

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID
KELAS V SDN NO. 166 INPRES BONTORITA
KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
MAGFIRAH MURSALAM
10540943414**

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

2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Selalu ada harapan bagi yang berdoa dan selalu ada jalan bagi yang berusaha.

Manjadda Wajaddah.

Hasil tidak akan mengkhianati usaha..

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”.(QS. Al-Baqarah: 185)

Kuperuntukkan karya ini buat:

Orang tuaku, keluargaku, dan sahabatku tercinta

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Magfirah Mursalam. 2018. *Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj. Syahribulan K dan pembimbing II Ade Irma Suriani.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018.

Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Subyek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum digunakan metode *Mind Mapping* adalah 66 dan hasil belajar setelah digunakan metode *Mind Mapping* adalah 81,2. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar dan hasil uji hipotesis (t-tes) menunjukkan angka signifikansi 0,000 dengan demikian hipotesis h_1 dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: *Metode Mind Mapping, Hasil Belajar, dan IPS*

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang lebih indah yang penulis ucapkan selain Alhamdulillah Rabbil Alamin sebagai kesyukuran kepada Allah Subhana Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya yang telah menganugerahkan kehidupan dan kemampuan sehinggalah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam sang panutan sejati.

Tiada manusia yang lahir dalam wujud kesempurnaan, begitupun dengan penulis yang lahir dengan penuh keterbatasan. Terwujudnya skripsi ini tak lepas dari bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, yang penuh keikhlasan memberi sumbangan moral dan material.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd. dan Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd. pembimbing I dan pembimbing II atas kesediaannya meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada; (1)Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, (2) H. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, (3) Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Muh. Iswadi Makkuasa, S. Pd., Kepala Sekolah SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Demikian pula kepada Hj. St. Nurhaedah, S. Pd wali kelas V, terima kasih atas arahan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian. Teristimewa kepada Ibunda dan Ayahanda yang telah memberiku cinta kasih, mendidik, membesarkan, dan mengajarku banyak hal. Demikian pula adikku serta keluarga besarku atas dukungan dan semangatnya selama ini. Kepada rekan-rekan seperjuangan Nurfajriani, Saputri Dewi, Nurul Asmi, Indry Nurutami Wulandary, Musdalifah, dan Nurul Musdalifah, terima kasih atas semangatnya, canda tawa, nasihat-nasihat kalian, dan selalu setia mendengarkan semua keluhan penulis. Seluruh teman-teman tercinta PGSD kelas L angkatan 2014, teman seperjuangan Magang III, dan teman-teman P2K posko Letta yang tidak sempat saya sebutkan namanya. Terima kasih atas canda tawa kalian selama masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Akhir kata sebagai manusia makhluk Allah yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka kritikan dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Hanya kepada Allah Subhana Wa Ta'ala penulis memohon ridha dan magfirah-Nya, semoga segala ketulusan hati lewat bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi-Nya. Mudah-mudahan karya ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama diri pribadi penulis. *Amin Ya Rabbal Alamin.*

Makassar, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Metode Pembelajaran Mind Mapping.....	7
2. Hakikat Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar	14

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	20
4. Penelitian yang Relevan	22
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Penelitian.....	25
 BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Defenisi Operasioal Variabel	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	46
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	49
B. Saran.....	49
 DAFTAR PUSTAKA	51
 LAMPIRAN	53
 RIWAYAT HIDUP.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita.....	4
3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	27
3.2 Jumlah Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita.	28
3.3 Sampel Penelitian Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita.....	29
3.4 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar.....	33
3.5 Kategori Nilai Ketuntasan Murid.....	33
4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial <i>Pretest</i>	36
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian.....	37
4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita pada <i>Pretest</i>	38
4.4 Statistik Nilai Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial <i>Posttest</i>	39
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Subyek Penelitian	40
4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Pada <i>Posttest</i>	41
4.7 Distribusi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42

4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
4.9 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Subyek Penelitian.....	44
4.10 Hasil Uji Homogenitas Subyek penelitian	45
4.11 Hasil Uji Hipotesis Subyek penelitian	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	24
4.1 Diagram Lingkaran Hasil Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian.....	38
4.2 Diagram Lingkaran Hasil Nilai <i>Posttest</i> Subyek Penelitian	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A. Perangkat Pembelajaran dan Lembar Observasi	54
A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	55
A.2 Lembar Kerja Murid (LKM)	64
A.3 Soal Evaluasi	67
A.4 Materi Ajar	71
A.5 Lembar Observasi.....	84
Lampiran B. Data Hasil Penelitian.....	88
B.1 Kontrol Pelaksanaan Penelitian	89
B.2 Daftar Hadir Siswa	90
B.3 Daftar Nilai Pretest-Posttest Siswa.....	91
B.4 Hasil Observasi Belajar	93
Lampiran C. Hasil Analisis Data	97
C.1 Analisis Data Hasil Observasi	98
C.2 Analisis Data Statistik Deskriptif	102
C.3 Analisis Data Statistik Inferensial	106
Lampiran D. Dokumentasi	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan semua umat manusia. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan merupakan keharusan untuk mendapatkannya. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi (IPTEK). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2008: 2) menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.

Pendidikan menjadikan murid berkembang sesuai dengan potensi dan keterampilan yang dimilikinya. Mudyaharjo dalam Triwiyanto (2014: 22) menyatakan pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Menurut Drijarkara dalam Kusdaryani dan Trimo (2013: 26), pendidikan adalah suatu proses memanusiakan manusia. Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan secara sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi-potensi dan kemampuan yang dimiliki individu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pendidikan membantu kita berkembang

mencapai tahap kedewasaan sehingga dengan pendidikan kita mengetahui hal-hal yang baik dan yang harus kita lakukan serta mengetahui hal-hal yang tidak baik. Pendidikan juga mempunyai tujuan untuk membantu mencerdaskan peserta didik yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Pendidikan bukan hanya mencerdaskan aspek kognitif saja, melainkan juga harus seimbang diantara ketiga aspek tersebut supaya menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi, kemampuan, dan keterampilan seseorang dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2008: 5) menyebutkan pendidikan nasional berupaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan bukan hanya membantu mencerdaskan satu orang saja, melainkan mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara yang dilandasi dengan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Kusdaryani dan Trimo (2013: 28), pendidikan merupakan kegiatan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik dipersyaratkan untuk memiliki kewibawaan. Kewibawaan dapat diperoleh karena kemampuan (professional), kepercayaan terhadap didik, dan kasih sayang. Pendidik dalam satuan pendidikan sekolah adalah guru.

Peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Guru harus membuat suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan inovatif dalam pembelajaran apalagi untuk pelajaran yang membutuhkan hafalan dan mencatat ataupun meringkas, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Trianto (2013; 171) IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial; sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Proses belajar IPS tidak hanya sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta, tetapi berusaha mengaitkan konsep-konsep tersebut untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Guru harus membuat kondisi pembelajaran dimana peserta didik mampu memahami konsep yang dipelajari dengan mengoptimalkan kedua belah otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Windura (2013: 19) mengemukakan otak kiri yang sering disebut otak logika berguna untuk mengatur fungsi mental dan pengolahan informasi yang berhubungan dengan kata, angka, analisis, logika, urutan, garis, daftar, dan hitungan. Sifat otak kiri adalah jangka pendek. Sedangkan otak kanan yang sering disebut dengan otak seni atau otak kreatif, mengatur fungsi mental yang berhubungan dengan berpikir secara konseptual, gambar, irama, warna, dimensi/bentuk, imajinasi, dan melamun. Otak kanan sifat ingatannya adalah jangka panjang.

Kondisi pembelajaran yang ditemukan ketika melakukan observasi di kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar, pembelajarannya masih

dominan menggunakan otak kiri, seperti mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran, membaca bacaan di buku pelajaran atau di papan tulis, dan berdiskusi dengan teman. Selain itu, pembelajaran IPS masih konvensional dimana guru ceramah dan peserta didik hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru, belum memanfaatkan media pembelajaran, dan kegiatan mencatat dilakukan secara biasa yang terkesan linier dan monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, berkurangnya semangat belajar, bahkan ada yang asyik bermain sendiri. Berikut ini merupakan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil mata pelajaran IPS murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita, tahun pelajaran 2017/2018.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Mata Pelajaran IPS Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita, Tahun Pelajaran 2017/2018.

KKM	NILAI	KELAS V	
		JUMLAH	PERSENTASE
70	≥ 70	9	36,0
	< 70	16	64,0
JUMLAH		25	100,0

Sumber (Wali Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita)

Isi tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan pada mata pelajaran IPS adalah 70. Pada kelas V terdapat 16 murid atau 64% yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita masih rendah.

Seperti yang kita ketahui pelajaran IPS membutuhkan hafalan-hafalan untuk memahami dan mengingat materi yang luas. Oleh karena itu, diperlukan cara mencatat yang dapat membantu peserta didik mempermudah mengingat materi sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar dapat berubah apabila guru mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga murid

tertarik untuk belajar. Guru dapat menggunakan salah satu metode yang menyenangkan, dapat membantu peserta didik memahami materi, dan mempermudah kegiatan mencatat atau meringkas supaya lebih efektif dan efisien. Metode yang dimaksud adalah metode *Mind Mapping*. Dengan *Mind Mapping*, bukan hanya guru yang dapat menerapkannya dalam membuat catatan, melainkan peserta didik juga dapat menggunakan *Mind Mapping* untuk membuat catatan yang bervariasi.

Metode *Mind Mapping* adalah metode untuk mencatat yang bekerjanya disesuaikan dengan bekerjanya dua belah otak, yakni otak kiri dan otak kanan (Hernowo, 2008: 71). *Mind Mapping* atau peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Sugiarto, 2011: 75). *Mind Mapping* memungkinkan peserta didik untuk membuat catatan tidak hanya dengan tulisan, melainkan dapat menggunakan gambar, warna, simbol, garis yang dapat meningkatkan kreativitas. *Mind Mapping* dapat membantu peserta didik khususnya kelas V untuk meringkas materi pembelajaran yang banyak menjadi lebih sedikit dan menjadi mudah untuk dipahami dan dihafalkan. Peserta didik dapat meringkas dengan memilih konsep-konsep yang penting atau kata kunci kemudian dihubungkan dengan konsep yang lain dengan kata penghubung. Kata kunci dalam *Mind Mapping* tidak harus menggunakan kata atau tulisan, melainkan dapat menggunakan gambar, warna, angka, simbol untuk memperjelasnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu: “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar Tahun Ajaran 2017/2018?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi masukan dan menambah pengetahuan serta wawasan dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi pelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Metode Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang membahas materi pembelajaran sesuai tujuan yang ditetapkan. Pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan suatu cara yang menyenangkan, dan tentunya akan membantu peserta didik dalam memahami materi. Pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Menurut Dajamarah dalam Susanto (2013: 153) metode adalah “cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Menurut Sudrajat (2008: 2) metode pembelajaran dapat diartikan “sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Sudjana dalam Susanto (2013: 153) metode mengajar dapat diartikan “sebagai cara guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Berdasarkan definisi tersebut dapat kita pahami metode pembelajaran adalah suatu cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan

dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis mata pelajaran, situasi dan kondisi lingkungan, dan tujuan yang akan dicapai.

b. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan sistem belajar dan berpikir yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Menurut Michalko dalam Buzan (2012: 2), *Mind Map* adalah “alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear”. *Mind Map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. Buzan (2012: 4) mengartikan *Mind Map* adalah “cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita”.

Buzan (2007: 4) mengemukakan beberapa pengertian *Mind Mapping*, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) *Mind Mapping* adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otakmu.
- b) *Mind Mapping* adalah cara baru untuk belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh.
- c) *Mind Mapping* adalah cara membuat catatan yang tidak membosankan.
- d) *Mind Mapping* adalah cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek.

Berdasarkan beberapa definisi tentang *Mind Mapping*, maka dapat disimpulkan *Mind Mapping* merupakan bagian dari metode pembelajaran. Dalam pengertiannya, *Mind Mapping* merupakan suatu teknik, suatu cara belajar, suatu sistem belajar dan berpikir, yang semua itu merupakan bagian dari metode pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan *Mind Mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran.

c. Manfaat *Mind Mapping*

Mind Mapping dapat memberikan manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan dapat digunakan oleh guru maupun peserta sebagai salah satu teknik belajar yang menyenangkan dan untuk meningkatkan kreativitas. Guru dapat

membuat *Mind Mapping* dari suatu materi pelajaran yang terdiri dari gambar-gambar yang tidak hanya sekedar tulisan saja. Hernowo (2008: 72) mengemukakan manfaat metode *Mind Mapping* yaitu:

- a) Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis.
- b) membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali menulis.
- c) Membantu seseorang mengalirkan apapun yang disimpan diri tanpa hambatan.
- d) Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

Buzan (2012: 5) mengemukakan bahwa *Mind Mapping* sama seperti peta jalan, *Mind Mapping* akan:

- a) Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas.
- b) Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan dimana kita berada.
- c) Mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat.
- d) Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru.

d. Karakteristik *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan suatu formula ajaib yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan ide, mudah memecahkan masalah, dan mudah memecahkan segala sesuatu. Pada dasarnya *Mind Mapping* merupakan suatu teknik meringkas dengan menyeimbangkan fungsi kedua belah otak. “*Mind Mapping* membantumu tetap fokus kepada ide utama dan semua ide tambahan lainnya” (Buzan, 2007: 6). *Mind Mapping* juga membantumu untuk menggunakan kedua belah otak sehingga ingin terus-terusan belajar.

Mind Mapping membantu menggali semua ide maupun gagasan yang ada dalam pikiran peserta didik. *Mind Mapping* dibuat menggunakan kata-kata, garis, warna, simbol, angka dan gambar. Meringkas menggunakan *Mind Mapping* hasilnya akan terlihat lebih indah dan berwarna karena dalam pembuatan *Mind*

Mapping harus menggunakan gambar dan warna untuk memberikan penjelasan suatu materi.

Gambar, garis, kata, simbol dan warna dalam *Mind Mapping* juga berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan peserta didik sehingga hasil yang dicapai bisa lebih baik dan maksimal. Dengan demikian, *Mind Mapping* dapat mempermudah dalam hal mengingat atau mengulang materi yang telah dipelajari karena peserta didik menjadi lebih tertarik untuk melihat dan membacanya.

Peserta didik dapat menggunakan *Mind Mapping* untuk membuat catatan atau meringkas pelajaran supaya menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Peserta didik bebas berkreasi membuat catatan dengan *Mind Mapping*. “*Mind Mapping* mencatat informasi seperti yang dilakukan otak, mirip cabang-cabang pohon, untuk memudahkan mengingat poin-poin utama” (Hernowo, 2008 : 73).

Mencatat menggunakan *Mind Mapping* dapat menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri, karena *Mind Mapping* tersusun dari tulisan, gambar, simbol, angka, garis penghubung, warna yang semuanya menjadi suatu kesatuan. Berbeda dengan mencatat biasa yang hanya menggunakan otak kiri saja. Hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat murid karena catatan menggunakan *Mind Mapping* berbentuk gambar yang mengaitkan dengan materi. Catatan dengan *Mind Mapping* akan terlihat lebih indah, rapi, efektif, mudah dipahami dan mudah untuk dihafalkan.

e. Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

Pembuatan *Mind Mapping* dilakukan dengan membuat suatu sajian visual atau suatu diagram tentang bagaimana ide-ide penting atau suatu topik tertentu dihubungkan satu sama lain. Membuat *Mind Mapping* sangat sederhana dan mudah. Sebelum membuat *Mind Mapping* kita harus menyiapkan terlebih dahulu bahan dan peralatannya, yaitu kertas, bolpoin/spidol/pensil berwarna, dan ditambah tentu saja kreativitas otak kita sendiri. Kertas diwajibkan menggunakan kertas putih polos dan bukan bergaris-garis. Ukuran kertas sebaiknya minimum kuarto/A4/folio, atau menggunakan bahan yang lebih tebal seperti buku gambar ukuran A4 atau A3. Untuk membuat suatu *Mind Mapping*, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi ide-ide kunci yang berhubungan dengan suatu topik dan menyusun ide-ide tersebut dalam suatu pola logis. Kadang-kadang *Mind Mapping* merupakan diagram hierarki, kadang-kadang *Mind Mapping* itu memfokus pada hubungan sebab-akibat. Membuat *Mind Mapping* dapat dihubungkan dengan kata penghubung misalnya “terdiri atas”, “menggunakan”, dan lain-lain.

Buzan (2012: 15) mengemukakan tujuh langkah dalam membuat *mind map*, yaitu:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- 3) gunakan warna, bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua atau lebih

hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabangcabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat. 5) Buatlah garis melengkung, bukan garis lurus. Cabang-cabang yang melengkung dan organ jauh lebih menarik bagi mata. 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*. 7) Gunakan gambar pada setiap cabang *mind map*, seperti gambar sentral, setiap gambar dapat bermakna seribu kata.

Langkah-langkah membuat *Mind Mapping* tidaklah sulit sehingga diharapkan sejak kecil anak dapat membuat *Mind Mapping* secara sederhana. Alat dan bahan membuat *Mind Mapping* hanyalah dengan menggunakan pikiran, kreativitas, spidol/pensil warna, dan kertas putih yang tidak bergaris. Peserta didik tidak akan jenuh dan bosan dalam membuat *Mind Mapping*, karena hal itu menyenangkan dan peserta didik dapat berimajinasi dengan pikiran mereka sendiri. Bahkan, mencatat menggunakan teknik *Mind Mapping* dapat menarik murid untuk membaca dan mempelajari materi.

f. Keunggulan *Mind Mapping*

Dewasa ini, materi pelajaran murid sekolah sungguh banyak dan beragam. Banyaknya materi pelajaran murid dan tugas-tugas sekolah ini menyebabkan anak dan murid sering mengeluh, stres dan waktu 24 jam rasanya tidak cukup. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengaturan materi pelajaran dan manajemen waktu. Pengaturan materi pelajaran yang dipelajari dapat terbantu misalnya dengan cara meringkas materi pelajaran menjadi lebih sedikit. Meringkas materi pelajaran adalah salah satu kegiatan anak yang direkomendasikan untuk mengatasi hal ini. Kegiatan meringkas merupakan hal yang paling sering dilakukan anak atau murid di rumah, terutama menjelang ulangan harian atau ujian. *Mind Mapping* membantu murid dalam kegiatan meringkas secara efektif, efisien dan mudah untuk dihafalkan.

Buzan dalam Olivia (2008: 11) mengemukakan kelemahan dari catatan standar (yang linear) sebagai berikut:

- a) Dibutuhkan waktu lebih lama untuk melihat hubungan antara satu ide ke ide lain.
- b) Waktu habis hanya untuk mencari kata pengingat kunci atau kata penting.
- c) Kerugian lain dari sistem mencatat pada umumnya adalah bertentangan dengan cara kerja otak.
- d) Waktu habis hanya untuk mencatat kata-kata yang tidak ada hubungannya dengan memori atau membaca kembali kata yang sama dan tidak diperlukan.

Olivia (2008: 13) mengemukakan keunggulan *Mind Mapping* sebagai berikut:

- a) Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak.
- b) Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan ampuh.
- c) Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
- d) Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek.
- e) Alat berpikir yang mengasyikkan karena membantu berpikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih cepat, 2 kali lebih jernih dan dengan lebih menyenangkan.

Lebih lanjut, Buzan (2012: 6) mengemukakan *Mind Mapping* dapat membantu peserta didik untuk:

- a) Merencana.
- b) Berkomunikasi.
- c) Menjadi lebih kreatif.
- d) Menghemat waktu.
- e) Menyelesaikan masalah.
- f) Memusatkan perhatian.
- g) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran.
- h) Mengingat dengan lebih baik.
- i) Belajar lebih cepat dan efisien.
- j) Melihat “gambar keseluruhan”.
- k) Menyelamatkan pohon.

Peta pikiran atau *Mind Mapping* juga mudah dibuat karena merupakan ekspresi alami yang spontan dari jalan pikiran dan paduan dari kerja otak yang logis dan imajinatif. Karena itulah peta pikiran bisa dipergunakan di setiap aspek dalam kehidupan, baik untuk mengembangkan memori, belajar, maupun solusi masalah dan perencanaan dalam pekerjaan yang dihadapi. Dengan peta pikiran, kita dapat pula menyeleksi informasi-informasi apa saja yang perlu diterima dan menyimpannya dengan lebih jelas.

2. Hakikat Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Fudyartanto dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015: 15), secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Hamalik (2012: 27) mengartikan belajar adalah “suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Trianto (2013: 16) belajar secara umum diartikan “sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu

dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Dari beberapa pengertian tersebut dapat kita pahami belajar merupakan suatu proses perubahan potensi, keterampilan, perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Kegiatan belajar melibatkan adanya proses pembelajaran. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik. Winkel dalam Nurochim (2013: 12) mengartikan pembelajaran adalah “seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan menghitung kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang langsung dialami siswa”. Trianto (2013: 17) pembelajaran hakikatnya adalah “usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan muridnya (mengarahkan interaksi murid dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Gagne dan Briggs dalam Nurochim (2013: 11) mengartikan pembelajaran adalah “suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar murid, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk

memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar murid yang bersifat internal”.

Duffi dan roehler dalam Nurochim (2013: 11) pembelajaran adalah “suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”. Demikian pula peserta didik yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi peserta didik yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, dapat kita pahami pembelajaran adalah suatu kegiatan terencana yang telah dirancang dan disusun secara sistematis oleh guru untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Proses belajar terjadi karena peserta didik memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh peserta didik berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Ciri-ciri belajar dapat dilihat dengan terjadinya perubahan perilaku atau tingkah laku menuju ke arah yang lebih baik.

Baharuddin dan Wahyuni (2015: 18) menyimpulkan beberapa ciri belajar sebagai berikut:

a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari pelajaran hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar. b) Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup. c) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial. d) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman. e) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Sementara itu, Nurochim (2013: 7) menyimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

a) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif). b) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan. c) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat perubahan dengan lingkungan. d) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Dari ciri-ciri belajar di atas, dapat ditegaskan ciri khas belajar adalah terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik pada diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Soekanto dan Winata Putra dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015: 19), didalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memerhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

- a) Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itulah siswa yang harus bertindak aktif.
- b) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sementara bagi murid prinsip-prinsip belajar akan membantu untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Dalam belajar peserta didik dapat mengalami hambatan maupun masalah dalam belajar. Apabila peserta didik dapat mengatasi masalah belajarnya maka akan mendapat hasil belajar yang baik. Sebaliknya, jika peserta didik tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik.

Belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Baharuddin dan Wahyuni (2015: 23) mengemukakan faktor intern sebagai berikut:

1. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam

yakni; Keadaan tonus jasmani dan Keadaan fungsi jasmani/fisiologis. 2) Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa factor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar yakni: (a) Kecerdasan/inteligensi siswa, (b) Motivasi, (c) Minat, (d) Sikap, dan (e) Bakat. Dan faktor-faktor ekstern adalah sebagai berikut: 1) Lingkungan sosial, yakni; (a) Lingkungan sosial sekolah, (b) Lingkungan sosial masyarakat, dan (c) Lingkungan sosial keluarga. 2) Lingkungan nonsosial, yakni; (a) Lingkungan alamiah, (b) Factor instrumental, dan (c) Factor materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita pahami faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik sendiri. Dan Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi belajar yang berasal dari luar peserta didik atau dari lingkungan.

e. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana dalam Nursalam dan Suardi (2016: 87) mengungkapkan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Menurut Gagne dalam Suprihatningsih (2016: 63), hasil belajar adalah “hasil dari proses belajar mengajar yang dicapai siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan”. Dan menurut Nawawi dalam Susanto (2013: 5), Hasil belajar dapat diartikan “sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Hasil belajar menurut Bloom dalam Suprihatningsih (2016: 63) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan,

pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para murid dalam menguasai isi bahan pengajaran. Meskipun demikian, guru juga harus menilai ranah afektif dan ranah psikomotorik peserta didik. Dari definisi hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diukur dan diamati.

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan “integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”, (Trianto, 2013: 171). Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Alma dalam Susanto (2013: 141) mengemukakan:

pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti

geografi sejarah ekonomi antropologi sosiologi politik dan psikologi.

Berdasarkan definisi di atas dapat kita pahami Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu disiplin ilmu yang tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan dan terpadu dengan disiplin ilmu lain seperti sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, politik yang didalamnya membahas mengenai masalah sosial dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memiliki sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Menurut Trianto (2013: 173):

konsep IPS yaitu interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman/kesamaan/perbedaan, konflik dan konsesus, pola (*patron*), tempat, kekuasaan (*power*), nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan (*scarcity*), kekhususan, budaya (*culture*), dan nasionalisme.

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monopolitik. IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. “Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner”, (Trianto, 2013: 174).

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Susanto (2013: 145),

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan

segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan IPS tersebut dapat dicapai melalui program-program pembelajaran IPS yang diorganisasikan dengan baik. Berdasarkan definisi di tersebut dapat kita pahami tujuan IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman sehingga dapat menanamkan sikap dan nilai yang baik dalam kehidupan masyarakat.

4. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka diperoleh data hasil penelitian yang relevan sebagai berikut.

1. Penelitian Chandramica (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Murid Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran, yakni dari hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPS pada kelas kontrol adalah 6,00 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 17,00 dan jika dibandingkan nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dengan kelas eksperimen, nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji *dependent sample test* pada taraf kepercayaan (*significance level*) 5% menunjukkan nilai t hitung sebesar 16,333 dengan probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa

kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung tahun pelajaran 2016/2017.

2. Penelitian Handoko (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Mind Map Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Semester Genap SD Negeri Margoyasan Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut, nilai rata-rata *post-test* hasil belajar IPS kelas eksperimen sebesar 80,09 (kriteria baik) dengan peningkatan nilai (*gain score*) sebesar 29,14, sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* hasil belajar IPS sebesar 71,60 (kriteria baik) dengan peningkatan nilai (*gain score*) sebesar 22,60 . Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPS dan *gain score* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh (positif) penggunaan *Mind Map* terhadap hasil belajar IPS kelas V semester genap SD Negeri Margoyasan Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

Hasil penelitian tentang penerapan *Mind Mapping* dari peneliti Chandramica (2017) dan Handoko (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan penggunaan *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh (positif) penggunaan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS, berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan.

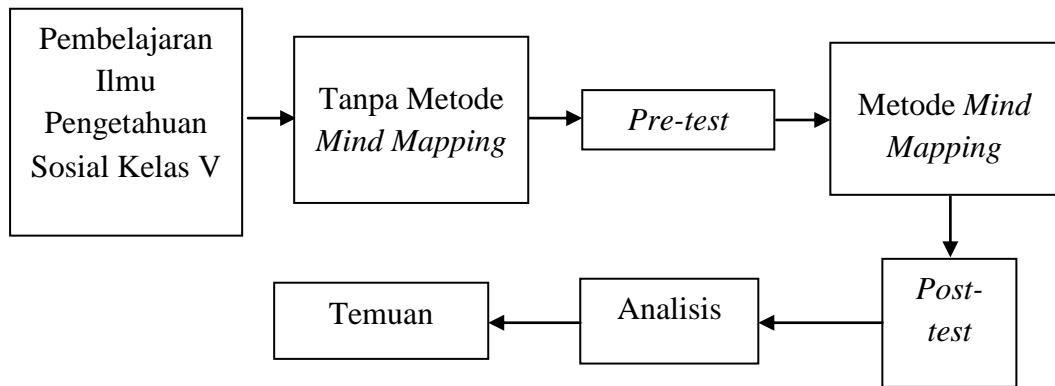
B. Kerangka Pikir

Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memiliki sifat terpadu (*integrated*) yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki.

Pembelajaran IPS materinya cukup luas, hal tersebut dikarenakan IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, maupun politik.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar umumnya masih menggunakan kegiatan mencatat di dalam pembelajarannya. Kegiatan mencatat bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami materi. Kegiatan mencatat yang dilakukan peserta didik merupakan kegiatan mencatat secara linier atau secara biasa. Kegiatan mencatat yang demikian membutuhkan waktu yang lama untuk memahami materi karena semua catatan berbentuk tulisan dan terkesan monoton. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu cara mencatat yang efektif dan efisien, menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memahami materi dan memudahkan peserta didik dalam hal mencatat. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Mapping* merupakan suatu cara mencatat dengan menggunakan gambar, warna, simbol, angka, garis, maupun kata. *Mind Mapping* tidak hanya digunakan oleh guru, melainkan juga dapat digunakan untuk peserta didik. Mencatat dengan *Mind Mapping* dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik karena peserta didik bebas dalam mengekspresikan catatan sesuai dengan imajinasi mereka. Catatan dengan *Mind Mapping* akan terlihat lebih berwarna, indah, dan rapi, sehingga menimbulkan minat peserta didik untuk membaca. Maka dari itu, pembelajaran IPS dengan metode *Mind Mapping* diharapkan berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, (Sugiyono, 2017: 2). Metode penelitian dikelompokkan menjadi dua, yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2017: 8) menjelaskan, metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena analisis data bersifat statistik atau menggunakan angka.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, (Sugiyono, 2017: 72). Menurut Sugiyono (2017: 74) Penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian yaitu *pre-eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *quasi eksperimental design*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian desain pra eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu hasil belajar IPS pada kelas V sebelum digunakan metode *Mind Mapping* dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPS pada kelas V setelah digunakan metode *Mind Mapping*. Adapun rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Pra tes	Perlakuan	Pasca tes
O ₁	X	O ₂

Sumber (Sugiyono, 2017: 74)

Keterangan:

O₁ = Observasi hasil belajar sebelum memberikan perlakuan berupa penggunaan metode *Mind Mapping*.

X = Perlakuan (penggunaan metode *Mind Mapping*)

O₂ = Observasi hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *Mind Mapping*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80), 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. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Populasi dalam penelitian ini seluruh murid kelas V di SDN No. 166 Inpres Bontorita kabupaten Takalar tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah seluruh murid kelas V yang ada di SDN No. 166 Inpres Bontorita kabupaten Takalar tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 25 murid. Berikut adalah rincian murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita:

Tabel 3.2 Jumlah Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita tahun pelajaran 2017/2018.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V	11	14	25

Sumber: (SDN No. 166 Inpres Bontorita)

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Sugiyono (2017: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017: 85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang dijadikan sampel yaitu murid kelas V SDN No.166

Inpres Bontorita Kabupaten Takalar yang berjumlah 25 murid. Berikut adalah tabel keadaan sampel.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita tahun pelajaran 2017/2018.

Sampel	Jumlah murid
Kelas V	Laki laki : 11
	Perempuan : 14
Jumlah	25

Sumber (SDN No. 166 Inpres Bontorita)

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiyono, 2017: 38). Adapun definisi operasional variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Independen

Variabel independen atau sering disebut variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Mind Mapping*. Metode *Mind Mapping* adalah cara mencatat kreatif yang memetakan pikiran-pikiran yang dapat mengembangkan daya hafal serta pengetahuan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Hasil belajar IPS adalah hasil

yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran IPS dengan memetakan konsep-konsep materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar berupa nilai tes tentang materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat untuk mengukur hasil penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung terhadap cara mengajar guru, cara belajar siswa dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Tes umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan intelegensi peserta didik, yaitu mengenai hasil belajarnya. Tes diberikan kepada peserta didik baik sebelum menggunakan metode *Mind Mapping* maupun setelah menggunakan metode *Mind Mapping*. Kemudian akan didapatkan data murid sebelum diberikan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, foto *Mind Mapping* yang dibuat peserta didik, dan daftar nilai sebelum dilakukan penelitian dan daftar nilai setelah dilakukan penelitian. Nilai atau hasil belajar

tersebut di analisis untuk mengetahui pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar murid, khususnya pelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi mengenai keadaan awal di kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita tentang keadaan kelas, sarana belajar siswa, kegiatan pembelajaran IPS di kelas, nilai UTS siswa, dan kondisi siswa saat KBM berlangsung

2. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *Mind Mapping* dan mencatat di papan tulis dalam menjelaskan materi. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Tes berupa tes pilihan ganda. Tes yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* merupakan tes yang sama, hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman murid setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto-foto, film dokumenter dan data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, foto *Mind Mapping*, dan nilai hasil belajar.

F. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS *for windows* versi 20.

1. Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS. Sugiyono (2017: 21) menjelaskan bahwa, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Untuk keperluan analisis digunakan tabel distribusi frekuensi, skor tertinggi, skor terendah, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar IPS murid, maka dilakukan pengelompokan. Pengelompokan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pedoman yang digunakan untuk mengubah skor mentah yang diperoleh murid menjadi skor standar (nilai) mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh Depdiknas, terdapat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-69	Rendah
0-54	Sangat rendah

Sumber: (Sudjana, 2011: 38)

Sedangkan untuk kategori nilai ketuntasan murid terdapat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kategori Nilai Ketuntasan Murid

Nilai	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak tuntas

Sumber: (SDN No. 166 Inpres Bontorita)

2. Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS 16.0 *for windows*. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS 16.0 *for windows*. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov*

dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for windows* menggunakan *Univariate Analysis of Variance* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t pada aplikasi SPSS 16.0 *for windows*. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis/uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar murid melalui penerapan metode *Mind Mapping* yang telah dilaksanakan di SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan metode *Mind Mapping* dan murid diberikan *pretest*. Selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*. Dan untuk melihat hasil belajar murid dari setelah diberikannya perlakuan, maka diberikan *posttest*.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diterapkan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

a. Tingkat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Sebelum diberikan Perlakuan

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V yang dipilih sebagai subyek penelitian, maka berikut

disajikan statistik nilai hasil *pretest* Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Pre-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	25
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	90
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	70
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	66
Titik Tengah (<i>Median</i>)	60
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	18,25
Jumlah (<i>Sum</i>)	1650

Sumber: (nilai statistik *Pretest*)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *pretest* adalah 66 dari nilai total 1650 dengan nilai standar deviasi 18,25 (Lampiran C.2). Nilai hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori. Kategori yang dimaksud disusun berdasarkan persamaan kategori yang disajikan pada BAB III. Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2.

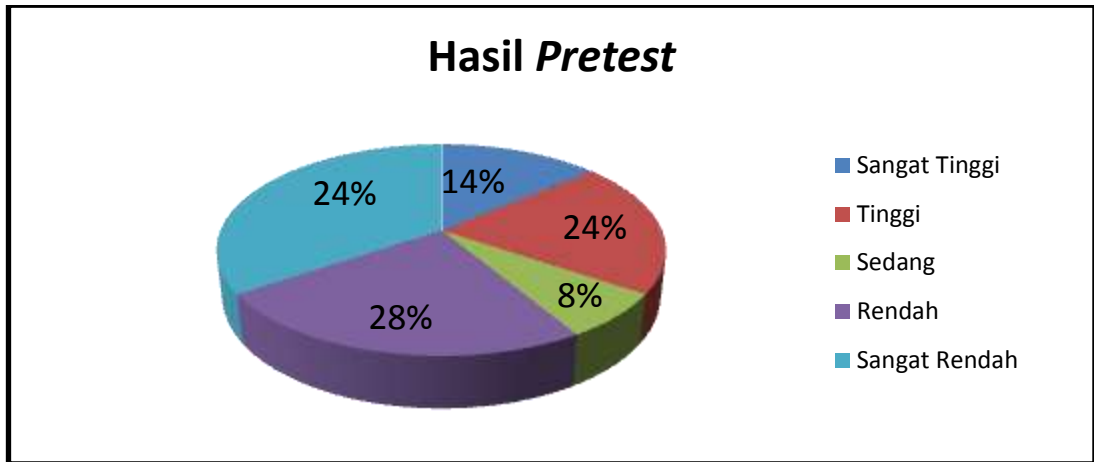
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Pre-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	4	16%
80-89	Tinggi	6	24%
65-79	Sedang	2	8%
55-64	Rendah	7	28%
0-54	Sangat rendah	6	24%
Jumlah		25	100%

Sumber: (data primer 2017)

Berdasarkan tabel 4.2 tampak bahwa dari 25 orang responden penelitian pada saat *pretest* telah diketahui bahwa ada 6 orang atau 24% yang berada pada kategori hasil belajar sangat rendah, 7 orang atau 28% berada pada kategori rendah, 2 orang lainnya atau sekitar 8% berada pada kategori sedang, dan 6 orang atau sekitar 24% berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kategori sangat tinggi terdapat 4 orang atau sekitar 16%. Untuk lebih jelasnya data pada tabel di atas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut.

Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Nilai *Pretest* Subyek Penelitian



Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar pada *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 - 100	Tuntas	12	48%
0 - 69	Tidak Tuntas	13	52%
Jumlah		25	100%

Sumber: (data primer 2017)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar murid sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa hanya sebanyak 12 orang murid atau sebesar 48% dari jumlah keseluruhan 25 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 orang dari jumlah keseluruhan 25 murid dengan persentase 52%.

b. Tingkat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Setelah diberikan Perlakuan

Perlakuan yang diberikan pada kegiatan ini adalah pembelajaran yang menggunakan metode *Mind Mapping* dan setelahnya diberikan *posttest*. Berikut disajikan statistik nilai hasil *posttest* Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.4 Statistik Nilai Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	25
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	40
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	60
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	81,2
Titik Tengah (<i>Median</i>)	80
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	15,36
Jumlah (<i>Sum</i>)	2030

Sumber: (nilai statistik *Posttest*)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *posttest* adalah 81,2 dari nilai total 2030 dengan nilai standar deviasi 15,36 (Lampiran C.2). Nilai hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori. Kategori yang dimaksud disusun berdasarkan persamaan kategori yang disajikan

pada BAB III. Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.5 di bawah ini.

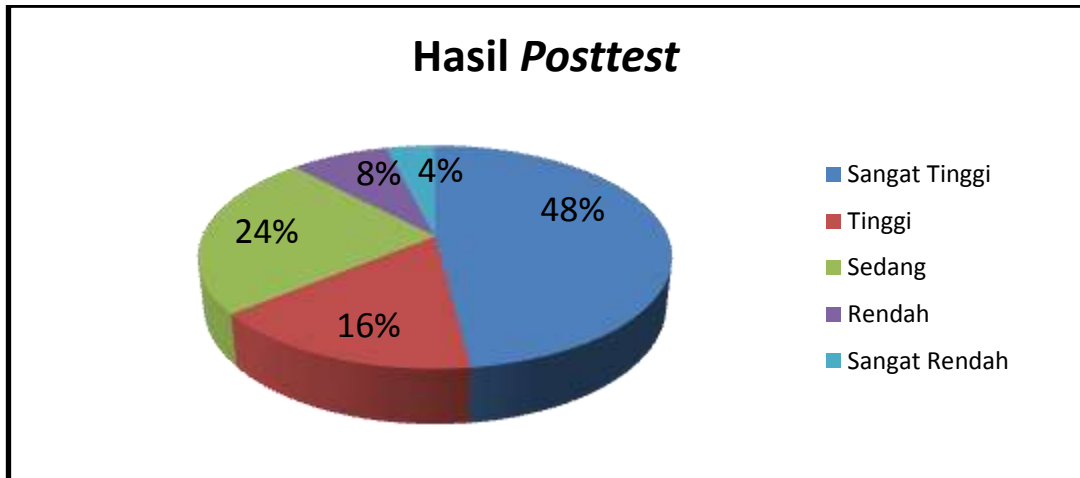
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Post-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	12	48%
80-89	Tinggi	4	16%
65-79	Sedang	6	24%
55-64	Rendah	2	8%
0-54	Sangat rendah	1	4%
Jumlah		25	100%

Sumber: (data primer 2017)

Berdasarkan tabel 4.5 tampak bahwa dari 25 orang responden penelitian pada saat *posttest* telah diketahui bahwa ada 1 orang atau 4% yang berada pada kategori sangat rendah, 2 orang atau 8% yang berada pada kategori rendah, 6 orang atau 24% berada pada kategori sedang, 4 orang atau sekitar 16% berada pada kategori tinggi, dan sekitar 12 orang atau 48% berada pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya data pada tabel di atas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut.

Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Nilai *Posttest* Subyek Penelitian



Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid setelah perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar pada *Posttest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 - 100	Tuntas	22	88%
0 - 69	Tidak Tuntas	3	12%
Jumlah		25	100%

Sumber: (data primer 2017)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar murid setelah diberi perlakuan (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa sebanyak 22 murid atau sebesar 88% dari jumlah keseluruhan 25 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 orang murid dari jumlah keseluruhan 25 murid dengan persentase 12%.

c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Murid antara *Pretest* dan *Posttest*

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) berupa penerapan metode *Mind Mapping*, yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Statistik	Nilai Statistik	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	N (Jumlah Sampel)	25	25
2.	Skor Ideal	100	100
3.	Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	90	100
4.	Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20	40
5.	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	70	60
6.	Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	66	81,2
7.	Titik Tengah (<i>Median</i>)	60	80
8.	Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	18,25	15,36
9.	Jumlah (<i>Sum</i>)	1670	2030

Sumber: (nilai statistik *Pretest-Posttest*)

Dari tabel 4.7 di atas digambarkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) murid setelah dilaksanakan metode *Mind Mapping* (*Posttest*) lebih tinggi yaitu 81,2 dibanding sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) yaitu 66. Selain itu, perbandingan ketuntasan belajar murid juga dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
70 - 100	Tuntas	12	48%	22	88%
0 -69	Tidak Tuntas	13	52%	3	12%
Jumlah		25	100%	25	100%

Sumber: (data primer 2017)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat perbedaan ketuntasan murid sebelum perlakuan (*Pretest*) sebanyak 12 orang murid yang tuntas atau sebesar 48% dari jumlah keseluruhan 25 murid dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) jumlah murid yang tuntas meningkat sebanyak 22 murid dari 25 orang murid atau sebesar 88%. Dengan demikian hasil belajar murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan normal apabila signifikansi atau nilai koefisien (*P-value*) pada output *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari alpha yang ditentukan yaitu 0,05 ($P_{value} \geq$

0,05). Berikut hasil dari uji *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Subyek Penelitian

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		PRETEST	POSTTEST
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.0000	81.2000
	Std. Deviation	18.25742	15.36229
	Absolute	.178	.197
Most Extreme Differences	Positive	.149	.127
	Negative	-.178	-.197
Kolmogorov-Smirnov Z		.892	.983
Asymp. Sig. (2-tailed)		.404	.289

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for Windows* menunjukkan bahwa signifikansi (p) untuk subyek penelitian nilai sebelum perlakuan/*pretest* dan setelah perlakuan/*posttest* adalah lebih besar dari signifikansi 0.05 yang berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian kedua data tersebut adalah sama. Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Subyek penelitian

Test of Homogeneity of Variances

HASIL_BELAJAR_IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.975	1	48	.328

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk tes homogenitas adalah sebesar 0,328. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan uji prasyarat sebelumnya yakni data terbukti berdistribusi normal dan homogenitas, maka kegiatan selanjutnya adalah pengujian hipotesis/uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Subyek penelitian

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	-15.2000	10.04988	2.00998	-19.34838	-11.05162	-7.562	24	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05 = 0,000 < 0,05) maka h_1 : “Ada pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar” dinyatakan diterima dan h_0 ditolak.

B. Pembahasan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan wadah untuk membantu tumbuhnya warga negara yang baik, yang dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademik sampai pada keterampilan sosialnya. Menurut Trianto (2013; 171): IPS merupakan “bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial; sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial”. Pembelajaran IPS tidak hanya mengacu pada satu aspek melainkan beberapa aspek seperti geografi, ekonomi, sosiologi, dan sebagainya. Di sekolah dasar, pembelajaran IPS merupakan

pembelajaran terpadu yang didalamnya memuat banyak aspek. IPS di sekolah dasar memiliki muatan materi yang padat berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Sehingga dalam penyampaian materi diharapkan seorang guru mempunyai wawasan yang luas dan keterampilan yang tak terbatas dalam mengolah pembelajaran.

Namun demikian, seringkali ditemui suatu pembiasaan dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran IPS masih konvensional dimana guru ceramah dan peserta didik hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru, belum memanfaatkan media pembelajaran, dan kegiatan mencatat dilakukan secara biasa yang terkesan linier dan monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, dan berkurangnya semangat belajar. Pembelajaran IPS hendaknya menjadi pembelajaran yang bisa menarik perhatian murid, menyenangkan, dan mampu melibat sertakan murid secara aktif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid maka diterapkanlah metode *Mind Mapping*.

Mind Mapping atau peta pikiran adalah “teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya” (Sugiarto, 2011: 75). Buzan (2012: 4) mengartikan *Mind Map* adalah “cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita”. *Mind Mapping* memungkinkan peserta didik untuk membuat catatan tidak hanya dengan tulisan, melainkan dapat menggunakan gambar, warna, simbol, garis yang dapat meningkatkan kreativitas. Sehingga, Ketika murid mampu membuat catatan dalam bentuk *Mind Mapping* dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik, maka

berarti mencerminkan kemampuan murid dalam menguasai dan memahami materi pembelajaran IPS yaitu mengenai keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

Hasil penelitian dari penerapan metode *Mind Mapping* menunjukkan bahwa hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh perbandingan nilai yang menunjukkan nilai *pretest* yang masih tergolong rendah, dan setelah diberikan perlakuan dengan penerapan metode *Mind Mapping* terlihat dari nilai *posttest* yang mengalami peningkatan. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS yang diperoleh h_0 ditolak dan h_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar dan hasil belajar murid mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Mind Mapping* terhadap hasil Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Hasil nilai rata-rata (*mean*) menunjukkan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 66 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan sebesar 81,2. Ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diberikan perlakuan. Dan untuk pengujian hipotesis diperoleh hasil uji hipotesis output SPSS yaitu $0,000 < 0,05$ maka h_0 ditolak dan h_1 diterima yang artinya penerapan metode *Mind Mapping* dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V di SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

B. Saran

Saran yang dapat penulis rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Mensosialisasikan metode *Mind Mapping* kepada guru agar mereka bisa menerapkan di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan murid lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah metode *Mind Mapping*.

3. Bagi Siswa

Agar dapat menerima segala jenis tugas yang diberikan oleh guru karena ini dilakukan guru semata-mata untuk mencerdaskan anak bangsa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti variabel-variabel lain seperti model pembelajaran lain, metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas belajar, ruang belajar, gaya belajar, dan lain-lain yang dapat mempengaruhi hasil Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, & Wahyuni Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak Agar Anak Pintar Di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- . 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hernowo. 2008. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung: MLC.
- Kusdaryani, Wiwik & Trimo. 2013. *Landasan Kependidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nursalam, & Suardi. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Olivia, Femi. 2008. *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping Bantu Anak Menguasai Senjata Rahasia Para Jenius Untuk Melejit Prestasi di Sekolah*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sugiarto, Iwan. 2011. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningsih. 2016. *Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Windura, Sutanto. 2013. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Chandramica, Friezsy Putri. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Murid Kelas IV*. Skripsi. (Online). FKIP Universitas Lampung Bandar Lampung. (<http://digilib.unila.ac.id/25529/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf.html> Diakses 06 Februari 2018).
- Handoko ,Panji Seno. 2015. *Pengaruh Penggunaan Mind Map Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Semester Genap SD Negeri Margoyasan Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. (http://eprints.uny.ac.id/23717/1/Skripsi_Panji_Seno_Handoko_11108244_089_PGSD_UNY_2011.pdf Diakses 06 Februari 2018)
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. (Online). (http://103.23.244.11/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf Diakses 14 Februari 2018).

DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN
A**

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
dan LEMBAR OBSERVASI**

**LAMPIRAN
B**

DATA HASIL PENELITIAN

**LAMPIRAN
C**

HASIL ANALISIS DATA

**LAMPIRAN
D**

DOKUMENTASI

LAMPIRAN A

PERANGKAT PEMBELAJARAN dan LEMBAR OBSERVASI

**A.1 RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN**

**A.2 LEMBAR KERJA PESERTA
DIDIK (LKPD)**

**A.3 SOAL EVALUASI
dan PEDOMAN PENILAIAN**

A.4 MATERI AJAR

A.5 LEMBAR OBSERVASI

LAMPIRAN A.1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : V

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

III. Indikator

- Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.
- Mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.
- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

V. Materi Pembelajaran

- keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab.

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Pendahuluan

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Berdoa sebelum belajar3. Mengecek kehadiran siswa4. Apersepsi5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	± 10 menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan gambar, siswa mengamati gambar.2. Guru menjelaskan tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.4. Siswa membuat catatan tentang materi.5. Siswa mengerjakan LKS dengan teman sebangku, kemudian membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.7. Menanyakan hal yang belum jelas, kemudian menjawab atau mengulangi materi yang belum jelas.	± 50 menit

C. Penutup

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dan guru secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.2. Berdoa setelah belajar.3. Guru memberikan pesan kepada siswa.	± 10 menit

VIII. Sumber Belajar

Sumber : Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas V.

IX. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - Tes tertulis
2. Bentuk Instrumen :
 - Lembar kerja siswa
 - Lembar tes

Takalar, 23 Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti,

Hj. St. Nurhaedah, S. Pd
NIP: 19650706 198611 2 004

Magfirah Mursalam
NIM : 1054 09434 14

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN No. 166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S. Pd
NIP: 19811129 200502 1 004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SDN No. 166 Inpres Bontorita
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: V
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

III. Indikator

- Menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dengan *mind mapping*, murid dapat menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.

V. Materi Pembelajaran

- Keragaman suku bangsa di Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

Mind Mapping, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab.

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Pendahuluan

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Berdoa sebelum belajar3. Mengecek kehadiran murid4. Apersepsi5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	± 10 menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang Keragaman suku bangsa di Indonesia.2. Siswa mengamati gambar/bagan <i>mind mapping</i> yang telah disiapkan oleh guru.3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang Keragaman suku bangsa di Indonesia.4. Guru memberi tahu langkah-langkah membuat <i>mind mapping</i> secara sederhana. kemudian siswa mencoba untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan menggunakan kertas polos dan spidol warna yang telah disiapkan oleh guru.5. Siswa mengerjakan LKS dengan teman sebangku, kemudian membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.7. Menanyakan hal yang belum jelas, kemudian menjawab atau mengulangi materi yang belum jelas.	± 50 menit

C. Penutup

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Murid dan guru secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	

2. Berdoa setelah belajar.	± 10 menit
3. Guru memberikan pesan kepada murid.	

VIII. Sumber dan Alat Belajar

- A. Sumber : Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas V.
- B. Alat Belajar : Spidol/pensil warna, kertas polos dan *mind mapping*.

IX. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - Tes tertulis
2. Bentuk Instrumen :
 - Lembar kerja murid
 - Lembar tes

Takalar, 24 Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti,

Hj. St. Nurhaedah, S. Pd
NIP: 19650706 198611 2 004

Magfirah Mursalam
NIM : 1054 09434 14

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN No. 166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S. Pd
NIP: 19811129 200502 1 004

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : V

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

III. Indikator

- Mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dengan *mind mapping*, murid dapat mengidentifikasikan keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

V. Materi Pembelajaran

- Keragaman budaya yang terdapat di Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

Mind Mapping, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab.

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Pendahuluan

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Berdoa sebelum belajar3. Mengecek kehadiran murid4. Apersepsi5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	± 10 menit

B. Kegiatan Inti

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia.2. Siswa mengamati gambar/bagan <i>mind mapping</i> yang telah disiapkan oleh guru.3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia.4. Guru memberi tahu langkah-langkah membuat <i>mind mapping</i> secara sederhana. kemudian siswa mencoba untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan menggunakan kertas polos dan spidol warna yang telah disiapkan oleh guru.5. Siswa mengerjakan LKS dengan teman sebangku, kemudian membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.7. Menanyakan hal yang belum jelas, kemudian menjawab atau mengulangi materi yang belum jelas.	± 50 menit

C. Penutup

Kegiatan	Waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Murid dan guru secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	

2. Berdoa setelah belajar.	± 10 menit
3. Guru memberikan pesan kepada murid.	

VIII. Sumber dan Alat Belajar

- A. Sumber : Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas V.
- B. Alat Belajar : Spidol/pensil warna, kertas polos dan *mind mapping*.

IX. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - Tes tertulis
2. Bentuk Instrumen :
 - Lembar kerja murid
 - Lembar tes

Takalar, 25 Mei 2018

Guru Kelas

Peneliti,

Hj. St. Nurhaedah, S. Pd
NIP: 19650706 198611 2 004

Magfirah Mursalam
NIM : 1054 09434 14

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN No. 166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S. Pd
NIP: 19811129 200502 1 004

LAMPIRAN A.2

LEMBAR KERJA MURID (LKM)

Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : V

Hari/Tanggal : Rabu/23 Mei 2018

Tujuan :

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.
- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

Petunjuk

Diskusikanlah dengan teman kelompok!

Coba tuliskan macam-macam suku bangsa dan keanekaragaman budaya di Indonesia beserta daerah asalnya!

Nama Kelompok :.....

Ketua Kelompok :.....

Anggota 1.

2.

3.

4.

Paraf	
Nilai	

LEMBAR KERJA MURID (LKM)

Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : V

Hari/Tanggal : Kamis/24 Mei 2018

Tujuan :

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dengan *mind mapping*, murid dapat menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia.

Petunjuk

Diskusikanlah dengan teman kelompok!

Coba tuliskan macam-macam suku bangsa di Indonesia beserta Provinsinya.

Tulis dalam tabel seperti di bawah ini!

No.	Nama Suku Bangsa	Provinsi
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Nama Kelompok :.....

Ketua Kelompok :.....

Anggota 1.

2.

3.

4.

Paraf	
Nilai	

LEMBAR KERJA MURID (LKM)

Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas : V

Hari/Tanggal : Jumat/25 Mei 2018

Tujuan :

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dengan *mind mapping*, murid dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

Petunjuk

1. Buatlah *mind mapping* tentang keragaman budaya yang terdapat di Indonesia!
2. Majulah ke depan kelas untuk membacakan hasil pekerjaanmu agar mendapatkan tanggapan!

Nama Kelompok :.....

Ketua Kelompok :.....

Anggota 1.

2.

3.

4.

Paraf	
Nilai	

LAMPIRAN A.3

SOAL EVALUASI

(Pretest-Posttest)


Sekolah : SDN No. 166 Inpres Bontorita

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : V

Nama Murid :

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Istilah budaya berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu Buddayah atau Buddhi yang berarti....
 - a. Hasil karya
 - b. Akal budi
 - c. Penciptaan
 - d. Kepribadian bangsa
2. Suku Baduy berasal dari
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Tengah
 - c. Banten
 - d. DI Yogyakarta
3. Tari tradisional dari Aceh dinamakan
 - a. Tari Saman
 - b. Tari kecak
 - c. Tari Perang
 - d. Tari Pakarena
4.  Rumah adat disamping berasal dari
 - a. Bali
 - b. Jawa Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. NTT
5. Tari Pendet merupakan tarian daerah yang terkenal di Provinsi
 - a. Sulawesi Selatan
 - b. Aceh
 - c. Jawa Tengah
 - d. Bali
6. Sundu merupakan senjata tradisional dari daerah
 - a. Bali
 - b. Jawa Tengah
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Nusa Tenggara Timur

7. Berikut ini adalah suku yang berasal dari Sulawesi Utara, kecuali

- a. Sangir Talaud
- b. Minahasa
- c. Bolaang
- d. Bulungan

8. Berikut ini adalah bahasa daerah dari Sulawesi Selatan, kecuali

- a. Toraja
- b. Makassar
- c. Ende'
- d. Bugis

9. Yang termasuk pakaian adat dari Provinsi Nusa Tenggara Timur adalah

a. .



c. .



b. .



d. .



10. Komerling, Ranau, dan Ogan merupakan suku bangsa di

- a. Lampung
- b. Palembang
- c. Jambi
- d. Bengkulu

PEDOMAN PENILAIAN

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : V

Teknik Penilaian : Tes Tertulis

Bentuk Soal/Instrumen : Pilihan Ganda

A. Pilihan Ganda

No. Soal	Bunyi Soal	Kunci Jawaban	Skor	Ket.
1.	Istilah budaya berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu Buddayah atau Buddhi yang berarti.... a. Hasil karya b. Akal budi c. Penciptaan d. Kepribadian bangsa	B	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
2.	Suku Baduy berasal dari a. Jawa Timur b. Jawa Tengah c. Banten d. DI Yogyakarta	C	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
3.	Tari tradisional dari Aceh dinamakan.... a. Tari Saman b. Tari kecak c. Tari Perang d. Tari Pakarena	A	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
4.	 Rumah adat disamping berasal dari.... a. Bali b. Jawa Tengah c. Sulawesi Selatan d. NTT	C	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
5.	Tari Pendet merupakan tarian daerah yang terkenal di Provinsi.... a. Sulawesi Selatan	D	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab

	b. Aceh c. Jawa Tengah d. Bali			
6.	Sundu merupakan senjata tradisional dari daerah.... a. Bali b. Jawa Tengah c. Sulawesi Selatan d. Nusa Tenggara Timur	D	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
7.	Berikut ini adalah suku yang berasal dari Sulawesi Utara, kecuali a. Bulungan b. Sangir c. Bolaang d. Minahasa	A	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
8.	Berikut ini adalah bahasa daerah dari Sulawesi Selatan, kecuali.... a. Toraja b. Makassar c. Ende' d. Bugis	C	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
9.	Yang termasuk pakaian adat dari Provinsi Nusa Tenggara Timur adalah.... a.  b.  c.  d. 	D	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
10.	Komering, Ranau, dan Ogan merupakan suku bangsa di.... a. Lampung b. Palembang c. Jambi d. Bengkulu	B	1	1 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
Jumlah Skor Keseluruhan/Maksimal			10	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan siswa}}{\text{Jumlah skor keseluruhan/maksimal}} \times 100\%$$

LAMPIRAN A.4

MATERI AJAR

(Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia)

Macam-Macam Suku Bangsa di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa. Suku-suku bangsa tersebut bersatu dalam satu wadah yaitu negara kesatuan Indonesia yang mempunyai motto Bhineka tunggal ika. Macam-macam suku bangsa yang menghuni kawasan nusantara tercinta ini tidak terhitung jumlahnya. Menurut hasil dari penelitian, di Indonesia terdapat 126 suku bangsa yang mendiami Indonesia dan memiliki budaya tradisional yang menjadi ciri khasnya.

Secara umum, suku bangsa di Indonesia di golongankan kedalam dua kelompok besar, yaitu:

1. Kelompok Sub- Ras Melayu.

Sub-ras melayu meliputi suku melayu tua (Proto Melayu) dan suku melayu baru muda (Detero Melayu). Suku melayu tua seperti suku-suku bangsa yang terdapat di tapanuli dan suku toraja, suku Kubu Lubu, suku orang laut di Riau. Sedangkan suku melayu baru muda seperti suku bangsa yang mendiami Sulawesi Utara, Jawa, Minang, dll.

2. Kelompok Negrito (Polinesia dan Melanesia)

Yang termasuk kelompok suku bangsa negrito antara lain adalah suku-suku bangsa yang mendiami Irian Jaya (Papua) seperti suku Dani, Asmat, Fak-fak dan Arso.

Setiap suku bangsa yang ada di wilayah Indonesia ini mendiami daerah-daerah tertentu yang menjadi tempat tinggal sekaligus pusat perkembangan dan

pertumbuhan suku. Nama suku sebagian besar diambil dari nama daerah tempat tinggal mereka. Berikut ini adalah nama-nama suku bangsa dari bermacam-macam suku bangsa yang ada di Indonesia.

Propinsi	Nama Suku Bangsa
Nangroe Aceh Darrusalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jame, Simeleuw
Sumatera Utara	Batak (Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakfak, Batak Angkola, Batak Toba, Batak Mandailing), Nias, Melayu
Sumatera Barat	Minangkabau, Mentawai, Melayu, Tanjung Kato, Panyali, Caniago, Sikumbang, dan Gusci
Riau dan Riau kepulauan	Melayu, Akit, Talang Mamak, Orang utan Bonai, Sakai, dan Laut, Bunoi, Siak, Sakai
Jambi	Melayu, Jambi, Kubu
Sumatera Selatan dan Bangka Belitung	Palembang, Semendo, lahat, Melayu, Pasemah, Kikim, Ogan, Lintang, Pegagah, Rawas, Sekak Rambang, Lembak, Kubu, Penesek Gumay, Panukal, Bilida, Musi, Rejang, dan Ranau
Bengkulu	Melayu, Rejang, Muko-muko, Pekal, Serawai, Pasemah, Enggano, Kaur, Rejang, dan Lembak
Lampung	Lampung (Pesisir, Seputih, Tulang Bawang, Krui ,Abung, dll), Semendo,
DKI Jakarta	Sunda, Betawi
Jawa Barat dan Banten	Sunda, Baduy, Banten
Jawa Tengah dan DI Yogyakarta	Jawa
Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger
Bali	Bali, Bali Aga
NTB	Bali, Sasak, Sumba, Mbojo, Samawa, Mata, Dongo, Kore, Dompu, Tarlawi
NTT	Alor, Solor, Sabu, Sumba, Rote, Kedang, Helong, Dawan, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie, Kemak, Lamaholot, Sikka, Manggarai, Krowe, Ende, Bajawa, Nage, Riung, Sawu dan Flores
Kal-Tim dan Kal-Teng	Melayu, Dayak
Kalimantan Selatan	Banjar, Dayak

Kalimantan Timur	Melayu, Dayak, Kutai
Sulawesi Selatan	Mandar, Bugis, Toraja, Sa'dan, Bugis, dan Makasar
Sulawesi Tengah	Toraja, Laina, Buol, Toli-toli, Tomini, Dompelas, Kaili, Kulawi, Lore, Pamona, Suluan, Mori, Bungku, Balantak, Banggai, dan Balatar
Sulawesi Utara dan Gorontalo	Minahasa, Bolaang Mangondow, Sangiher Talaud, Gorontalo, Sangir, Ternate, Togite, Morotai, Loda, Halmahera, Tidore, Obi dan Gorontalo
Papua	Sentani, Dani, Amungme, Nimboran, Jagai, Asmat, dan Tobati
Papua Barat	Mey Brat, Arfak, Asmat, Dani, dan Sentani

Keanekaragaman Budaya yang terdapat di Indonesia

Istilah budaya berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu Buddayah atau Buddhi yang berarti akal budi. Kebudayaan berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia. Negara Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya daerah. Kebudayaan masing-masing daerah mempunyai ciri khas yang membedakan daerah satu dengan yang lainnya. Perbedaan budaya dapat Memperkaya kebudayaan nasional. Dengan mempelajari kebudayaan daerah, persatuan dan kesatuan bangsa dapat diperkokoh. Keanekaragaman budaya daerah yang kita miliki hendaknya dijadikan sumber kemajuan bangsa. Hal itu sesuai dengan semboyan Negara kita “Bhinneka Tunggal Ika”. *Budaya* atau *kebudayaan* merupakan hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia yang berhubungan erat dengan alam sekitarnya dan dipergunakan untuk ketenangan hidup. Keadaan alam dan masyarakat sangat berpengaruh terhadap kebudayaan setempat. Itulah sebabnya lahir keanekaragaman budaya di negara kita. Keragaman budaya di Indonesia tercermin dari berbagai pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, senjata tradisional, bahasa daerah, dan lainnya.

A. Pakaian Adat

1. Sulawesi Selatan



Baju Bodo adalah pakaian tradisional perempuan suku [Bugis](#) [Makassar](#) di [Sulawesi](#) Selatan. Baju bodo berbentuk segi empat, biasanya berlengan pendek, yaitu setengah atas bagian siku [lengan](#) dan sehelai sarung menutupi [pinggang](#) hingga kaki.

2. Jawa Tengah



Kebaya umumnya dibuat dari bahan kain katun, beludru, sutera brokat, dan nilon yang berwarna cerah seperti putih, merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya. Untuk modelnya sendiri ada kebaya panjang dan kebaya pendek. Kebaya panjang bagian bawahnya mencapai lutut, sementara kebaya pendek bagian bawahnya hanya mencapai pinggang. Di bagian depan sekitar dada, terdapat kain persegi panjang yang berfungsi sebagai penyambung kedua sisinya.

3. Bali



Payas Agung merupakan bentuk *payas* (busana) tingkatan paling utama atau tertinggi dalam strata sosial semasa kerajaan Bali berdiri. *Payas* ini penggunaannya sangat terbatas hanya diperuntukkan bagi keluarga kerajaan selama berlangsungnya prosesi upacara-upacara adat dalam perjalanan kehidupan manusia sesuai tradisi Bali, sebutlah seperti upacara memasuki usia

remaja atau *Mungghah Deha*, upacara potong gigi, serta prosesi pernikahan kalangan keluarga Kerajaan Bali.

4. Nusa Tenggara Timur



Pakaian Adat Rote yaitu pakaian adat yang dipakai kaum pria di NTT berupa topi dengan bentuk yang khas, baju jas ttup, selempang kain tenun dan bersarung kain tenun. Sebilah golok terselip didepan perut. Perhiasan yang dipakai berupa kalung dan pending. Sedangkan wanitanya memakai hiasan kepala berbentuk bulan sabit,

kain tenun yang menyelempang di bahu dan kain tenun yang menutup bagian dada hingga kaki. perhiasan yang dipakai adalah subang, kalung, pending, dan gelang tangan. Pakaian ini berdasarkan pakaian adat Rote.

5. Aceh



Pidie' adalah pakaian adat dari aceh. Bagi laki-laki, warna pakaian adat biasanya didominasi oleh warna hitam. Warna hitam dipercaya sebagai simbol kebesaran. Di Aceh jika ada acara besar seperti pernikahan dan adat lainnya, pakaian hitam menandakan kemegahan dan kemuliaan. Hal ini berbeda dengan realitas yang ada pada

masyarakat lain yang biasanya warna hitam menandakan adanya peristiwa berduka cita. Bagi kaum perempuan, warnanya memiliki motif yang beragam seperti merah, hijau atau kuning yang mengisyaratkan keindahan, keanggunan, kesetiaan dan keberanian.

B. Rumah Adat

1. Sulawesi Selatan



terkandung di dalamnya.

Tongkonan adalah rumah adat bagi masyarakat suku Toraja dan telah ditetapkan sebagai rumah adat Sulawesi Selatan. Rumah adat ini sangat terkenal bahkan sampai ke penjuru dunia karena keunikan arsitektur serta nilai-nilai filosofis yang

2. Jawa Tengah



Rumah Joglo, atap rumah adat Jawa Tengah ini dibuat dari bahan genting tanah. Sebelum genting ditemukan, pada masa silam atap rumah ini juga dibuat dari bahan ijuk atau alang-alang yang dianyam. Penggunaan desain rangka atap dengan bubungan tinggi dan material atap dari bahan alam merupakan salah satu hal yang membuat rumah Joglo terasa dingin dan sejuk. Adapun secara keseluruhan, rumah Joglo sendiri lebih banyak menggunakan kayu-kayuan keras, baik untuk dinding, tiang, rangka atap, pintu, jendela, dan bagian lainnya. Kayu jati adalah pilihan utama yang kerap ditemukan pada rumah-rumah lawas. Kayu jati sangat awet dan terbukti dapat bertahan lama bahkan hingga ratusan tahun.

3. Bali



Gapura Candi Bentar terdiri dari dua bangunan candi yang memiliki bentuk identik dan diletakkan sejajar sebagai gerbang utama untuk masuk menuju halaman area rumah atau pintu gerbang terluar, biasanya merupakan pintu masuk

utama suatu Pura atau tempat ibadah umat Hindu di Bali. Walaupun memiliki bentuk yang identik dengan posisi yang sejajar, gapura ini diletakkan terpisah satu dengan lainnya tanpa penutup pada bagian atap persis seperti satu bagian menghadap cermin dan membuat bangunan menjadi identik. Meskipun tidak memiliki atap, namun gapura ini masih terhubung satu sama lain dengan adanya pagar besi dan sejumlah anak tangga pada bagian bawah. Selain candi, di sekitar gapura biasanya terdapat berbagai patung sebagai lambang dari adat budaya Bali. Bangunan ini juga memiliki julukan *gerbang terbelah*, karena bentuk bangunannya seolah menggambarkan satu bangunan candi yang dibelah menjadi dua.

4. Nusa Tenggara Timur



Musalakitana adalah rumah rumah adat di NTT, untuk tempat tinggal lurah, camat atau pembesar lainnya. Rumah ini berbentuk panggung dan dibawahnya terdapat balai panjang tempat menerima tamu, yang tiangnya berdiri dari landasan batu besar,

sehingga tidak perlu ditanam dalam tanah.

5. Aceh



Rumah Krong Bade, Keseluruhan rumah ini dibuat dari bahan kayu, kecuali atapnya yang terbuat dari bahan daun rumbia atau daun enau yang dianyam, serta lantainya yang dibuat dari bambu. Karena memiliki

struktur panggung, pada rumah adat Aceh ini kita dapat menemukan ruang bawah. Ruang ini biasanya digunakan sebagai gudang tempat penyimpanan bahan pangan, serta sebagai tempat para wanita untuk melakukan aktivitas, misalnya aktivitas menenun kain khas Aceh. Untuk memasuki rumah, kita perlu meniti tangga di bagian depan rumah. Tangga tersebut biasanya memiliki jumlah anak tangga yang ganjil. Adapun setelah naik ke bagian atas, kita akan menemukan banyak sekali lukisan yang menempel di dinding-dinding rumah sebagai hiasan. Jumlah lukisan pada dinding luar rumah dapat menjadi simbol tingkat ekonomi pemiliknya.

C. Tari traditional

1. Sulawesi Selatan



Tari Pakarena merupakan salah satu [tarian](#) tradisional daerah dari Sulawesi Selatan. Tarian ini diiringi oleh dua kepala drum atau gandrang dan sepasang instrumen alat seperti suling yang disebut dengan puik-puik. Penari Pakarena harus perempuan karena pada

dasarnya tarian tradisional ini mencerminkan karakter perempuan Gowa yang sopan, lembut, setia, dan patuh. Para penari tersebut melengkapi keindahan gerakan tariannya dalam kostum cerah berwarna merah, hijau, kuning dan putih. Untuk melengkapi tarian ini, penari juga membawa kipas berukuran besar. Selain itu, aksesoris lain yang dikenakan antara lain adalah gelang, kalung, dan juga sanggul.

2. Jawa Tengah



Tari Bambang Cakil merupakan salah satu tari klasik yang ada di Jawa khususnya Jawa Tengah.

Tari ini sebenarnya diadopsi dari salah satu adegan yang ada dalam pementasan Wayang kulit yaitu adegan Perang Kembang Tari ini menceritakan perang antara kesatria melawan raksasa. Kesatria adalah tokoh yang bersifat halus dan lemah

lembut, sedangkan Raksasa menggambarkan tokoh yang kasar dan beringas. Di dalam pementasan wayang jawa tengah, adegan perang kembang ini biasanya keluar tengah-tengah atau di Pathet Sanga .Perang antara Kesatria (Bambang) melawan raksasa ini sangat atraktif, dalam adegan ini juga bisa digunakan sebagai tempat penilaian seorang dalang dalam menggerakkan wayang. Makna yang terkandung dalam tarian ini adalah bahwa segala bentuk kejahatan dan keangkaramurkaan pasti kalah dengan kebaikan.

3. Bali



Tari kecak ini adalah tarian yang sangat populer di daerah Pulau Bali. Tarian ini dimainkan oleh puluhan anggota dari kalangan laki-laki, yang mana tarian ini dimainkan sambil duduk dan melingkar. Tari

Kecak ini menceritakan tentang kisah cerita Ramayana ketika barisan seekor kera membantu Rama untuk melawan Rahwana.



Tari Pendet ini dimainkan untuk penyambutan kedatangan para tamu-tamu undangan dengan menaburkan bunga-bunga, Tari Pendet dimainkan oleh seorang wanita, dan penari-penari Tari Pendet ini memiliki

senyuman yang sangat manis. Awal mulanya tarian ini hanya digunakan ketika adanya acara-acara ibadah di pura sebagai bentuk penyambutan-penyambutan kepada dewa yang turun ke dalam bumi

4. Nusa Tenggara Timur



Tari Perang, tari yang menunjukkan sifat-sifat keperkasaan dan kepandaian memainkan senjata. Senjata yang dipakai berupa cambuk dan perisai.

5. Aceh



Tari Saman diciptakan dan dikembangkan oleh seorang tokoh islam bernama Syeh Saman, beliau menciptakan syairnya dengan menggunakan bahasa arab dan bahasa aceh dengan iringan gerakan-gerakan tangan dan syair yang dilagukan membuat suasana

menjadi gembira, gerakan tepukan dada, tepukan diatas lutut, mengangkat tangan secara bergantian dengan gerakan dan kecepatan yang serasi menjadi ciri khasnya.

D. Senjata Tradisional

1. Sulawesi Selatan

Badik raja berukuran agak besar dengan panjang antara 20 sd 25 cm. Bentuknya seperti badik lampo battang dengan bilah yang membungkuk dan perut bilah yang



membesar. Badik ini dibuat dari logam kualitas tinggi dan kerap dilengkapi dengan pamor indah di bagian hulunya, seperti pamor timpalaja atau pamor mallasoancale. Sesuai namanya, senjata tradisional

Sulawesi Selatan ini dahulunya kerap digunakan oleh para raja-raja Bone.

2. Jawa Tengah



Keris adalah senjata tikam golongan belati (berujung runcing dan tajam pada kedua sisinya). Bentuknya khas dan mudah dibedakan dari senjata tajam lainnya, karena tidak simetris

dibagian pangkal yang melebar, seringkali bilahnya berkelok-kelok.

3. Bali



Keris Tayuhan ini dijadikan sebagai peralaan perang penduduk Bali. Kegunaannya selain untuk melindungi diri, keris ini bisa mewakili seseorang didalam suatu undangan pernikahan/perkawinan.

4. Nusa Tenggara Timur



Sundu atau Sudu adalah Senjata yang umumnya dipakai oleh penduduk NTT, semacam keris. Penduduk menganggapnya sebagai senjata tikam yang keramat.

5. Aceh



Rencong menyerupai bilah pedang kecil dengan tanduk pada bagian pangkalnya.

E. Bahasa Daerah

1. Sulawesi Selatan

- ✓ Makassar
- ✓ Bugis
- ✓ Toraja
- ✓ Mandar

2. Jawa Tengah

- ✓ Bahasa Jawa

3. Bali

- ✓ Bahasa Bali

4. Nusa Tenggara Timur

- ✓ Ende
- ✓ Sesak
- ✓ Sumbawa
- ✓ Tetun
- ✓ Larantuka, dsb.

5. Aceh

- ✓ Gayo
- ✓ Alas
- ✓ Aneuk
- ✓ Devayang
- ✓ Simeulue, dsb.

LAMPIRAN A.5

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Nama Guru :

Kelas :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom di bawah ini dengan melihat kualifikasi pencapaian kegiatan guru dalam pembelajaran!

No.	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
			4	3	2	1	
1.	Awal	Membuka pelajaran					
		Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat					
		Apersepsi: bertanya jawab tentang materi yang akan diajarkan					
		Menyampaikan tujuan pembelajaran					
2.	Inti	Mempersiapkan media yang akan digunakan					
		Menjelaskan materi pelajaran					
		Mengoptimalkan interaksi antar siswa melalui kerja kelompok					
		Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi/permainan					
		Memberikan evaluasi					
3.	Penutup	Bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi pelajaran					
		Melakukan refleksi					
		Melakukan tindak lanjut					
		Menyampaikan pesan moral					

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Takalar, Mei 2018

OBSERVER

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA

Kelas :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom di bawah ini dengan melihat kualifikasi pencapaian kegiatan siswa dalam pembelajaran!

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
		1	2	3	4	
1.	Kesiapan siswa					
	Masuk kelas tepat waktu					
	Menyiapkan perlengkapan belajar					
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
	Menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru					
	Tidak mengobrol dengan teman saat guru menyampaikan materi pelajaran					
	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti					
3.	Aktifitas siswa mengikuti permainan tebak kata					
	Tertib dan disiplin dalam mengikuti permainan tebak kata					
	Tidak melakukan kecurangan saat bermain tebak kata					
	Bekerja sama dengan teman pasangan dalam menebak kata					
	Mengikuti instruksi yang disampaikan guru					
4.	Aktifitas siswa dalam memecahkan masalah					
	Mengerjakan LKM yang diberikan secara berkelompok					
	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada masalah yang ada di LKM					

5.	Aktifitas siswa dalam mengerjakan soal latihan					
	Mengerjakan soal latihan dengan baik tanpa menyontek					
	Mengacungkan tangan untuk maju menjawab soal latihan di papan tulis					
6.	Partisipasi dalam kegiatan menutup pembelajaran					
	Membuat kesimpulan materi					

Keterangan:

1 = Kurang, diberikan jika $X \leq 30\%$

2 = Cukup, diberikan jika $30\% < X \leq 50\%$

3 = Baik, diberikan jika $50\% < X \leq 80\%$

4 = Sangat baik, diberikan jika $X > 80\%$

X = Jumlah siswa yang aktif melakukan aktifitas sesuai deskriptor

Takalar, Mei 2018

OBSERVER

LAMPIRAN B

DATA HASIL PENELITIAN

**B.1 KONTROL PELAKSANAAN
PENELITIAN**

B.2 DAFTAR HADIR MURID

**B.3 DAFTAR NILAI *PRETEST-
POSTEST* SISWA**

B.4 HASIL OBSERVASI

LAMPIRAN B.2

**DAFTAR HADIR MURID KELAS V
SDN NO. 166 INPRES BONTORITA KABUPATEN TAKALAR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

No.	Nama Siswa	L/ P	Pertemuan			Ket.
			I	II	III	
1.	Muhammad faizal	L	√	√	√	s = sakit a = alfa i = izin
2.	Muh. Yusuf Jibril	L	√	√	√	
3.	Irwandi	L	√	√	√	
4.	Farel Akbar	L	√	√	√	
5.	Musma Rifat	L	√	√	√	
6.	Basri	L	√	√	√	
7.	Ihdil Wahdinil	L	√	√	√	
8.	Agus	L	√	√	√	
9.	Muhammad Rifai	L	√	√	√	
10.	Muhammad Arham	L	√	√	√	
11.	Adryan Pratama	L	√	√	√	
12.	Nurhayati	P	√	√	√	
13.	Nur Islamiyah	P	√	√	√	
14.	Najwa Nabila	P	√	√	√	
15.	Nursuci	P	√	√	√	
16.	rahmadani	P	√	√	√	
17.	Siti Fatimah	P	√	√	√	
18.	Risda	P	√	√	√	
19.	Nuranisa	P	√	√	√	
20.	Nur Hikmah	P	√	√	√	
21.	Suci Ramadani	P	√	√	√	
22.	Syarifa Yulianti	P	√	√	√	
23.	Armita	P	√	√	√	
24.	Alfina Damayanti	P	√	√	√	
25.	Nabila Salma	P	√	√	√	

**P
R
E
T
E
S
T****P
O
S
T
T
E
S
T**

LAMPIRAN B.3**DAFTAR NILAI *PRETEST-POSTTEST* MURID KELAS V
SDN NO. 166 INPRES BONTORITA KABUPATEN TAKALAR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

No.	Nama Siswa	L/P	Hasil Nilai			
			Pretest	T/TT	Posttest	T/TT
1.	Muhammad faizal	L	80	T	80	T
2.	Muh. Yusuf Jibril	L	20	TT	40	TT
3.	Irwandi	L	70	T	90	T
4.	Farel Akbar	L	60	TT	60	TT
5.	Musma Rifat	L	80	T	80	T
6.	Basri	L	60	TT	90	T
7.	Ihdil Wahdinil	L	70	T	90	T
8.	Agus	L	40	TT	80	T
9.	Muhammad Rifai	L	80	T	90	T
10.	Muhammad Arham	L	80	T	90	T
11.	Adryan Pratama	L	50	TT	70	T
12.	Nurhayati	P	50	TT	60	TT
13.	Nur Islamiyah	P	40	TT	70	T
14.	Najwa Nabila	P	60	TT	70	T
15.	Nursuci	P	60	TT	70	T
16.	rahmadani	P	90	T	100	T
17.	Siti Fatimah	P	50	TT	70	T
18.	Risda	P	90	T	100	T
19.	Nuranisa	P	90	T	100	T

20.	Nur Hikmah	P	80	T	90	T
21.	Suci Ramadani	P	80	T	100	T
22.	Syarifa Yulianti	P	60	TT	80	T
23.	Armita	P	60	TT	70	T
24.	Alfina Damayanti	P	60	TT	90	T
25.	Nabila Salma	P	90	T	100	T
Total			1650	T=12 TT=13	2030	T=22 TT=3
Mean/Nilai Rata-rata			66,8		81,2	
Standar Deviasi			19,51		15,36	

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

LAMPIRAN B.4

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

SDN NO. 166 INPRES BONTORITA KABUPATEN TAKALAR

Nama Guru :

Kelas/Semester :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom di bawah ini dengan melihat kualifikasi pencapaian kegiatan gurudalam pembelajaran!

No.	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
			4	3	2	1	
1.	Awal	Membuka pelajaran		√			
		Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat		√			
		Apersepsi: bertanya jawab tentang materi yang akan diajarkan			√		
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		√			
2.	Inti	Mempersiapkan media yang akan digunakan	√				
		Menjelaskan materi pelajaran	√				
		Mengoptimalkan interaksi antar siswa melalui kerja kelompok		√			
		Membimbing siswa dalam kegiatan permainan		√			
		Memberikan evaluasi	√				
3.	Penutup	Bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi pelajaran		√			
		Melakukan refleksi		√			
		Melakukan tindak lanjut		√			
		Menyampaikan pesan moral		√			

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Takalar, Mei 2018

OBSERVER

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA

SDN NO. 166 INPRES BONTORITA KABUPATEN TAKALAR

Kelas/Semester : _____

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom di bawah ini dengan melihat kualifikasi pencapaian kegiatan siswadalam pembelajaran!

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
		4	3	2	1	
1.	Kesiapan siswa					
	Masuk kelas tepat waktu		√			
	Menyiapkan perlengkapan belajar		√			
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
	Menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru			√		
	Tidak mengobrol dengan teman saat guru menyampaikan materi pelajaran			√		
	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti			√		
3.	Aktifitas siswa mengikuti permainan tebak kata					
	Tertib dan disiplin dalam mengikuti permainan tebak kata		√			
	Tidak melakukan kecurangan saat bermain tebak kata		√			
	Bekerja sama dengan teman pasangan dalam menebak kata		√			
	Mengikuti instruksi yang disampaikan guru		√			
4.	Aktifitas siswa dalam memecahkan masalah					
	Mengerjakan LKPD yang diberikan secara berkelompok	√				

	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada masalah yang ada di LKPD		√			
5.	Aktifitas siswa dalam mengerjakan soal latihan					
	Mengerjakan soal latihan dengan baik tanpa menyontek		√			
	Mengacungkan tangan untuk maju menjawab soal latihan di papan tulis		√			
6.	Partisipasi dalam kegiatan menutup pembelajaran					
	Membuat kesimpulan materi		√			

Keterangan:

1 = Kurang, diberikan jika $X \leq 30\%$

2 = Cukup, diberikan jika $30\% < X \leq 50\%$

3 = Baik, diberikan jika $50\% < X \leq 80\%$

4 = Sangat baik, diberikan jika $X > 80\%$

X = Jumlah siswa yang aktif melakukan aktifitas sesuai deskriptor

Takalar, Mei 2018

OBSERVER

LAMPIRAN C

HASIL ANALISIS DATA

**C.1 ANALISIS DATA HASIL
OBSERVASI**

**C.2 ANALISIS DATA STATISTIK
DESKRIPTIF**

**C.3 ANALISIS DATA STATISTIK
INFERENSIAL**

LAMPIRAN C.1

ANALISIS DATA HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
			4	3	2	1	
1.	Awal	Membuka pelajaran		√			
		Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat		√			
		Apersepsi: bertanya jawab tentang materi yang akan diajarkan			√		
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		√			
2.	Inti	Mempersiapkan media yang akan digunakan	√				
		Menjelaskan materi pelajaran	√				
		Mengoptimalkan interaksi antar siswa melalui kerja kelompok		√			
		Membimbing siswa dalam kegiatan permainan		√			
		Memberikan evaluasi	√				
3.	Penutup	Bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi pelajaran		√			
		Melakukan refleksi		√			
		Melakukan tindak lanjut		√			
		Menyampaikan pesan moral		√			

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil observasi kegiatan guru di atas, menunjukkan bahwa pada kegiatan awal cara guru membuka pelajaran, memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat, dan menyampaikan tujuan pembelajaran bisa dikatakan baik. Sedangkan pada saat apersepsi, yaitu guru dan siswa saling bertanya jawab tentang materi pelajaran bisa dikatakan cukup walaupun masih perlu lebih baik lagi. Kemudian saat kegiatan inti, guru sangat baik dalam mempersiapkan media pembelajaran, menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai, dan memberikan evaluasi. Sedangkan bisa dikategorikan baik saat guru mengoptimalkan interaksi antar siswa dan membimbing siswa dalam kegiatan diskusi/permainan. Pada kegiatan penutup, kegiatan yang dilakukan guru bisa dikatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berada dalam kategori baik. Meskipun demikian, tetap masih ada beberapa yang perlu ditingkatkan lagi.

ANALISIS DATA HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan				Ket.
		4	3	2	1	
1.	Kesiapan siswa					
	Masuk kelas tepat waktu		√			
	Menyiapkan perlengkapan belajar		√			
2.	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
	Menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru			√		
	Tidak mengobrol dengan teman saat guru menyampaikan materi pelajaran			√		
	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti			√		
3.	Aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan metode <i>mind mapping</i>					
	Tertib dan disiplin dalam memperhatikan bagan <i>mind mapping</i>		√			
	Mengikuti instruksi yang disampaikan guru.		√			
	Bekerja sama dengan teman pasangan dalam membuat <i>mind mapping</i>		√			
	Membacakan bagan <i>mind mapping</i> yang telah dibuat.		√			
4.	Aktifitas siswa dalam memecahkan masalah					
	Mengerjakan LKS yang diberikan secara berkelompok	√				
	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada masalah yang ada di LKS		√			
5.	Aktifitas siswa dalam mengerjakan soal latihan					
	Mengerjakan soal latihan dengan baik tanpa menyontek		√			

	Mengacungkan tangan untuk maju menjawab soal latihan di papan tulis		√			
6.	Partisipasi dalam kegiatan menutup pembelajaran					
	Membuat kesimpulan materi		√			

Keterangan:

1 = Kurang, diberikan jika $X \leq 30\%$

2 = Cukup, diberikan jika $30\% < X \leq 50\%$

3 = Baik, diberikan jika $50\% < X \leq 80\%$

4 = Sangat baik, diberikan jika $X > 80\%$

X = Jumlah siswa yang aktif melakukan aktifitas sesuai deskriptor

PEMBAHASAN

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa cukup bagus atau baik. Antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan lagi karena berada dalam kategori cukup. Sedangkan aktifitas siswa dalam memperhatikan bagan *mind mapping* cukup baik. Ini ditunjukkan dengan saling bekerjasamanya siswa dalam membuat *mind mapping*. . Bukan hanya itu, aktifitas siswa dalam memecahkan yakni berupa mengerjakan LKS cukup memuaskan. Siswa dapat bekerja sama dengan baik antar teman sebangkunya. Begitupun saat mengerjakan soal latihan yang dikerjakan secara individu. Siswa mengerjakan soal dengan baik dan tanpa mencontek. Dan pada saat kegiatan penutup, antusiasme siswa untuk menyampaikan kesimpulan materi cukup bagus. Sehingga disimpulkan bahwa sikap yang ditampilkan siswa selama pembelajaran berada dalam kategori aman/baik.

LAMPIRAN C.2

ANALISIS DATA STATISTIK DESKRIPTIF

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Pre-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	25
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	90
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	70
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	66
Titik Tengah (<i>Median</i>)	60
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	18,25
Jumlah (<i>Sum</i>)	1650

- ✓ N (Jumlah Sampel) = 25 Orang
- ✓ Skor ideal pada *pretest* = 100
- ✓ Nilai tertinggi pada *pretest* = 90
- ✓ Nilai terendah pada *pretest* = 20
- ✓ Rentang Nilai = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah
$$= 90 - 20$$
$$= 70$$
- ✓ Nilai Rata-Rata =
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$
$$X = \frac{1650}{25}$$
$$X = 66$$
- ✓ Titik tengah/Median pada *pretest* = 60
Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:
20, 40, 40, 50, 50, 50, 60, 60, 60, 60, 60, 60, **60**, 70, 70, 80, 80, 80, 80, 80,
80, 90, 90, 90, 90.

✓ Standar Deviasi pada *pretest* = 18,25

$$S = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Ket.

S= Standar deviasi

N = Jumlah sampel

X_i = Nilai x ke i

X₁ = Nilai rata-rata

$$\text{Sehingga, } S = \sqrt{\frac{(25) \cdot (116900) - (2722500)}{25 \cdot 24}}$$

$$S = \sqrt{\frac{20000}{600}}$$

$$S = \sqrt{333,3}$$

$$S = 18,25$$

✓ Jumlah (*Sum*) pada *pretest* = 1650

$$20 + 40 + 40 + 50 + 50 + 50 + 60 + 60 + 60 + 60 + 60 + 60 + 60 + 60 + 70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 90 + 90 + 90 + 90 = 1650$$

B. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	25
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	40
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	60
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	81,2

Titik Tengah (<i>Median</i>)	80
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	15,36
Jumlah (<i>Sum</i>)	2030

- ✓ N (Jumlah Sampel) = 25 Orang
- ✓ Skor ideal pada *posttest* = 100
- ✓ Nilai tertinggi pada *posttest* = 100
- ✓ Nilai terendah pada *posttest* = 40
- ✓ Rentang Nilai = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

$$= 100 - 40$$

$$= 60$$

- ✓ Nilai Rata-Rata = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

$$X = \frac{2030}{25}$$

$$X = 81,2$$

- ✓ Titik tengah/Median pada *posttest* = 80

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar

40, 60, 60, 70, 70, 70, 70, 70, 70, 70, 80, 80, 80, **80**, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 90, 100, 100, 100, 100, 100

- ✓ Standar Deviasi pada *posttest* = 15,36

$$\text{Sehingga, } S = \sqrt{\frac{(25) \cdot (170500) - (4120900)}{25 \cdot 24}}$$

$$S = \sqrt{\frac{141600}{600}}$$

$$S = \sqrt{236}$$

$$S = 15,36$$

- ✓ Jumlah (*Sum*) pada *posttest* = 2030

40 + 60 + 60 + 70 + 70 + 70 + 70 + 70 + 70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 80 + 90 + 90
+ 90 + 90 + 90 + 90 + 90 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 = 2030

C. Deskripsi Ketuntasan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial *Pretest-Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
70 - 100	Tuntas	12	48%	22	88%
0 - 69	Tidak Tuntas	13	52%	3	12%
Jumlah		25	100%	25	100%

Hasil belajar sebelum dan sesudah dengan teknik analisis persentase adalah rumusnya sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket.

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subyek eksperimen

Contoh :

Kategori “Tuntas” nilai *pretest* dengan frekuensi 12 orang.

$$P = \frac{12}{25} \times 100\%$$

$$P = 0,48 \times 100\%$$

$$P = 48\%$$

LAMPIRAN C.3

ANALISIS DATA STATISTIK INFERENSIAL

A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTTEST
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.0000	81.2000
	Std. Deviation	18.25742	15.36229
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.197
	Positive	.149	.127
	Negative	-.178	-.197
Kolmogorov-Smirnov Z		.892	.983
Asymp. Sig. (2-tailed)		.404	.289

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil output SPSS versi 16.0 di atas, membuktikan bahwa data hasil *pretest* sebesar 0,404 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 dan data hasil *posttest* sebesar 0,289 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga kedua data di atas *pretest-posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR_IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.975	1	48	.328

Hasil output SPSS di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS (*pretest-posttest*) yaitu 0,328 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 membuktikan bahwa data bersifat homogen.

C. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_TEST - POST_TEST	-15.2000	10.04988	2.00998	-19.34838	-11.05162	-7.562	24	.000

Nilai yang diberi warna merah pada tabel di atas yakni 0,000 hasil output SPSS lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa h_0 ditolak dan h_1 diterima “Ada pengaruh metode *mind mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar Tahun Ajaran 2017/2018”.

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI



(Kegiatan Belajar Mengajar menggunakan metode *Mind Mapping*)



(Kegiatan Belajar Mengajar menggunakan metode *Mind Mapping*)



(Murid membuat *Mind Mapping*)



(*Mind Mapping*)



(Murid Mengerjakan Soal *Pretest-Posttest*)



(Murid Mengerjakan Soal *Pretest-Posttest*)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



MAGFIRAH MURSALAM, dilahirkan pada tanggal 03 Agustus 1996 di Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Putri pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Mursalam dan Hasnawati. Peneliti memulai jenjang pendidikan di Taman Kanak-kanak Nurul Falah pada tahun 2001, kemudian lanjut pada pendidikan dasar di SDN 34 Inpres Tumalia pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun itu juga, peneliti melanjutkan pendidikan ke MTs. Negeri Turikale dan tamat tahun 2011. Lalu melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 Maros dan menyelesaikan pendidikan tahun 2014. Dengan izin Allah, pada tahun 2014 peneliti kemudian melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dan Alhamdulillah peneliti berhasil diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa melalui jalur *one day service* di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), program Strata 1 (S1).