tabel 2,086 dengan nilai sig. 0.123 > 0.05 berarti signifikan dan dapat dikatakan terdapat pengaruh. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak bahwa terdapat

pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas III SD Negeri Tanjunganom.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Hendaknya guru kelas III mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dalam pembelajaran IPS agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
 - b. Guru diharapkan dapat lebih terampil dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan ide/gagasan penelitian yang baru.
 - b. Diperlukan adanya peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dalam pembelajaran IPS di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Afifuddin, Saebani. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Pustaka Setia.
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2010. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dahar, R.W. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dalyono, M. 2001. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. *Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Buku Pedoman, edisi ketiga. Jakarta: Depdiknas.
- Edward, Caroline. 2009. *Mind Mapping untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Yogyakarta: Wangun Printika.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2008, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasanah, Nur. 2016. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Tebak Kata pada Siswa Kelas V" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 16. Hlm 3
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : FIP. UNY.

- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irfan, Setiadi. 2011. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery*. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. 15 November 2011.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- _____. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Karli & Yuliatiningsih, M.S. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi I*. Jakarta: Bina Media Informasi.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nurhayati, Lilik. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Prima Edukasi*. Vol. 3. No. 2.
- Parakoso, Bayu. 2011. *Implementasi Model Pembelajaran The Power of Two Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah*. Universitas Negeri Yogyakarta, 3 November 2011.
- Purwanto, Ngalim, 2000, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Septiana, Kartika. 2011. Pengaruh Penggunaan Peta Konsep dan Media Gambar Tentang Tanamanku Bebas Hama Terhadap Hasil Belajar dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol. 2. No. 2.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto, 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin, 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, T. 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Triwahyuningsih. 2009. Penggunaan Model *Project Based Learning (PBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Soal-soal Cerita. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 1. No 1.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara.
- Wycoff, Joyle. 2003. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode-metode Pemikiran*. Bandung: Kaifa.

Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*.
Jakarta: Bumi Aksara.