

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe
Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI



Oleh:

Nila Nursufia

16.0305.0161

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

2020

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe
Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI



Oleh:

Nila Nursufia
16.0305.0161

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe
Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Nila Nursufia
16.0305.0161

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe
Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo)

Diterima dan Disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh

Nila Nursufin
16.0305.0161

Dosen Pembimbing I

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

Magelang, 7 Agustus 2020
Dosen Pembimbing II

Rasidi, M.Pd.
NIP. 128806103

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER MIND MAPPING TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe
Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo)

Oleh:

Nila Nursufia
16.0305.0161

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
Menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Jumat
Tanggal : 14 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. (Ketua/ Anggota)
2. Rasidi, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dean FKIP
Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Nilia Nursufia**
N.P.M : 16.0305.0161
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Stad Dengan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari saya diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Purworejo, 29 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



MOTTO



“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu

dari Seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami

Jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal.

Sungguh, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah Orang yang paling

bertaqwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti”

(QS. Al-Hujurat, 13)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Makhfud dan Ibu Musrifah tercinta yang tidak pernah lupa menyebutkan nama saya dalam doanya dan selalu memberikan semangat dan motivasi.
2. Kakak saya Nami Efriatien, Zaky Syamsu Albab serta keluarga besar Nila Nursufia yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi.
3. Civitas akademika Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Teman-teman prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang sedang bersama-sama berjuang dan saling memberikan semangat.

**PENGARUH PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN
POSTER *MIND MAPPING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN**

(Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe Kecamatan
Bener Kabupaten Purworejo)

Nila Nursufia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media *mind mapping* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian ini dipilih dengan cara sampel jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Uji validitas instrumen tes dan observasi menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*. uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model STAD dengan media *mind mapping* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh t hitung sebesar 17,380 dengan *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Berdasarkan t tabel diperoleh 2,093. Jadi nilai t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 5% (17,380 > 2,093), sehingga hipotesis diterima. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran STAD berbantuan media *mind mapping* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN.

Kata kunci: pembelajaran STAD, hasil belajar PKN

**THE EFFECT OF STAD LEARNING WITH MIND MAPPING MEDIA
ON PKN LEARNING RESULTS**

(Research on Grade IV Students of Kalijambe Village Bener
Sub-District Purworejo Regency)

Nila Nursufia

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of STAD learning with mind mapping media on the learning outcomes of PKn on grade IV Students of Sidosari Primary School Purworejo District.

It was pre experimental research with One Group Pretest-Posttest Design. Research subjects were 20 student. Its selected by saturated samples technique. Data collection method was done by using the Pkn on grade ability test and observing the implementation of the learning model. Validation test used product momen formula, while reliability test used the cronbach alpha formula by SPSS for windows versi 22.00. The analysis parerequisite test in the normality test. Data analysis used parametric statistical techniques called paired sample t-test by SPSS for Windows versi 22.00

The result of this research shows STAD learning with mind mapping media had a positive effect on the ability to PKn on grade. It was proved by the probability value of the calculation obtained t count of 17,380 with *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Based on t table obtained 2,093. So the count table value > t table at the 5% (17,380 > 2,093) significance level. So the hypothesis is accepted. This shows that there is an effect of PKN learning outcomes og grade IV students on the use of STAD learning with mind mapping media.

Keywords: STAD learning, PKn learning results

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah SWT semata penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul ‘‘Pengaruh Pembelajaran STAD Dengan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar PKn (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD N Sidosari Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo). Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Suliswiyadi, M. Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd., selaku wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd., selaku kepala program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons., selaku dosen pembimbing I dan Rasidi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Yanto Singgih Praseto, selaku Kepala Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
7. Dosen dan staf TU FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam

penyusunan skripsi ini, serta teman sejawat dan semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Purworejo, 29 Juli 2020

Nilu Nursufia
NPM. 16. 0305.0161

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJU.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5

C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar PKn	8
1. Pengertian Hasil Belajar PKn	8
2. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
B. Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD (<i>student team achivament division</i>)	18
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)	18
2. Komponen Utama Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>).....	19
3. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Team Achivament Division</i>)	21
4. Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Team Achivament Division</i>)	22
5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran STAD (<i>Student Teams Achievement Division</i>)	23
C. Media <i>Mind Mapping</i>	28
1. Pengertian Media <i>Mind Mapping</i>	28
2. Langkah-langkah Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	29

3. Kelebihan Media <i>Mind Mapping</i>	30
4. Kelemahan Media <i>Mind Mapping</i>	31
5. Karakteristik Media <i>Mind Mapping</i>	31
D. Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD(<i>Student Team Achivament Division</i>) Dengan Media <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Pkn Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku	33
E. Penelitian Dahulu Yang Relevan.....	36
F. Kerangka Pemikiran	38
G. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Desain Penelitian	40
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	41
C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian	41
D. Subjek Penelitian	44
E. Metode Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen penelitian.....	46
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
H. Prosedur Penelitian	51
I. Metode Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Deskripsi Penelitian	59
2. Deskripsi Data Penelitian.....	60

3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>posttest</i>).....	69
4. Uji Normalitas.....	71
B. Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan Model STAD dengan Model STAD dengan Media <i>Mind Mapping</i>	35
Tabel 2 Pembelajaran STAD dengan Media Mind Mapping.....	35
Tabel 3 Kisi-kisi Soal Tes Kognitif	46
Tabel 4 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan.....	47
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli.....	48
Tabel 6 Hasil Statistik Reliabilitas	50
Tabel 7 Skala Pedoman Daya Pembeda.....	51
Tabel 8 Hasil Uji Pembeda	51
Tabel 9 Skala Tingkat Kesukaran Soal	53
Tabel 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	53
Tabel 11 Presentase dan Katagori Keterlaksanaan Pembelajaran.....	58
Tabel 12 Data Hasil Pretest.....	62
Tabel 13 Data Hasil <i>Posttest</i>	66
Tabel 14 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model	67
Tabel 15 Perbandingan Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest.....	70
Tabel 16 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 17 Hasil Uji Hipotesis	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	39
Gambar 2 Desain Penelitian.....	40
Gambar 3 Uji Validasi Soal Tes	49
Gambar 4 Rumus Cronbach's Alpha	50
Gambar 5 Grafik Soal Pretest	63
Gambar 6 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Posttest	67
Gambar 7 Diagram Peningkatan Rata-rata Pretest dan Posttest	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	85
Lampiran 2 Validasi Ahli.....	87
Lampiran 3 Data Siswa	107
Lampiran 4 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Lampiran 5 Jadwal Penelitian	109
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Instrumen	110
Lampiran 7 Hasil Data Penelitian	121
Lampiran 8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model.....	124
Lampiran 9 Validasi Soal Tes	132
lampiran 10 Perangkat Pembelajaran.....	134
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	233
Lampiran 12 Buku Bimbingan.....	230

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa baik individu, masyarakat, warganegara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran Kewarganegaraan (*Citizenship*). Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Balitbang, 2002:7).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo pada tanggal 7-10 Oktober 2019, peneliti menemukan bahwa PKn menjadi materi yang kurang diminati oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya antusias siswa saat mata pelajaran tepatnya dalam PKn, saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan gurunya, ada yang sedang mencoret-coret kertas, ada yang mengobrol di luar tema pembelajaran, ada yang mengganggu temannya dan ada yang hanya diam bertopang dagu di meja sambil melihat ke luar kelas karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak ada media pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi bosan saat pembelajaran dimulai. Berdasarkan data yang diperoleh dari salah satu SD yang berada di Desa Kalijambe, 75% atau 20 siswa dari 25 siswa, belum mencapai nilai ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar PKn kelas IV di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

Rendahnya hasil belajar PKn ini tentu disebabkan beberapa faktor dari dalam dan luar siswa seperti cara guru mengajar, minat, guru, serta sarana dan prasarana termasuk media pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh keterangan guru dan kepala sekolah dan pengakuan guru kelas, bahwa dari masing-masing peserta didik mempunyai pemahaman yang berbeda-beda. Sebagian guru dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan menulis pada papan tulis sebagai media dalam mengajar yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran dengan model ceramah dilaksanakan dengan cara guru menyampaikan materi di depan kelas,

sedangkan peserta didik mendengarkan dan mencatat, sehingga pada waktu peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya sebagian besar peserta didik tidak mengambil kesempatan tersebut. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak paham terkait materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya pada mata pelajaran PKn yang masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan media papan tulis.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam mengajar, seperti memberikan motivasi kepada siswa, menggunakan model pembelajaran kooperative dan menggunakan media pembelajaran seadanya yang berada dilingkungan sekolah, namun hasilnya belum optimal pada hasil belajar PKn. Hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahwa dalam mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah jadi merasa kesulitan dalam penyampaiannya kepada siswa. Selain itu guru juga sangat jarang menginovasi media pembelajaran guru hanya menggunakan papan tulis saja. Hal ini membuktikan bahwa siswa cenderung lebih cepat bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Hal ini disebabkan guru yang belum mengerti sintak dan jenis model kooperative dan bagaimana cara mengembangkan media perbelajaran.

Melihat kondisi yang demikian, maka diperlukan suatu inovasi atau usaha lain untuk meningkatkan hasil belajar PKn di Desa Kalijambe. Usaha tersebut dapat dilakukan dengan menginovasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*student team achivament division*) dan mengembangkan media pembelajaran yang bernama "*Mind Mapping*".

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*student team achivament division*) memiliki kelebihan yaitu menggalakkan interaksi secara aktif dan positif serta kerjasama anggota kelompok yang mampu menjadikan kelompok dan setiap siswa menjadi lebih baik, dalam model ini, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar, sehingga siswa yang merasa dirinya sudah mampu dan bisa dapat membantu temannya yang masih kesulitan. Selain itu kelebihan dari model pembelajaran STAD (*student team achivament division*) adalah peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator. Pembelajaran ini tidak akan optimal tanpa bantuan media yang inovatif.

Pelaksanaan pembelajaran kali ini terdapat media yang yaitu “*Mind Mapping*”. *Mind Mapping* ini adalah suatu teknik mencatat yang efektif dengan memanfaatkan keseluruhan otak untuk mengembangkan ide pemikiran yang kreatif sehingga dapat membuka seluruh potensi yang masih tersembunyi. Model pembelajaran kooperative tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) berbantuan media *mind mapping* cocok diterapkan di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo karena desa tersebut letaknya sangat strategis berada di daerah perdesaan dimana sumber daya manusianya masih rendah tidak memikirkan pentingnya pendidikan dan sekolah hanya sebagai formalitas saja. Selain itu di sekolah tersebut terdapat khusus yang serupa sehingga dapat memudahkan penelitian. Menurut Swadarma&Doni (2013: 8-9) media *mind mapping* memiliki kelebihan

diantaranya: 1) meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan, 2) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide informasi yang dapat disajikan, 3) memacu kreativitas sederhana dan mudah dikerjakan, 4) sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah, 5) menarik dan mudah tertangkap mata, 6) dapat melihat sejumlah data besar dengan mudah.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dikaji secara empiris dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Kolaborasi Pembelajaran STAD Berbantuan Poster *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas IV SD Negeri Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo” yang akan menjadi kajian spesifik yang akan diteliti.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar Pkn siswa kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo masih rendah.
2. Hasil belajar Pkn kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo masih rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Pkn sehingga kurang memotivasi siswa dalam belajar.
4. Siswa-siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa-siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton, siswa hanya disuruh memperhatikan guru.
5. Guru belum pernah menggunakan media *mind mapping*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, maka peneliti ini akan memfokuskan dua permasalahan yaitu:

1. Hasil belajar Pkn kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo masih rendah.
2. Siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa-siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton siswa hanya disuruh memperhatikan guru
3. Guru belum pernah menggunakan media *mind mapping*.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar uraian alasan pemilihan judul, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dirumuskan permasalahan yaitu: Apakah terdapat pengaruh STAD dengan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar PKn?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media *mind mapping* terhadap hasil belajar PKn.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah khasanah keilmuan terutama media pembelajaran inovatif serta membuat pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan

- b. Hasil penelitian bisa digunakan sebagai bahan diskusi dan kajian yang relevan
 - c. Memberikan sumbangan pemikiran media pembelajaran khusus dalam mata kuliah di PGSD
2. Manfaat Praktis
- a. Sebagai masukan kepada siswa untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar, dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran PKn
 - b. Sebagai masukan kepada guru terkait media pembelajaran inovatif dalam usaha meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
 - c. Sebagai masukan dalam pemecahan terkait hasil belajar siswa yang kurang

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar PKn

1. Pengertian Hasil Belajar PKn

a. Pengertian Belajar

Menurut Susanto & Ahmad (2013: 4) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar dan disengaja untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang akibatnya terdai perubahan perilaku seseorang yang wajar dan baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, tetapi mengalami. Sejalan dengan itu, Suprihatiningrum & Jamil (2013: 45) menyatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Sedangkan, menurut Djamarah & Zain (2013: 14) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan ekstern. Menurut Suyono & Hariyanto (2011: 9) prinsip umum belajar merupakan kegiatan yang berlangsung seumur hidup dan terjadi perkembangan pada individu yang melakukan kegiatan pembelajaran. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak mengenal ruang dan waktu. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di lingkungan keluarga, di lingkungan sekolah, di lingkungan masyarakat dan di tempat lainnya.

Kegiatan pembelajaran mencakup aspek kehidupan yakni mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik serta keterampilan hidup (*life skill*) untuk itu dibutuhkan bimbingan dan arahan dari orang lain. Arahan dan bimbingan dapat diperoleh dengan guru maupun tanpa guru misalnya teman sebaya atau orang yang berkompeten. Dengan adanya bimbingan dari orang yang berkompeten maka diharapkan akan mudah menerima transfer ilmu pengetahuan sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi juga dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, jika motivasi yang dimiliki rendah maka akan terjadi hambatan dalam belajar. Dengan adanya hal tersebut maka diperlukan motivasi yang tinggi agar memiliki semangat dalam kegiatan pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hambatan lain yang dapat mengganggu kegiatan pembelajaran selain motivasi yaitu lingkungan pembelajaran yang tidak mendukung.

Lingkungan yang gaduh dan tidak kondusif menjadikan kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Saat belajar individu memerlukan situasi lingkungan yang kondusif dan nyaman. Karena saat belajar terjadi proses berfikir yang membutuhkan konsentrasi, untuk itu diperlukan lingkungan kondusif dan nyaman agar dapat konsentrasi dengan baik. melakukan variasi juga dibutuhkan agar proses pembelajaran menarik sehingga tidak jenuh untuk mengikuti kegiatan.

Berdasarkan pengertian dan prinsip belajar yang sudah dijelaskan maka dapat dinyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan dilakukan dimana saja dan berlangsung sampai akhir hayat. Belajar mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku, dan dalam kegiatan belajar membutuhkan bimbingan dari orang lain. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar baik dari dalam maupun faktor dari luar, untuk itu dapat dilakukan variasi dalam belajar agar kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor ‘*value based education*’ (Sunarso & dkk, 2016: 1). Pendidikan Kewarganegaraan berperan penting dalam mencapai tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan

bangsa. Sehingga Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang ada di lembaga sekolah. Sedangkan menurut Ubaedillah & Rozak (2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) ditandai oleh kegiatan yang sudah diprogramkan oleh sekolah. Kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan kegiatan yang menyangkut pengalaman yang dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti kehidupan dalam keluarga dan masyarakat.

Menurut Al Hakim (2014: 8) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga Negara dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jiwa dan nilai konstitusi yang berlaku (UUD 1945). Dalam penjelasan pasal 37 (2) UU Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan kegiatan pembelajaran demokrasi untuk menyiapkan masyarakat berfikir kritis. Dalam pembelajaran di sekolah, pembelajaran PKn dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan pembelajaran PKn dengan kehidupan nyata.

c. Tujuan Pembelajaran PKn

Secara programatik, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pembentukan warga negara yang baik (*good citizen atau good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila serta UUD 1945. Ditinjau dari cara kerjanya yang bergerak dalam lingkungan pendidikan, Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk kualitas kepribadian (*desirable personal quality*) bagi warga Negara yang baik (Al-Hakim, 2014: 9).

Menurut Djahiri (2009:10) berpendapat, bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah siswa diharapkan:

- 1) Memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup negara RI
- 2) Melek Konstitusi 9 UUD NKRI 1945 dan hukum yang berlaku di Negara RI
- 3) Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam butir di atas
- 4) Mengamalkan dan membakukan hal-hal di atas sebagai sikap perilaku diri dan kehidupannya dengan penuh keyakinan dan nalar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan ialah siswa dapat menerapkan sikap-sikap yang merupakan cerminan sila

pancasila di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa akan tumbuh menjadi anak yang bermoral.

d. Pengertian Hasil Belajar PKn

Menurut Ubaedillah & Rozak (2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak melalui dengan menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang menjamin hak masyarakat.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut Susanto & Ahmad (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Menurut Kasmadi dan Sunariah (2014:44) menyatakan hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur

dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu menurut Suparjino & Agus (2015: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar PKn merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terjadinya perubahan tersebut dapat diamati pada perubahan perilaku dan interaksi siswa di lingkungannya.

2. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang ada di sekitarnya maupun faktor yang bersalah dari diri siswa. Menurut (Hamdani, 2011: 145) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang digolongkan menjadi dua faktor yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Penjabaran faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor ini antara lain yaitu:

1) Kecerdasan (*intelegensi*)

Kecerdasan merupakan kemampuan belajar yang disertai dengan kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada di sekitarnya. Setiap siswa mempunyai kecerdasan yang berbeda. Faktor intelegensi yang baik atau kecerdasan yang tinggi merupakan faktor yang penting dalam hasil belajar.

2) Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Keadaan jasmani atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Siswa yang memiliki kondisi jasmani yang baik, akan mampu memahami materi dengan baik. Namun jika siswa yang memiliki kondisi jasmani yang buruk, maka proses pemahaman suatu materi akan terganggu.

3) Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk merespon suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh. Ketika proses pembelajaran berlangsung, maka akan terjadi sikap positif (menerima) dan sikap negatif (menolak) dari siswa.

4) Minat

Minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat suatu secara terus-menerus. Minat siswa dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar. Siswa akan belajar dengan senang tanpa ada rasa beban jika menyukai suatu mata pelajaran.

5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan siswa yang dimilikinya untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap siswa mempunyai bakat masing-masing untuk mencapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, bakat memberikan pengaruh terhadap siswa dalam belajar sehingga ditunjukkan pada hasil yang diraih.

6) Motivasi

Motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang memiliki peranan dalam perumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar siswa dapat berasal dari dalam diri siswa atau dari luar.

b. Faktor *Ekstern*

Faktor ekstern adalah faktor yang muncul dari luar diri siswa. Faktor ekstern dapat dilihat dari lingkungannya. Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu. Sehingga siswa dapat terpengaruh keadaan lingkungan sekitar. Menurut Slameto dalam Hamdani (2011: 143), faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

1) Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat. Dibandingkan dengan sekolah, keluarga merupakan tempat yang paling dekat dengan siswa. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan yang terpenting dimulai dari keluarga.

Kemampuan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara memberikan perhatian kepada anak secara serius.

2) Keadaan sekolah

Lingkungan sekolah yang baik dapat menjadikan siswa lebih giat dalam belajar. Maka diperlukan kurikulum yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebab selain di rumah dan keluarga, siswa akan banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada. Sehingga lingkungan dapat membentuk kepribadian siswa menjadi baik atau buruk.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari diri siswa seperti, kecerdasan, kesehatan jasmani, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti, keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

B. Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*student team achivament division*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dikembangkan pertama kali oleh Robert E Slavin. STAD (*Student Team Achivament Division*) merupakan salah satu metode pembelajaran koperatif yang paling sederhana, dan merupakan model paling baik untuk tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Salvin, 2010: 48). Dalam STAD (*Student Team Achivament Division*), siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat atau lima orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin dan sukunya. Menurut Trianto (2009: 68) pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achieviement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatife dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 peserta didik secara heterogen, yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Gagasan utama dibelakang STAD (*Student Team Achivament Division*) adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu

teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran. Mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik, memperlihatkan norma-norma bahwa belajar itu penting, berharga, dan menyenangkan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa siswa dalam setiap kelompok, tersusun atas dasar kerja sama untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi.

2. Komponen Utama Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)

Menurut Majid (2013: 18) STAD (*Student Team Achivament Division*) terdiri dari lima komponen utama, yaitu:

a. Presentasi Kelas Materi

Pertamakali yang diperkenalkan dalam STAD (*Student Team Achivament Division*) adalah presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau didiskusikan yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audio-visual. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut harus benar-benar fokus pada unit STAD (*Student Team Achivament Division*). Dengan cara ini siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberikan perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan membantu

mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis untuk menentukan skor tim mereka.

b. Belajar dalam Tim

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada kesulitan, murid yang merasa mampu harus membantu murid yang kesulitan. Fungsi utama dari tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Tim adalah ciri yang paling penting dalam STAD (*Student Team Achievement Division*). Pada tiap hal, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Tes Individu

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan tes individu (kuis). Diantara siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis, sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individu untuk memahami materinya.

d. Skor Pengembangan Individu

Skor yang didapatkan dari hasil tes dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil prestasi sebelumnya. Skor tim diperoleh

dengan menambahkan skor peningkatan semua anggota dalam satu tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jumlah anggota tim.

e. Penghargaan Tim

Penghargaan didasarkan nilai rata-rata tim, sehingga dapat memotivasi mereka atau penggunaan system skor dalam model STAD (*Student Team Achivament Division*) adalah untuk lebih menekankan pencapaian kemajuan daripada presentase jawaban yang benar.

3. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achivament Division*)

Menurut Soimin (2013: 17) pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki kelebihan, diantara kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achivament Division*) sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- e. Meningkatkan kecakapan individu
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok
- g. Tidak memiliki rasa dendam

Sedangkan menurut Jumanta&Hamdayana (2014: 118) kelebihan pembelajaran STAD yaitu:

- a. Peserta didik bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
 - b. Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
 - c. Peserta didik aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompoknya
 - d. Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka berpendapat
 - e. Meningkatkan kecakapan individu dan kelompok, dan tidak memiliki rasa dendam
4. Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achivament Division*)

Menurut Soimin (2013: 8) pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran STAD sebagai berikut:

- a. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
- b. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.

- d. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- e. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- f. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

Sedangkan menurut Jumanta Hamdayana (2014: 117) kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) yaitu:

- a. Kontribusi dari peserta didik berprestasi rendah menjadi kurang
- b. Peserta didik berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum
- d. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk pendidik sehingga pada umumnya pendidik tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
- e. Membutuhkan kemampuan khusus pendidik sehingga tidak semua pendidik dapat melakukan pembelajaran kooperatif
- f. Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Menurut Rusman (2012: 10) pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penyampain Tujuan dan Motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogen (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, dan gender/jenis kelamin.

c. Presentasi dari Guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru member motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, metode serta pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

d. Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan,

memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan cirri terpenting dari STAD.

e. Kuis (Evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

f. Penghargaan Prestasi Tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok.

Menurut Aqib (2014: 20) Kegiatan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah sebagai berikut:

Tahap I: Persiapan pembelajaran

- a. Materi. Materi pembelajaran dalam belajar kooperatif dalam belajar kooperatif dengan menggunakan model STAD (*Student Team Achivament Division*) dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara berkelompok. Sebelum menyajikan materi pelajaran, dibuat lembar kegiatan siswa (LKPD) yang akan dipelajari kelompok, dan lembar jawaban dan lembar kegiatan tersebut.

- b. Menempatkan siswa kedalam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan cara mengurutkan siswa dari atas kebawah berdasarkan kemampuan akademiknya dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi empat bagian. Kelompok yang sudah dibentuk diusahakan berimbang selain menurut kemampuan akademik juga diusahakan menurut kelamin dan etnis.
- c. Menentukan skor awal/ skor dasar. Skor dasar merupakan skor rata-rata pada kuis sebelumnya. Skor dasar diperoleh dari tes pengetahuan awal atau dari nilai siswa pada semester sebelumnya.

Tahap II: Penyajian materi

Setiap pembelajaran dengan model ini, selalu dimulai dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan pelajaran, guru dapat memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi untuk berkooperatif, menggali pengetahuan prasyarat dan sebagainya.

Tahap III: Kegiatan belajar kelompok

Dalam setiap kegiatan belajar kelompok digunakan lembar kegiatan, lembar tugas, dan lembar jawaban masing-masing 2 lembar untuk setiap kelompok, dengan tujuan agar terjalin kerja sama diantara anggota kelompoknya.

Tahap IV: Pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok

Pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok dilakukan dengan mempresentasikan hasil kegiatan kelompok di depan kelas oleh wakil dari setiap kelompok. Pada tahap ini diharapkan terjadi interaksi antar

anggota kelompok penyaji dengan anggota kelompok lain untuk melengkapi jawaban anggota kelompok tersebut.

Tahap V: Siswa mengerjakan soal-soal tes secara individual

Pada tahap ini setiap siswa harus memperhatikan kemampuannya dan menunjukkan apa yang diperoleh pada kegiatan kelompok dengan cara menjawab soal-soal tes sesuai dengan kemampuannya. Siswa dalam tahap ini tidak diperkenankan bekerja sama.

Tahap VI: Pemeriksaan hasil tes

Pemeriksaan hasil tes dilakukan oleh guru, membuat daftar skor peningkatan setiap individu, yang kemudian dimasukkan menjadi skor kelompok. Peningkatan rata-rata skor setiap individu merupakan sumbangan bagi kinerja pencapaian kelompok

Tahap VII: Penghargaan kelompok

Setelah diperoleh hasil tes, kemudian dihitung skor peningkatan individual berdasarkan selisih perolehan skor tes terdahulu (skor awal) dengan skor kuis terakhir. Berdasarkan skor peningkatan individual kemudian dihitung skor perkembangan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) diantaranya; (1) guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan dan motivasi; (2) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar; (3) guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa; (4) siswa belajar di dalam kelompok dengan menggunakan lembar kerja yang

telah dibagikan oleh guru; (5) guru mengevaluasi siswa dengan memberikan soal untuk dikerjakan secara individu; (6) guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

C. Media *Mind Mapping*

1. Pengertian Media *Mind Mapping*

Media berasal dari Bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2016: 3). Heinich, Molenda, dan Russel dalam Wina Sanjaya (2011: 37) menyatakan bahwa “*media is a channel of communication*”, media adalah sarana komunikasi. Media merupakan perantara atau sarana yang dapat mempermudah penyampaian sebuah informasi. Sadiman (2012: 9) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Mind Mapping merupakan salah satu strategi belajar yang lebih menekankan pada keaktifan secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru (Mustikasari, Suratno & Wahyuni, 2014: 39). Menurut Buzan (2007: 123) *Mind Mapping* adalah media yang digunakan untuk memetakan pikiran. *Mind Mapping* menggunakan prinsip manajemen otak untuk membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang tersembunyi. Cara ini membantu anak belajar secara

efektif, efisien, dan menyenangkan. Sedangkan menurut Doni & Swadarma (2013: 3) *Mind Mapping* merupakan suatu sistem berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke segala arah, dan melihat secara utuh dalam berbagai sudut pandang.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Mind Mapping* adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk memetakan pikiran untuk membuka seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

2. Langkah-langkah Pembuatan *Mind Mapping*

Langkah-langkah pembuatan *Mind Mapping*:

- a. Pastikan tema utama terletak ditengah-tengah
- b. Dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang masih berkaitan dengan tema utama
- c. Cari hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis, warna atau simbol
- d. Gunakan huruf besar
- e. Buat peta pikiran di kertas polos

Menurut De Porter (2013: 156) langkah-langkah membuat *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Tulis gagasan utama di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain

- b. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama
- c. Tulislah kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail
- d. Tambahkan simbol-simbol dalam ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik

3. Kelebihan Media *Mind Mapping*

Menurut Swadarma & Doni (2013: 8-9) media pembelajaran *Mind Mapping* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan
- b. Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide informasi yang dapat disajikan
- c. Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan
- d. Sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah
- e. Menarik dan mudah tertangkap mata
- f. Dapat melihat sejumlah data besar dengan mudah

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015:54) kelebihan *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan
- b. *Mind Mapping* terbukti dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul di kepala
- c. Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain
- d. Diagram yang sudah dibentuk bisa menjadi panduan untuk menulis

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan mind mapping antara lain dapat memacu aktivitas siswa, meningkatkan pemahaman, lebih mudah diingat, serta menyenangkan bagi siswa.

4. Kelemahan Media *Mind Mapping*

Menurut Wiwin & Arini (2012: 9) media pembelajaran *Mind Mapping* memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Ketika mengaitkan empat hal sekaligus *Mind Mapping* hanya akan dipahami oleh si pembuat
- b. Orang lain yang membaca *Mind Mapping* kita butuh waktu cukup lama untuk mempelajari karena hanya satu kata kunci tiap garisnya

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015: 54) media pembelajaran *Mind Mapping* memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Hanya siswa yang aktif yang terlibat
- b. Tidak sepenuhnya siswa yang belajar
- c. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan mind mapping yaitu cenderung hanya siswa yang aktif saja yang terlibat dan detail informasi hanya diketahui oleh pembuat.

5. Karakteristik Media *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan suatu media yang dalam prosesnya menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol serta berbagai warna. Hal tersebut melibatkan kerja otak kanan dan kiri akibatnya muncul sebuah emosi, kesenangan, dan kreativitas seseorang. Kebanyakan siswa cenderung

lebih mudah belajar secara visual dan lebih mudah mengingat tentang apa yang telah dilihat. Pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih menarik perhatian siswa jika dilengkapi dengan gambar, simbo, ataupun ilustrasi lainnya seperti pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Mind Mapping*. Oleh karena itu, dalam menggunakan media mind mapping terdapat beberapa karakteristik. Swadarma & Doni (2013: 10) menyatakan bahwa terdapat tujuh karakteristik pokok dari *Mind Mapping*. Karakteristik tersebut meliputi:

- a. Kertas, menggunakan kertas putih polos berorientasi *landscape*.
- b. Warna, menggunakan spidol warna-warni dengan jumlah warna sekitar 2-7 warna, sehingga di setiap cabang berbeda warna.
- c. Garis, menggunakan garis lengkung yang bentuknya mengecil dari pangkal.
- d. Huruf, pada cabang utama dimulai dari *central image* menggunakan huruf kapital, sedangkan pada cabang menggunakan huruf kecil. Posisi antara garis dan huruf sama panjang.
- e. *Keyword*, menggunakan kata kunci yang dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan.
- f. *Key image*, menggunakan kata bergambar yang memudahkan untuk mengingat
- g. Struktur, tema besar di tempatkan di tengah kertas kemudian beri garis memancar ke segala arah untuk sub tema dan keterangan lainnya.

D. Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD(*Student Team Achivament Division*) Dengan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Pkn

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dikembangkan pertama kali oleh Robert E Slavin. STAD (*Student Team Achivament Division*) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model paling baik untuk tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif Salvin (2010: 48). Dalam STAD (*Student Team Achivament Division*), siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat atau lima orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin dan sukunya.

Hubungan pembelajaran kooperatif dengan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari setiap tahap pelaksanaan, pada tahap awal pelaksanaan pembelajaran tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) ini siswa diberi tujuan dan motivasi serta pembagian kelompok oleh guru. Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian tugas tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap prestasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individu dan tidak dibenarkan bekerja sama hal ini dilakukan untuk menjamin agar setiap siswa secara indivisu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami pembelajaran tersebut.

Menurut Soimin (2013: 17) pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) memiliki kelebihan, diantara kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achivament Division*) sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- e. Meningkatkan kecakapan individu
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok
- g. Tidak memiliki rasa dendam

Model pembelajaran kooperatif model STAD (*Student Team Achivament Division*) dengan media *mind mapping* dapat membuat pembelajaran lebih aktif, interaksi antara siswa dengan guru menjadi lebih baik, dan membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan asik dengan pembelajaran, mereka akan mulai menikmati setiap kegiatan pembelajaran. Kemudian siswa akan mampu meningkatkan hasil belajar PKn dengan mudah. Model pembelajaran kooperatif model STAD (*Student Team Achivament Division*) dengan media *mind mappings* selain menyenangkan ketika siswa bekerjasama dengan kelompok akan saling

bertukar pendapat dan juga dapat meningkatkan sikap kerjasama serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya. Media *mind mapping* dapat dibuat dengan desain menarik dengan memberi gambar dan warna yang indah agar siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Tabel 1
Perbedaan Model STAD dengan Model STAD dengan Media
Mind Mapping

No	Pembelajaran STAD	Pembelajaran STAD dengan media <i>Mind Mapping</i>
1	Penyampaian tujuan dan motivasi	Peyampaian tujuan dan motivasi dengan model STAD
2	Pembagian kelompok	Mendesain kelas sesuai dengan langkah STAD
3	Presentasidari guru	Menyajikan materi pembelajaran menggunakan media <i>mind mapping</i>
4	Kegiatan belajar dalam tim	Membuat media <i>mind mapping</i> dengan anggota kelompok sesuai dengan materi yang diajarkan
5	Kuis	Menyelesaikan kuis individu
6	Penghargaan prestasi tim	Pemberian <i>reward</i> kepada tim kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi

Tabel 2
Pembelajaran STAD dengan Media *Mind Mapping*

Sintak Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Penyampaian tujuan dan motivasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan didik untuk mengikuti pembelajaran	Siswa mendengarkan dan melaksanakan perintah guru
Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peseta didik secara verbal	Siswa mendengarkan guru
Megorganisir peserta didik ke dalam tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta tentang tata cara	Siswa melaksanakan perintah guru untuk berkelompok

Sintak Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
	pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien	
Membantu kerja tim dalam belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya dengan media <i>mind mapping</i>	Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan media <i>mind mapping</i>
Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompoknya
Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok	Siswa yang mendapat bintang menerima <i>reward</i>

E. Penelitian Dahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Isna Nurul Wardani(2018) yang berjudul ‘‘Pengaruh Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Dengan Media Manik-Manik Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika’’ hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan media manik-manil bilangan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Independent T Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata nilai *posttest* pada kelompok eksperimen adalah 88,5 dan kelompok kontrol sebesar

- 74,5. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan media manik-manik bilangan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Martina (2014) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realita Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV SD” dengan menggunakan media realita dalam pembelajaran mata pelajaran PKn, dapat disimpulkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media realita kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG I mengalami peningkatan pada siklus I 2,7 dan siklus II menjadi 3,6 dengan peningkatan pemerolehan 0,9. (2) Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media realita di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG II juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 2,18 dan menjadi 3,25 dengan peningkatan 1,07 (3) Hasil belajarsiswasiklus I dengan rata-rata skor 60,8 dan siklus II menjadi 74,4 dengan peningkatan 13,6. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media saya tidak menggunakan metode saat proses pembelajaran.
 3. Dwi Selvana (2017). Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media *Mind Mapping* Terhadap Penguasaan Konsep Dan *Habits Of Mind* Siswa Kelas VII Pada Materi Pelajaran Biologi Di SMP N 19 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa: (1) Media *Mind Mapping* berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, dengan dilihat dari hasil *Uji t Independent t-*

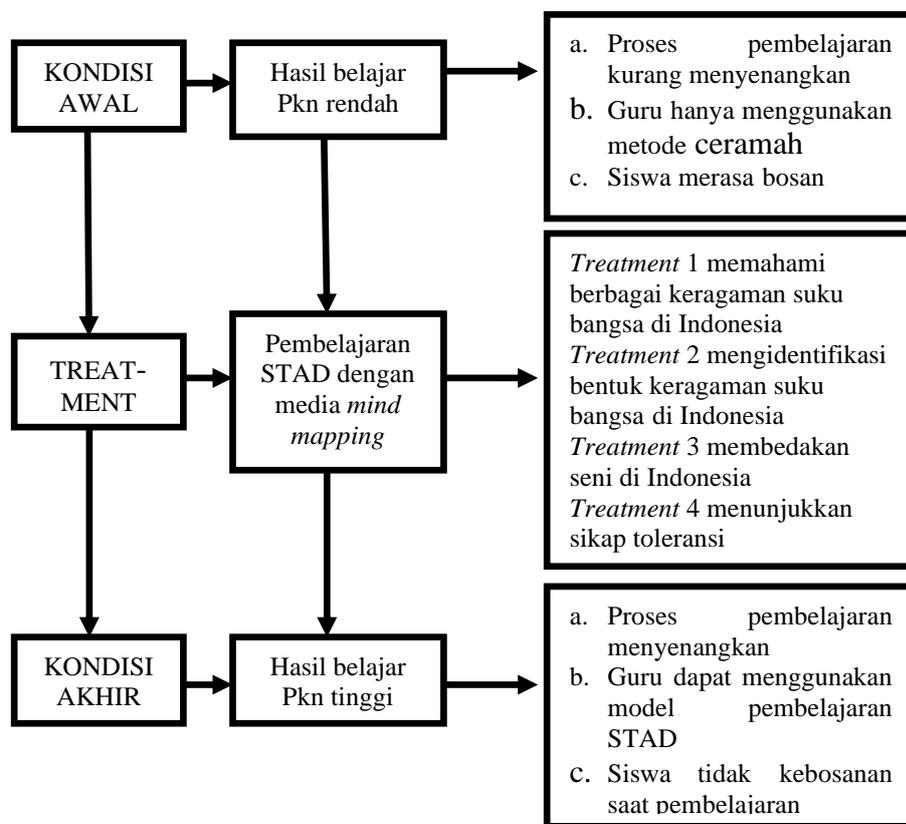
hitung $>$ t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. (2) Media *Mind Mapping* berpengaruh terhadap *habits of mind* siswa, dengan dilihat dari hasil uji *t Independent* t-hitung $>$ t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD dan media *Mind Mapping* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD dan kelompok belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini berawal dari observasi yang mendapatkan kenyataan bahwa hasil belajar PKN siswa masih rendah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya penelitian ini adalah peneliti menggunakan media yang inovatif yaitu media *mind mapping*. Media yang peneliti buat diharapkan mampu membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Kerangka Pemikiran

Hasil pengamatan peneliti terhadap siswa kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purwoejo, menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. Partisipasi yang kurang mengakibatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKN di SD rendah. Hal yang digunakan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan kurangnya

partisipasi siswa dan hasil belajar PKn, yaitu perlu dilakukan upaya untuk mengatasi masalah siswa dengan cara penggunaan media *Mind Mapping*. Sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan media *Mind Mapping* dalam kegiatan pembelajaran. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran STAD dengan media mind mapping berpengaruh terhadap hasil belajar PKn.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang akan digunakan berdasarkan metodenya yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang termasuk dalam *Pre-Experimental Designs*. *Pre-Experimental Designs* merupakan salah satu desain penelitian eksperimen, yang desain rancangan eksperimennya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2
Desain Penelitian

Keterangan:

O₁: Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O₂: Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X: Perlakuan pembelajaran STAD dengan media *mind mapping*

Pengaruh model pembelajaran dan media terhadap hasil belajar PKn siswa = (O₂-O₁). Dalam desain penelitian ini kelompok tidak ditentukan secara acak atau pasangan, juga tidak terdapat kelompok pembanding, tetapi berisi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi Sugiyono (2015: 110). Penelitian eksperimen ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), berdasarkan judul penelitian maka dapat diidentifikasi variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karenanya adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 39). Dalam penelitian ini variabel bebas (Y) adalah hasil belajar PKn.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016: 39). Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah media *mind mapping*.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Devinisi operasional variable adalah devinisi yang digunakan untuk memberi batasan terhadap variable-variabel teoritis agar jelas dan terarah.

Berikut devinisinya:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) berbantuan Media *Mind Mapping*

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) adalah pembelajaran yang sederhana untuk diterapkan bagi

pemula dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajaran STAD (*Student Team Achivament Division*) sebagai berikut: 1) Penyampaian tujuan dan motivasi, 2) Pembagian kelompok, 3) Presentasi dari guru, 3) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim), 4) Kuis (evaluasi), 5) Penghargaan prestasi tim. Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan pembelajaran STAD (*Student Team Achivament Division*) dengan media *Mind Mapping*.

2. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terjadinya perubahan tersebut dapat diamati pada perubahan perilaku dan interaksi siswa di lingkungannya. Hasil belajar PKn dalam penelitian ini adalah hasil yang inginkembangkan dan dilihat dari hasil tes yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivament Division*) berbantuan media *mind mapping*. Hasil belajar dalam penelitian ini mengukur 1) Mendukung berbagai bentuk keragaman suku bangsa sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa, 2) Mengidentifikasi bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2018: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2018: 81). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa SD Negeri di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel Sugiyono (2018: 81). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan/ *treatment* berupa pembelajaran STAD (*Student Team Achivament Division*) dengan media *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas IV dipilih berdasarkan dari hasil wawancara.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, sumber dan cara Sugiyono (2017: 137). Metode-metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden Arifin & Zainal (2011: 226). Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar PKn siswa kelas IV Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo pada tema indahny keberagaman di negeriku dengan media *mind mapping*.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes pada awal penelitian (*pretest*), dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan. Tes pada setiap akhir tindakan (*posttest*), dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang alami, dimana sering dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar di dalam kehidupan sehari-hari. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional

mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011:231).

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama proses pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk mengambil data keaktifan peserta didik. Melalui pengamatan ini maka dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku individu, kegiatan yang dilakukan, kemampuan, serta hasil yang diperoleh dari kegiatan langsung siswa kelas IV di Desa Kalijambe Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

F. Instrumen penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian Sugiyono (2017: 102). Berdasarkan pengertian tersebut, untuk memperoleh data hasil penelitian maka digunakan instrumen penelitian sebagai berikut.

Tabel 3
Kisi-kisi Soal Tes Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Ranah	Jumlah Soal
3.4Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan	Mendukung berbagai bentuk keragaman suku bangsa sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	C4	10

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Ranah	Jumlah Soal
dan kesatuan	Yang Maha Esa			
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan	Mengidentifikasi bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	C3 10

Tabel 4
Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Pembelajaran STAD dengan Media *Mind Mapping*

No	Indikator	Nomer Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Penyampaian tujuan dan motivasi	1, 2, 3	3
2.	Pembagian kelompok	4, 5, 6	3
3.	Penyampaian materi pembelajaran	7, 8, 9, 10	4
4.	Diskusi kelompok	11, 12, 13	3
5.	Penggunaan pembelajaran STAD dengan media <i>mind mapping</i>	14, 15, 16	3
6.	Pemberian kuis	17, 18	2
7.	Pemberian penghargaan prestasi tim	19, 20	2

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya. Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur (Arifin & Zainal, 2011: 245).

Pada penelitian ini validitas yang digunakan tergolong ke dalam validitas konstruk (*construct validity*). Dimana untuk menguji validitas konstruk, digunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Uji validitas dilakukan oleh 2 ahli yaitu:

- a. Validator 1: Galih Istiningsih, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang.
- b. Validator 2: M Mustafrihah, S.Pd. SD selaku wali kelas IV SD N Ngawonggo 1.

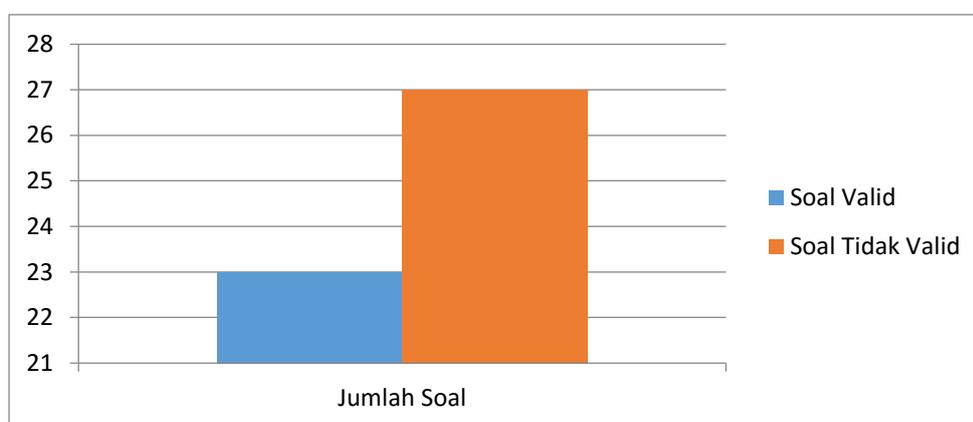
Kedua validator melakukan penelitian instrumen yakni, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), materi ajar dan media pembelajaran, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1.	RPP	87	Sangat Valid
2.	LKS	90	Sangat Valid
3.	Materi Ajar	92,5	Sangat Valid
4.	Media Pembelajaran	90	Sangat Valid

Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli apakah instrumen sesuai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Soal uji coba instrumen diuji cobakan pada kelas IV di luar sampel. Soal uji coba instrumen berjumlah 50 butir soal dengan jumlah siswa 20 anak. Setelah di peroleh data nilai hasil uji coba soal, maka dilakukan uji validasi berbantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 untuk mengetahui

koefisien korelasi tiap item (Irwanto, 2012: 6-8). Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang terdiri dari 50 butir, diperoleh 23 butir soal valid dan 27 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil dari butir-butir soal baik yang valid maupun yang tidak valid akan disajikan bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 3
Uji Validasi Soal Tes

Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tidak semua soal dinyatakan valid. Dari 50 butir soal yang diuji cobakan terdapat 23 butir soal yang dinyatakan valid dan 27 butir soal dinyatakan tidak valid. Maka jumlah soal pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 butir soal yang diambil dari butir soal yang dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen

dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin & Zainal, 2011: 248). Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, berikut adalah rumus *Cronbach's Alpha*:

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Gambar 4
Rumus Cronbach's Alpha

Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan menu *analyze-scale-reliability analysis* berbantuan *SPSS versi 22.0 for windows* dengan taraf signifikan 5% dan nilai Alpha lebih besar dari yang dipersyaratkan yaitu 0,5 (Irwanto, 2012: 11). Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil reliabilitas:

Tabel 6
Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,721	50

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa soal yang diuji cobakan dinyatakan reliabel, karena nilai Alpha lebih besar dari yang dipersyaratkan 0,5 yaitu 0,721. Dapat disimpulkan bahwa reabilitas soal tes tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

3. Uji Daya Pembeda

Menurut Arifin (2016: 273-274) dalam bukunya menyatakan bahwa perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Untuk meninterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh Ebel dalam buku Arifin (2016: 274) sebagai berikut:

Tabel 7
Skala Pedoman Daya Pembeda

Nilai	Interprestasi
0,40 – 1,00	Baik
0,30 – 0,39	Diterima & Diperbaiki
0,20 – 0,29	Diperbaiki
0,19 – 0,00	Ditolak

Pada penelitian ini daya pembeda dihitung dengan bantuan *SPSS for Windows versi 22.00* dengan hasil pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Uji Pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
1.	,47757	Baik
2.	,41885	Baik
3.	,51299	Baik
4.	,51299	Baik
5.	,37463	Diterima & Diperbaiki
6.	,51299	Baik
7.	,41885	Baik

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
8.	,41885	Baik
9.	,50726	Baik
10.	,50726	Baik
11.	,47757	Baik
12.	,50726	Baik
13.	,47757	Baik
14.	,49559	Baik
15.	,49559	Baik
16.	,47757	Baik
17.	,51299	Baik
18.	,47757	Baik
19.	,49559	Baik
20.	1,95116	Baik
21.	,50726	Baik
22.	,45241	Baik
23.	,49559	Baik
24.	,49559	Baik
25.	,45241	Baik
26.	,37463	Diterima & Diperbaiki
27.	2,05623	Baik
28.	,45241	Baik
29.	,45241	Baik
30.	,51299	Baik
31.	,49559	Baik
32.	,51299	Baik
33.	,51299	Baik
34.	,49559	Baik
35.	,37463	Diterima & Diperbaiki
36.	,47757	Baik
37.	,45241	Baik
38.	,50726	Baik
39.	,47757	Baik
40.	,50726	Baik
41.	,49559	Baik
42.	,50726	Baik
43.	,50726	Baik
44.	,22942	Diperbaiki
45.	,49559	Baik
46.	,31530	Diterima & Diperbaiki
47.	,49559	Baik
48.	,51299	Baik
49.	2,00000	Baik
50.	,47757	Baik

Pada Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa tidak semua soal dikatakan baik. Dari 50 soal yang diujikan terdapat 45 soal dinyatakan baik, 4 soal dinyatakan diterima & diperbaiki, dan 1 soal dinyatakan diperbaiki, tidak ada soal yang dinyatakan buruk atau ditolak.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal (Arifin, 2016: 266). Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu tes hendaknya tidak terlalu sukar atau tidak pula terlalu mudah. Berikut adalah skala tingkat kesukaran soal:

Tabel 9
Skala Tingkat Kesukaran Soal

Nilai	Interprestasi
$p > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$p < 0,30$	Sukar

Pada penelitian ini daya pembeda dihitung dengan bantuan SPSS for Windows versi 22.00 dengan hasil pada Tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Hasil
1.	,3158	Sedang
2.	,7895	Mudah
3.	,4737	Sedang
4.	,5263	Sedang
5.	,8421	Sedang
6.	,5263	Sedang
7.	,2105	Sukar
8.	,2105	Sukar

No Soal	Tingkat Kesukaran	Hasil
9.	,4211	Sedang
10.	,5789	Sedang
11.	,3158	Sedang
12.	,4211	Sedang
13.	,3158	Sedang
14.	,3684	Sedang
15.	,3684	Sedang
16.	,6842	Sedang
17.	,4737	Sedang
18.	,3158	Sedang
19.	,6316	Sedang
20.	1,1579	Mudah
21.	,4211	Sedang
22.	,2632	Sukar
23.	,6316	Sedang
24.	,3684	Sedang
25.	,7368	Mudah
26.	,1579	Sukar
27.	,6842	Sedang
28.	,7368	Mudah
29.	,2632	Sukar
30.	,4737	Sedang
31.	,6316	Sedang
32.	,4737	Sedang
33.	,5263	Sedang
34.	,6316	Sedang
35.	,8421	Mudah
36.	,6842	Sedang
37.	,2632	Sukar
38.	,4211	Sedang
39.	,3158	Sedang
40.	,5789	Sedang
41.	,6316	Sedang
42.	,4211	Sedang
43.	,4211	Sedang
44.	,0526	Sukar
45.	,3684	Sedang
46.	,1053	Sukar
47.	,6316	Sedang
48.	,5263	Sedang
49.	1,0000	Mudah
50	,3158	Sedang

Tabel 10 di atas menunjukkan bahwa tidak semua soal yang diujikan itu sukar ataupun mudah. Dari 50 butir soal yang diujikan terdapat 8 butir soal yang dikatakan sukar, 36 butir soal yang dikatakan sedang, dan 6 butir soal yang dikatakan mudah.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahap, yaitu: 1) tahap persiapan penelitian, 2) tahap pelaksanaan penelitian, 3) tahap akhir. Secara garis besar kegiatan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan penelitian:

- a. Menentukan materi dan menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Membuat kisi-kisi instrumen dan mengkonsultasikan instrumen
- c. Melakukan uji coba instrumen

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian:

- a. Pemberian tes awal (*pretest*)
- b. Melakukan pembelajaran (*treatment*) sebanyak 4 kali menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *mind mapping*
- c. Memberikan tes akhir (*posttest*)

3. Tahap akhir

Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir penelitian:

- a. Mengumpulkan data hasil penelitian dan mengolah data hasil penelitian

- b. Pembahasan hasil temuan penelitian
- c. Pembuatan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian

I. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data-data yang diperlukan terkumpul. Kegiatan menganalisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasikan dan menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2017: 147).

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif data dan analisis statistik data, meliputi: uji prasyarat analisis dan uji analisis akhir. Uji prasyarat analisis meliputi: uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji analisis akhir yaitu uji t-tes. Uraian analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Normalitas sebaran data menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisaan selanjutnya. Asumsi normalitas senantiasa disertakan dalam penelitian pendidikan karena erat kaitannya dengan sifat dari subjek/objek penelitian pendidikan, yaitu berkenaan dengan kemampuan deorang dalam kelompoknya.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji Kolmogrow-simrnov dengan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows*.

Menurut (Sugiyono 2016: 171-172) bila hasil pengujian tidak signifikan pada taraf 5% ($p > 005$) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t-tes (*Paired Sample T-tes*). Uji ini dilakukan terhadap kelas eksperimen yang mengalami perlakuan sama. Tujuan dari penelitian terhadap sampel tersebut adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan (perbandingan) rata-rata (*mean*) antara nilai rata-rata setelah perlakuan dilakukan.

Pengujian hipotesis menggunakan bantuan *SPSS versi 22.0for windows* dengan memilih *analyze – compare mean – paired sample t test*. Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima (Irwanto, 2012: 25-26).

c. Pengolahan Data Lembar Observasi

Lembar keterlaksanaan dinilai oleh observer penelitian yang telah memahami rubrik atau pedoman penelitian sehingga observer dapat menggunakan dan menilai keterlaksanaan pembelajaran dengan benar. Presentase keterlaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh pada setiap item}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal seluruh item

Menurut Widoyoko (2009: 242) berikut presentase dan jatagori keterlaksanaan pembelajaran:

Tabel 11
Presentase dan Katagori Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Presentase	Kategori
1.	$80 \leq X \leq 100$	Sangat Baik
2.	$60 \leq X \leq 80$	Baik
3.	$40 \leq X \leq 60$	Cukup
4.	$20 \leq X \leq 40$	Kurang
5.	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Kurang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan apa yang sudah dipaparkan dalam hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kolaborasi STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan poster *Mind Mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PKn kelas IV. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil *Pretest* sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*) yaitu 55,5 dan rata-rata hasil *Posttest* yaitu 88,5. Peningkatan kemampuan hasil belajar PKn tersebut dapat dilihat dari hasil *Posttest* yang diperoleh siswa. Selain itu peningkatan hasil belajar PKn juga dapat dilihat dari hasil uji *t Paired Sample* yang menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ dan besar $t_{\text{hitung}} 17,380 > t_{\text{tabel}}$ yaitu 2,069. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan media *Mind Mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PKn.

B. Saran

Rangkaian pembelajaran menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan media *Mind Mapping* merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa, dikarenakan model ini dapat meningkatkan berfikir siswa. Sebagai contoh dalam penelitian

ini adalah materi PKn. Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan media *Mind Mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PKn kelas IV. Maka hendaknya dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar PKn meningkat.

2. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan media *Mind Mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PKn kelas IV. Maka hendaknya dapat membantu siswa dalam mengatasi hasil belajar PKn yang masih rendah, kemudian siswa diharapkan mampu mengikuti rangkaian pembelajaran dengan aktif dan mendapat hasil yang lebih maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama serta mampu mengkondisikan kelas sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan maksimal.

- b. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat menggunakan pembelajaran yang lebih inovatif dan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, & Zainal. (2014). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual inovatif*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, & Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djahiri, & Kosasih, A. (2009). *Dasar-dasar Umum Metodologi dan Pelajaran Nilai dan Moral PVCT*. Purwakarta: IKIP.
- Djamarah, & Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Citra.
- Doni, & Swadarma. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hakim, A., Suparlan, Hady, Nuruddin, Soegiarto, & dkk. (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia*. Jatim: Madani.
- Irwanto. (2012). *Komputasi Data Statistik Untuk Penelitian (Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian Dengan Ms. Excel dan Spss)*. Yogyakarta: Alma Ata.
- Jumanta, & Hamdayana. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, Imas, & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Mustikasari, F. D., Suratno, & Wahyuni, D. (2014). Penerapan Strategi Index Card Match dengan Teknik Mind Mapping Dalam Meningkatkan Karakter & Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X.E MAN 2 Jember TA 2012/2013. *Jurnal FKIP Jember*, 39.

- Riduwan. (2013). *Pembinaan dan Pengembangan, Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin. (2010). *Cooperatif Learning*. Bndung: Nusa Media.
- Soimin. (2013). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarso, & dkk. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suparjino, & Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Suprihatiningrum, & Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, & Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Swadarma, & Doni. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ubaedillah, & Rozak, A. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila, Demokrasi, HAM, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Ubaedillah, A., & Rozak, A. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Wiwin, & Arini. (2012). Upaya Penggunaan Metode Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Lingkungan Sekitar Bagi Siswa Kelas II SD Kristen 01 Wonosobo Semester 2011/2012. *Jurnal PGSD Salatiga*, 3.