

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

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

SKRIPSI



Oleh :

ANDI PRASETYO

13.0305.0031

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

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

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

SKRIPSI



Oleh :

ANDI PRASETYO

13.0305.0031

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

PERSETUJUAN

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

Oleh :

Andi Prasetyo

NPM 13.0305.0031



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

Pembimbing I

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

Magelang, 21 Juni 2017
Pembimbing II

Arif Wiyat Purnanto, M.pd
NIK. 158808157

PENGESAHAN

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

Oleh :

Andi Prasetyo

NPM 13.0305.0031

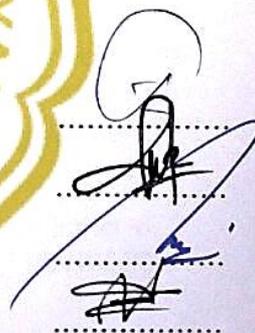
Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dan Disahkan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

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



Mengesahkan,
Dekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

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

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

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



MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

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

(QS. Al-Maidah : 2)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

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

KATA PENGANTAR

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

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

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

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

Magelang, 21 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

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

F. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Desain Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian	40
C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	40
D. Subjek Penelitian	41
E. Metode Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
G. Prosedur Penelitian	47
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Treatment	49
B. Deskripsi Data Penelitian	53
C. Analisis Data.....	57
D. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Desain Penelitian Pra-Eksperimen.....	40
Tabel 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS	45
Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Materi IPS.....	46
Tabel 4 Tabel Distribusi Skor <i>Pretest</i>	53
Tabel 5 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	54
Tabel 6 Tabel Distribusi Skor <i>Posttest</i>	55
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	55
Tabel 8 Uji Normalitas.....	57
Tabel 9 Uji Homogenitas	58
Tabel 10 Uji Hipotesis	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	38
Gambar 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS.....	46
Gambar 3 Perbandingan Kategori Nilai <i>Pretest</i>	54
Gambar 4 Perbandingan Kateori Nilai <i>Posttest</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

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

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA MINDMAPP TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS

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

ANDI PRASETYO

ABSTRAK

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

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

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

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

B. Rumusan Masalah

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

C. Tujuan Penelitian

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

D. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

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

2. Secara Praktis

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian hasil belajar IPS

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

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

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

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

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS

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

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

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

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

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

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

3. Jenis hasil belajar

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

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

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

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

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

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

4. Hakikat pembelajaran

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

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

5. Upaya meningkatkan hasil belajar IPS

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

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

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

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

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

B. Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Mindmapp*

1. Kajian Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

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

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

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

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

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

b. Prinsip Dasar dan Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

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

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

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

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

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

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

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

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

c. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

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

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

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

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.

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

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

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

2. Media *Mindmapp*

a. Pengertian *Mindmapp*

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

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

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

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

b. Kelebihan Media *Mindmapp*

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

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

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

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

c. Langkah-langkah Media *Mindmapp*

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

Beberapa langkah-langkah membuat Mind Mapp, antara lain:

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

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

d. Perbedaan Catatan Biasa Dengan Catatan *Mindmapp*

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

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

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

e. Manfaat Media *Mindmapp*

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

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

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

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

1. Fungsi pembelajaran kooperatif

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

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

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

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

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

2. Fungsi media *mindmapp*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS

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

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

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

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

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

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

4. Kesimpulan

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

D. Kajian Penelitian Relevan

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

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

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

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

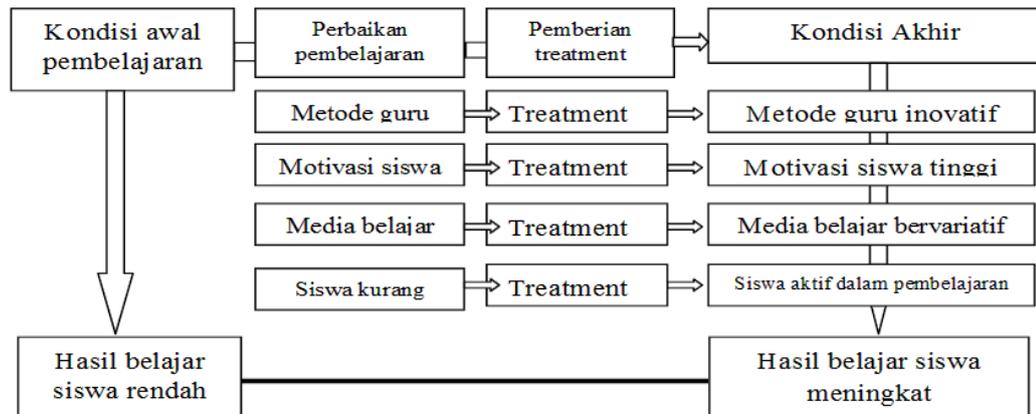
Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 80,3 (baik sekali) .

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

E. Kerangka Berfikir

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

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



Gambar 1 Kerangka Berfikir Penelitian

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

F. Hipotesis

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

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

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

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

Tabel 1
Desain Penelitian Pra-Eksperimen
The One Group Pretest-Posttest Design

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

Keterangannya:

O1 = Pengukuran awal sebelum diberi *treatment*

O2 = Pengukuran akhir setelah diberi *treatment*

X = *Treatment* (penerapan model kooperatif)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

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

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

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

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

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

1. Pembelajaran Kooperatif dengan media *Mindmapp*, Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan media *mindmapp* (suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran).
2. Hasil belajar siswa, Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik yang berupa ranah pengetahuan, nilai dan sikap serta ketrampilan yang diperoleh siswa. Dengan demikian, perilaku belajar seseorang didasarkan pada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari kemudian diketahui melalui tes dan pada akhirnya memunculkan hasil belajar dalam bentuk nilai.

D. Subjek Penelitian

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

1. Populasi, Populasi pada penelitian ini yaitu 20 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2013, 90).
2. Sampel, Berdasarkan pandangan Arikunto maka sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 siswa. Menurut Arikunto (2010: 120), jika populasi obyek penelitian kurang dari 100 maka digunakan semua, tetapi jika lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% dari populasi yang ada.
3. Teknik Sampling, Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Total Sampling* yaitu, teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

E. Metode Pengumpulan Data

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

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

tes Ilmu Pengetahuan Sosial. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sebelum diberikan treatment menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*.

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

F. Instrumen Pengumpulan Data

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

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

4. Meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing, dosen ahli, dan guru kelas 3 SD Negeri Tanjunganom.
5. Meminta ijin untuk melaksanakan uji instrumen di sekolah yang menjadi subjek uji coba instrumen.
6. Menganalisis hasil uji coba instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, uji reliabilitas, kemudian dikonsultasikan kembali ke dosen pembimbing.

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

Tes Ilmu Pengetahuan Sosial terdiri dari 45 soal memiliki tiga alternatif jawaban. Sebelum digunakan kepada siswa yang akan diteliti, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen ahli Ilmu Pengetahuan Sosial dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom. Setelah itu diuji cobakan kepada kelompok yang bukan sebagai objek penelitian. Uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas agar soal tersebut layak untuk digunakan sebagai sebuah instrumen

penelitian. Uji validitas digunakan untuk menentukan tes, dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2012: 255) untuk menguji validitas konstruk dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan skor totalnya. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah Product Moment.

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

Keterangan:

$\sum XY$ = koefisiensi korelasi

X = skor pertanyaan tiap nomer

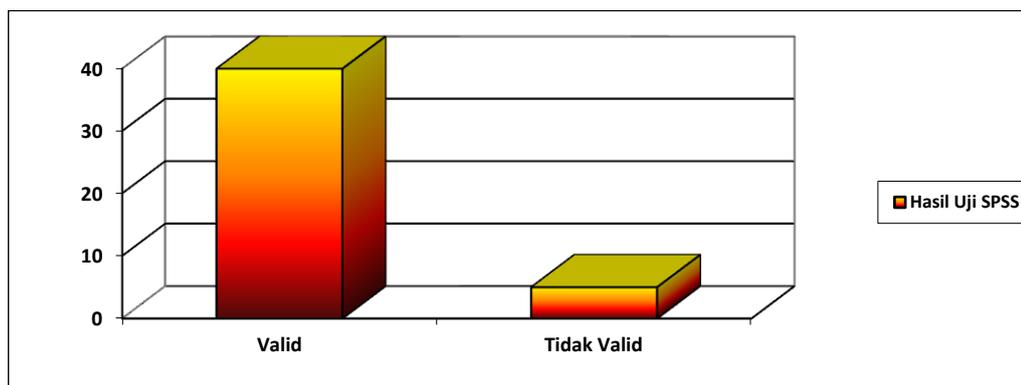
Y = jumlah skor total pertanyaan

N = jumlah responden

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

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS

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



Gambar 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Prestasi Belajar Materi IPS

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

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

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

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

s_t = varians total

k = jumlah item

Hasil uji *spss* sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Materi IPS

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

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

G. Prosedur Penelitian

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

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

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan “jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol secara ketat maka apakah yang akan terjadi?”. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di control secara ketat maka kita

memerlukan perlakuan (treatment) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen. Sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

H. Teknik Analisis Data

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Treatment

1. Treatment I

Pada *treatment I*, kegiatan belajar diawali dengan mengingatkan materi pembelajaran yang sebelumnya telah dipelajari. Tujuan pembelajaran ini yaitu, siswa dapat mengidentifikasi sejarah uang. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta bertanya jawab tentang materi sejarah uang. Selanjutnya untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, guru memberikan soal tes awal sebanyak 40 soal. Kemudian guru menyampaikan materi sejarah uang, setelah itu guru meminta siswa untuk membuat kelompok besar yang terdiri dari 6-8 orang.

Guru kemudian menerangkan materi dengan menggunakan media *mindmapp*. Pada saat pembelajaran berlangsung sesekali guru mengaitkan tentang isi materi sejarah uang itu dengan kehidupan dan pengalaman peserta didik langsung. Peserta didik kemudian diarahkan, agar berdiskusi dengan kelompoknya berkaitan dengan materi sejarah uang.

Setelah melakukan diskusi, siswa menuliskan hasil diskusi pada tabel yang telah disiapkan oleh guru. Perwakilan kelompok diminta menjelaskan hasil diskusinya kepada kelompok lain di depan kelas. Tampak guru membimbing siswa dalam menjelaskan hasil. Selanjutnya guru memberikan lembar kerja siswa yang harus dikerjakan oleh setiap peserta didik dan dikumpulkan diguru.

Tahapan terakhir dalam kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti tentang materi tersebut. Pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari tadi. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

2. *Treatment II*

Pada *treatment II*, kegiatan belajar diawali dengan mengingatkan siswa pada materi pembelajaran pertemuan pertama. Tujuan pembelajaran ini yaitu, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis uang. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi jenis-jenis uang. Setelah itu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan jenis-jenis uang.

Tahap selanjutnya peserta didik diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang, selanjutnya guru meminta siswa menjiplak atau meniru gambar *mindmapp* yang sebelumnya sudah di tampilkan oleh guru. Saat itu pula guru mengamati dan membimbing peserta didik yang sedang menjiplak *mindmapp*.. Kemudian peserta didik mendemonstrasikan hasil karya nya didepan kelas. Selanjutnya peserta didik di berikan beberapa soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran dikerjakan oleh setiap individu.

Tahapan terakhir dalam kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti tentang materi tersebut.

Pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari tadi, guru mengarahkan agar mendalami tentang materi jenis-jenis uang di rumah masing-masing. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

3. *Treatment III*

Pada *treatment III*, kegiatan belajar diawali dengan mengingatkan siswa pada materi pembelajaran pertemuan sebelumnya. Tujuan pembelajaran ini yaitu, siswa dapat mengidentifikasi kegunaan uang. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi kegunaan uang. Setelah itu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kegunaan uang. Pada saat pembelajaran berlangsung sesekali guru mengaitkan tentang isi materi kegunaan uang dengan kehidupan dan pengalaman peserta didik langsung.

Tahap selanjutnya peserta didik diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang, selanjutnya guru meminta membuat *mindmapp* sederhana sesuai dengan materi. Saat itu pula guru mengamati dan membimbing peserta didik yang sedang membuat *mindmapp* sederhana. Kemudian peserta didik mendemonstrasikan hasil karya nya didepan kelas. Selanjutnya peserta didik di berikan beberapa soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran dikerjakan oleh setiap individu.

Tahapan terakhir dalam kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti tentang materi tersebut.

Pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari tadi, guru mengarahkan agar mendalami tentang materi kegunaan uang di rumah masing-masing. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

4. *Treatment IV*

Pada *treatment IV*, kegiatan belajar diawali dengan mengingatkan siswa pada materi pembelajaran pertemuan sebelumnya. Tujuan pembelajaran ini yaitu, siswa dapat mengidentifikasi pengelolaan uang. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi pengelolaan uang. Setelah itu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kegunaan uang. Pada saat pembelajaran berlangsung sesekali guru mengaitkan tentang isi materi pengelolaan uang dengan kehidupan dan pengalaman peserta didik langsung.

Tahap selanjutnya peserta didik diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang, selanjutnya guru meminta membuat *mindmapp* dari materi guru yang telah dipelajari. Saat itu pula guru mengamati dan membimbing peserta didik yang sedang membuat *mindmapp*. Kemudian peserta didik mendemonstrasikan hasil karya nya didepan kelas.

Tahapan terakhir dalam kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti tentang materi tersebut. Selanjutnya untuk mengetahui

kemampuan akhir peserta didik, guru memberikan soal tes akhir sebanyak 40 soal

Pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari tadi, guru mengarahkan agar mendalami tentang materi pengelolaan uang di rumah masing-masing. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Data *pretest*

Deskripsi data berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kegiatan *pretest* memperoleh jumlah 805, nilai tertinggi 80, nilai terendah 45 dan nilai rata-rata 66,5, nilai modus 65, nilai median 70, standar deviasi 10,03. Selanjutnya untuk mempermudah pembacaan data hasil skor di atas data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel Distribusi Skor *Pretest*

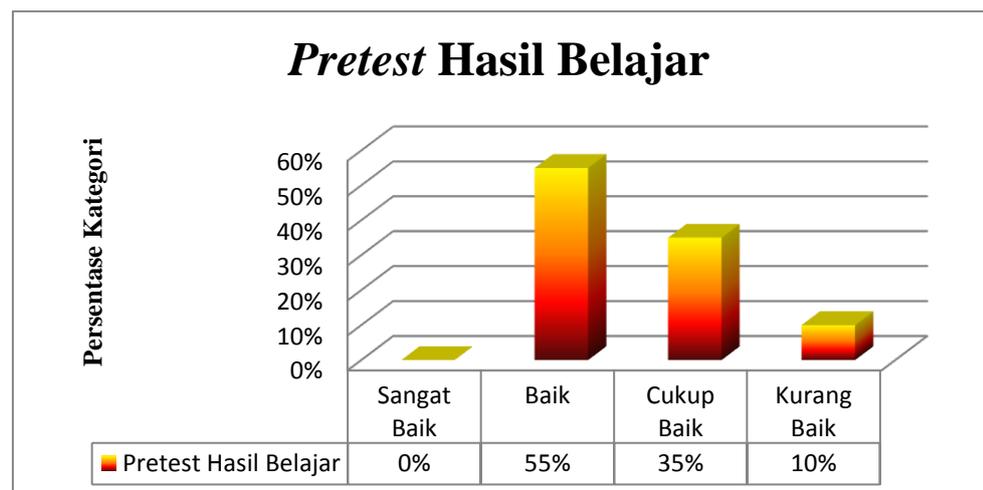
Interval kelas	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
41-50	1	5%
51-60	2	10%
61-70	6	30%
71-80	11	55%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut diperoleh jumlah siswa yang berada pada kelas rata-rata adalah 4 siswa atau 20%, di bawah rata-rata adalah 9 siswa atau 45% dan yang di atas rata-rata ada 7 siswa atau 35%. Kemudian hasil tersebut didistribusikan ke dalam kategori peningkatan hasil belajar konsep bangun ruang.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar *Pretest*

No.	Interval Nilai	Frekuensi <i>Pretest</i>		Kategori
		F	%	
1	85 – 100	0	0%	Sangat baik
2	70 – 84	11	55%	Baik
3	55 – 69	7	35%	Cukup
4	< 55	2	10%	Kurang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa diperoleh hasil *pretest* belajar IPS. Berdasarkan penelitian diperoleh rata-rata hasil tes. Diperoleh nilai interval 85 sampai 100 berjumlah 0 dengan persentase 0% dan tidak ada yang masuk kategori sangat baik. Nilai interval 70 sampai 84 berjumlah 11 dengan persentase 55% dengan kategori baik. Nilai interval 55 sampai 69 berjumlah 7 dengan persentase 35% dengan kategori cukup. Sedangkan nilai interval dibawah 55 berjumlah 2 dengan persentase 10% dengan kategori kurang.



Gambar 3 Perbandingan Kategori Nilai *Pretest*

2. Data *posttest*

Deskripsi data berdasarkan hasil penelitian sebagaimana terlihat pada tabel 6 diketahui bahwa kegiatan *posttest* memperoleh jumlah 1060, nilai tertinggi 85, nilai terendah 50 dan nilai rata-rata 75.5, nilai modus 75, nilai median 75, standar deviasi 9.56.

Selanjutnya untuk mempermudah pembacaan data hasil skor di atas data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6
Tabel Distribusi Skor *Posttest*

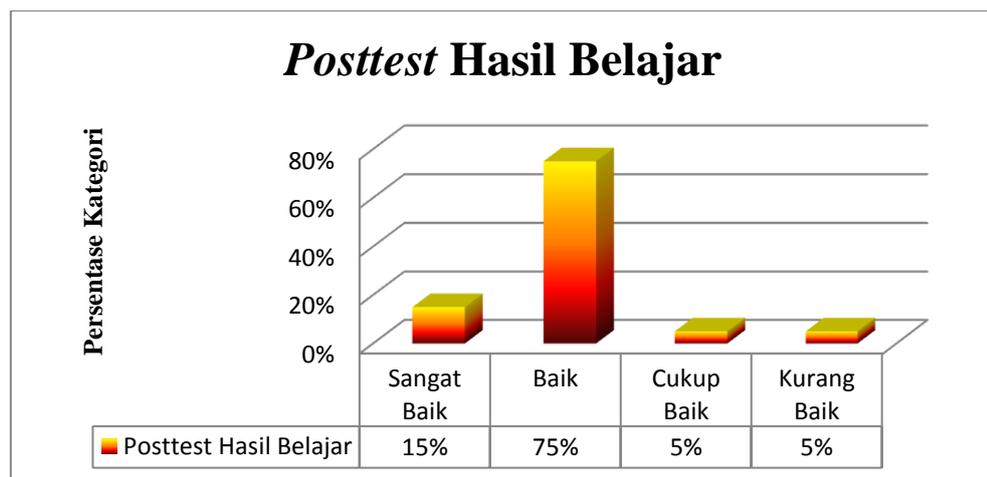
Interval kelas	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
41-50	1	5%
51-60	1	5%
61-70	2	10%
71-80	11	55%
81-90	5	25%
jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut diperoleh jumlah siswa yang berada pada kelas rata-rata adalah 2 siswa atau 10%, di bawah rata-rata adalah 2 siswa atau 10% dan yang di atas rata-rata ada 16 siswa atau 80%. Kemudian hasil tersebut didistribusikan ke dalam kategori peningkatan hasil belajar IPS.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar *Posttest*

No.	Interval Nilai	Frekuensi <i>Posttest</i>		Kategori
		F	%	
1	85 – 100	3	15%	Sangat baik
2	70 – 84	15	75%	Baik
3	55 – 69	1	5%	Cukup
4	< 55	1	5%	Kurang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa diperoleh hasil *posttest* belajar IPS. Berdasarkan penelitian diperoleh rata-rata hasil tes beberapa *treatment* meningkat dibandingkan dengan hasil tes sebelum *treatment*. Diperoleh nilai interval 85 sampai 100 berjumlah 3 dengan persentase 15% dengan kategori sangat baik. Nilai interval 70 sampai 84 berjumlah 15 dengan persentase 75% dengan kategori baik. Nilai interval 55 sampai 69 berjumlah 1 dengan persentase 5% dengan kategori cukup. Sedangkan nilai interval dibawah 55 berjumlah 1 dengan persentase 5% dengan kategori kurang.



Gambar 4 Perbandingan Kategori Nilai *Posttest*

Artinya setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* mengalami kenaikan yang lebih besar. Semakin banyak peningkatan nilai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* maka hasil belajar siswa dalam mempelajari mapel Ilmu Pengetahuan Sosial dikatakan meningkat.

C. Analisis Data

1. Uji prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan analisis statistik *Kolmogorov Smirnov Test* dengan bantuan program *software SPSS versi 22.00 for windows*. Asumsi yang digunakan adalah apabila nilai *Kolmogorov Smirnov* memiliki nilai sig. lebih besar ($>$) 0.05, berarti sebaran data berdistribusi normal. Hasil analisis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,77711713
Most Extreme Differences	Absolute	,149
	Positive	,070
	Negative	-,149
Test Statistic		,149
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig. $0.200 > 0.05$ dan pada, maka dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis statistik di atas dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Langkah selanjutnya setelah data hasil perhitungan diketahui memiliki distribusi normal, maka akan dilakukan uji homogenitas. Uji

homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogeny atau heterogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan analisis statistik uji *levene* dengan *Oneway Test of Homogenety of Variances Anova* dengan bantuan program *software SPSS versi 22.0 for windows*.

Asumsi yang digunakan adalah apabila nilai F test dengan nilai sig. > 0.05 , maka data bersifat homogen. Sebaliknya apabila nilai F test dengan nilai sig. < 0.05 , maka data bersifat heterogen. Hasil analisis statistic adalah sebagai berikut:

Tabel 9
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
Posttest(Y1)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,320	4	10	,327

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai sig. $0.327 > 0.05$. Karena nilai sig. > 0.05 maka dapat dikatakan bahwa data saat *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis statistik di atas dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Berarti data yang digunakan untuk penelitian ini adalah dari populasi yang sama atau identik.

2. Uji hipotesis

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik *t-test paired samples test* dengan bantuan program *software SPSS versi 22.0 for windows*. Pengujian ini dilakukan guna untuk mengetahui sejauhmana

perbedaan hasil belajar IPS siswa. Hasil perhitungan statistik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10
Uji Hipotesis
Paired Samples Test

	Paired Differences					t- hitung	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest(X1) - Posttest(Y1)</i>	-19,048	54,265	11,842	-43,749	5,653	-1,609	20	,123

Hasil perhitungan pada tabel di atas perbedaan rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,609 lebih kecil dari t tabel 2,086 dengan nilai sig. $0.123 > 0.05$ berarti signifikan dan dapat dikatakan terdapat pengaruh. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas III SD Negeri Tanjunganom sebelum diberikan *treatment*.

Hal tersebut berarti bahwa *treatment* berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas III SD Negeri Tanjunganom Kabupaten Magelang. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom diterima. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar IPS siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* lebih baik hasilnya dari pada yang diajar tanpa menggunakan media tersebut.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Sampel yang digunakan sebanyak 20 siswa. Dari 20 siswa kelas III sebagai objek penelitian tersebut diberikan pengukuran awal (*pretest*) berupa soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model kooperatif dengan media *mindmapp* selama 4 kali pertemuan didalam kelas. Setelah itu diberikan pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data diketahui bahwa sebelum diberikan *treatment* rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yaitu 66,5. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial nilai rata-rata 75,7 hasilnya lebih tinggi dibandingkan sebelum di berikan *treatment*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada setelah diberi perlakuan media pembelajaran tersebut.

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil analisis bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum diberikan *treatment*. Namun setelah diberikan *treatment* ada perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang signifikan. Dengan demikian penggunaan media

tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Perbedaan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi pada pribadi siswa baik itu fisik maupun psikologisnya yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Faktor eksternal merupakan faktor berasal dari luar pribadi siswa yang dapat mempengaruhi siswa dalam belajar, misalnya faktor keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah seperti: sarana prasarana sekolah, ruang kelas, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*. Media interaktif ini merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa menerima materi pembelajaran karena dalam media ini materi-materi yang disajikan dalam bentuk visual dengan menampilkan gambar, sehingga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar dan seolah-olah tidak sedang belajar tapi bermain. Selain itu, dalam media interaktif ini juga terdapat konten-konten yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* ini dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa terkait konsep-konsep Ilmu

Pengetahuan Sosial dan tanpa terasa materi-materi pelajaran yang diajarkan biasa dengan mudah di pahami siswa.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran seorang guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp* sebagai sarana belajar pada mata pelajaran IPS

Suasana kelas sebelum diberikan perlakuan, suasana kelas cenderung ramai, beberapa anak suka berbicara dan bermain sendiri dengan temannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang berakibat mengganggu teman lain yang sedang mendengarkan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru di sini hanya berperan sebagai pemateri dan siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Apabila guru terlalu lama dalam memberikan penjelasan siswa mudah bosan dan suasana kelas menjadi ramai. Hal ini yang dilakukan guru apabila siswa sudah merasa bosan adalah dengan memberikan Tanya jawab terkait materi, sesekali siswa di suruh maju ke depan kelas untuk menuliskan di papan tulis jawaban pertanyaan dari guru. Suasana belajar seperti ini akan, akan mengakibatkan siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga berdampak pada hasil belajar IPS yang kurang optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Pembelajaran kooperatif dengan media *mindmapp*

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

b. Hasil belajar IPS

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

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

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

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

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

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

B. Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

LAMPIRAN

Surat Ijin Penelitian

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016) Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016) Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016) Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554														
<p>Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017 Lampiran : 1 bendel Perihal : <u>IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI</u></p> <p>Kepada Yth. Kepala SD Negeri Tanjunganom Kec. Mertoyudan Kab. Magelang Di <u>Kab. Magelang</u></p> <p><i>Assalamu'alaikum wr wb</i></p> <p>Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama Mahasiswa</td> <td>: Andi Prasetyo</td> </tr> <tr> <td>N P M</td> <td>: 13.0305.0031</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Keguruan dan Ilmu Pendidikan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Mindmap</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS</td> </tr> <tr> <td>Lokasi / Obyek</td> <td>: SD Negeri Tanjunganom Kec. Mertoyudan Kab. Magelang</td> </tr> <tr> <td>Waktu Pelaksanaan</td> <td>: 2 Maret 2017 – 31 Mei 2017</td> </tr> </table> <p>Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum wr wb</i></p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  Magelang, 21 Februari 2017  Des. Subiyanto, M.Pd. NIP.19570807 198303 1 002 </div>		Nama Mahasiswa	: Andi Prasetyo	N P M	: 13.0305.0031	Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Judul Skripsi	: Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Mindmap</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS	Lokasi / Obyek	: SD Negeri Tanjunganom Kec. Mertoyudan Kab. Magelang	Waktu Pelaksanaan	: 2 Maret 2017 – 31 Mei 2017
Nama Mahasiswa	: Andi Prasetyo														
N P M	: 13.0305.0031														
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan														
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar														
Judul Skripsi	: Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Mindmap</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS														
Lokasi / Obyek	: SD Negeri Tanjunganom Kec. Mertoyudan Kab. Magelang														
Waktu Pelaksanaan	: 2 Maret 2017 – 31 Mei 2017														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">PM-UMM-06/03LI</td> <td style="width: 25%;">Nama Dokumen: Surat keluar</td> <td style="width: 25%;">Revisi: 01</td> <td style="width: 25%;">Tanggal Terbit: 19 Mei 2011</td> </tr> </table>	PM-UMM-06/03LI	Nama Dokumen: Surat keluar	Revisi: 01	Tanggal Terbit: 19 Mei 2011	Halaman 1 dari 2										
PM-UMM-06/03LI	Nama Dokumen: Surat keluar	Revisi: 01	Tanggal Terbit: 19 Mei 2011												

Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT KECAMATAN MERTOYUDAN
SD NEGERI TANJUNGANOM**

Alamat : Jl. Magelang – Purworejo Km. 7 Mertoyudan Magelang Telp. (0293)
3149273

SURAT KETERANGAN

Nomer : 421-2/100/04.10-11/80/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WIDIARTO, S.Pd
NIP : 19571013 197701 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Tanjunganom

Menerangkan bahwa mahasiswa dengan :

Nama : ANDI PRASETYO
NIM : 13.0305.0031
Prodi/Jurusan : SI PGSD
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas : Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah melakukan penelitian yang judul "PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *MINDMAPP* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS" di kelas III pada 4 April 2017 – 14 April 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Tanjunganom, 15 April 2017

Kepala Sekolah



WIDIARTO, S.Pd
NIP 19571013 197701 1 003

Daftar Nama Subjek Penelitian
Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Aby Fayyad	Laki-laki
2	Alfi Aldi	Laki-laki
3	Andi Firmansyah	Laki-laki
4	Anishell Ramadhani	Perempuan
5	Azalia Mecca M.	Perempuan
6	Eko Widodo	Laki-laki
7	Firman Adi S.	Laki-laki
8	Galang Prasetyo	Laki-laki
9	Lathfatul Zulfa	Perempuan
10	Muhammad Farel	Laki-laki
11	Muhammad Nahl S.	Laki-laki
12	Muhmmad Setyo R.	Laki-laki
13	Mustika Anjani	Laki-laki
14	Nur Aisyah	Perempuan
15	Raya Cahya I.	Perempuan
16	Safrizal	Laki-laki
17	Salsabila Aulia S. I.	Perempuan
18	Salsabila Hawa S.	Perempuan
19	Septyani Riskina R.	Perempuan
20	Sinyo Adi Saputro	Laki-laki

Kisi-Kisi Soal Tes Ilmu Penegetahuan Sosial
MATERI POKOK INDIKATOR DAN JENIS SOAL
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama Sekolah : SD Negeri Tanjunganom

Mata Pelajaran : Ilmu Penegetahuan Sosial

Kelas/Semester : III/2

Standar Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi Dasar : 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

Materi Pokok	Indikator Soal	Jenis Soal	Tingkat Kesulitan Soal	Ranah Kognitif	Nomer Soal
Penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari	Mendefinisikan pengertian kegiatan barter	Pilihan Ganda	Mudah	C1	1
	Menyebutkan kegiatan sebelum ada uang	Pilihan Ganda	Mudah	C2	2
	Memilih cara seseorang memperoleh barang	Pilihan Ganda	Mudah	C1	3
	Menjelaskan kegunaan alat tukar	Pilihan Ganda	Sedang	C2	4
	Menjelaskan yang tertera dalam nilai mata uang	Pilihan Ganda	Sedang	C2	5
	Menjelaskan mata uang negara Republik Indonesia	Pilihan Ganda	Mudah	C2	6
	Menjelaskan bank yang menerbitkan uang rupiah	Pilihan Ganda	Sedang	C2	7
	Menyebutkan bank yang dimiliki negara	Pilihan Ganda	Sulit	C1	8
	Menyebutkan bagian dari uang kartal	Pilihan Ganda	Sulit	C1	9
	Menyebutkan yang	Pilihan	Sedang	C1	10

	bukan termasuk uang logam	Ganda			
	Menerangkan yang tidak termasuk nilai nominal uang kertas	Pilihan Ganda	Sedang	C2	11
	Menyebutkan nilai uang	Pilihan Ganda	Mudah	C1	12
	Menunjukkan perilaku hemat	Pilihan Ganda	Sedang	C3	13
	Menjelaskan alat pembayaran yang sah	Pilihan Ganda	Mudah	C2	14
	Menjelaskan yang bukan termasuk ciri-ciri uang	Pilihan Ganda	Mudah	C2	15
	Menyebutkan yang termasuk ciri-ciri uang logam	Pilihan Ganda	Mudah	C1	16
	Menjelaskan yang merupakan uang palsu	Pilihan Ganda	Mudah	C2	17
	Menyebutkan pahlawan yang pernah tertera di uang kertas	Pilihan Ganda	Sedang	C1	18
	Menyebutkan cara orang memenuhi kebutuhan	Pilihan Ganda	Sulit	C1	19
	Mengidentifikasi yang bukan keuntungan menabung	Pilihan Ganda	Mudah	C1	20
	Menemukan yang termasuk jenis cek	Pilihan Ganda	Sulit	C3	21
	Menerangkan lampu yang digunakan mengecek uang	Pilihan Ganda	Sulit	C2	22
	Menunjukkan contoh uang giral	Pilihan Ganda	Sulit	C3	23
	Menjelaskan jenis uang	Pilihan Ganda	Mudah	C2	24
	Menyebutkan uang logam yang beredar di Indonesia	Pilihan Ganda	Sedang	C1	25
	Mengidentifikasi hidup mewah	Pilihan Ganda	Sedang	C1	26
	Menyebutkan cara pembayaran di pasar tradisional	Pilihan Ganda	Sulit	C1	27

Menerangkan yang termasuk kegiatan menabung	Pilihan Ganda	Sedang	C2	28
Menjelaskan bank yang mencetak uang rupiah	Pilihan Ganda	Sulit	C2	29
Menyebutkan nilai nominal uang	Pilihan Ganda	Sulit	C1	30
Menunjukkan cara mengetahui uang palsu	Pilihan Ganda	Sedang	C3	31
Menyebutkan cara menyimpan uang	Pilihan Ganda	Sedang	C1	32
Menyebutkan kegunaan uang	Pilihan Ganda	Sedang	C1	33
Menjelaskan cara mengelola uang	Pilihan Ganda	Sulit	C2	34
Menunjukkan nama pahlawan yang ada dalam mata uang	Pilihan Ganda	Sulit	C3	35
Menjelaskan manfaat mengelola uang	Pilihan Ganda	Sedang	C2	36
Menemukan hal yang bermanfaat	Pilihan Ganda	Mudah	C3	37
Menunjukkan bagian yang ada dalam uang	Pilihan Ganda	Sulit	C3	38
Memilih perusahaan yang mencetak uang di Indonesia	Pilihan Ganda	Sulit	C1	39
Menyebutkan salah satu jenis uang	Pilihan Ganda	Sulit	C3	40
Menyebutkan kelebihan uang logam	Pilihan Ganda	Mudah	C3	41
Memiririlih yang termasuk ciri uang giral	Pilihan Ganda	Sulit	C1	42
Menjelaskan keuntungan menabung di bank	Pilihan Ganda	Mudah	C2	43
Menyebutkan fungsi uang	Pilihan Ganda	Sedang	C1	44
Menyebutkan kegunaan uang	Pilihan Ganda	Sedang	C1	45

Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar Ilmu Penegetahuan Sosial

Materi Pokok	Jenis Soal	Tingkat Kesulitan	Ranah Kognitif	Nomer Soal
Penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	Mudah	C1	1, 3, 12, 16, 20
			C2	2, 6, 14, 15, 17, 24, 43
			C3	37, 41
	Pilihan Ganda	Sedang	C1	10, 18, 25, 26, 32, 33, 44, 45
			C2	4, 5, 7, 11, 28, 36
			C3	13, 31
	Pilihan Ganda	Sulit	C1	8, 9, 19, 27, 30, 39, 42
			C2	22, 29, 34
			C3	21, 23, 35, 38, 40
Jumlah				45

Jumlah Item Soal Evaluasi Valid dan Tidak Valid

Materi Pokok	Jenis Soal	Tingkat Kesulitan	Ranah Kognitif	Nomer Soal Valid	Nomer Soal Tidak Valid
Penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	Mudah	C1	1, 3, 12, 16, 20	-
			C2	2, 6, 14, 15, 17, 24, 43	6
			C3	37, 41	-
	Pilihan Ganda	Sedang	C1	10, 18, 25, 26, 32, 33, 44, 45	33
			C2	4, 5, 7, 11, 28, 36	11
			C3	13, 31	-
	Pilihan Ganda	Sulit	C1	8, 9, 19, 27, 29, 39, 42	-
			C2	22, 30, 34	-
			C3	21, 23, 35, 38, 40	21, 23
Jumlah				40	5

Soal Evaluasi Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini dengan menggunakan tanda (x) pada huruf a, b, dan c !

1. Barter adalah cara penukaran....
 - a. Barang dengan uang
 - b. Barang dengan barang
 - c. Barang dengan tenaga
2. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang orang melakukan....
 - a. Pencurian
 - b. Pembelian
 - c. Barter
3. Seekor ayam ditukar dengan setandan pisang. Cara ini dinamakan....
 - a. Beli
 - b. Barter
 - c. Kartal
4. Berikut ini yang digunakan sebagai alat tukar adalah....
 - a. Barang dan uang
 - b. Uang dan tenaga
 - c. Barang dan tenaga
5. Nilai yang tertera pada uang disebut sebagai....
 - a. Nilai uang
 - b. Nilai nominal
 - c. Mata uang
6. Mata uang negara Republik Indonesia adalah....
 - a. Rupe
 - b. Ringgit
 - c. Rupiah
7. Uang rupiah dikeluarkan oleh....
 - a. Bank BCA
 - b. Bank Indonesia
 - c. Bank Rakyat Indonesia
8. Contoh bank yang dimiliki oleh negara adalah....
 - a. Bank Danamon
 - b. Bank Rakyat Indonesia
 - c. Bank Niaga
9. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri atas....
 - a. Kartal dan giral
 - b. Kertas dan giral
 - c. Logam dan kertas
10. Berikut adalah uang logam yang beredar di Indonesia, kecuali....
 - a. Rp. 5,000,00
 - b. Rp. 100
 - c. Rp. 500

11. Berikut ini adalah nilai nominal dari uang kertas yang beredar di Indonesia, kecuali....
- Rp. 25,000,00
 - Rp. 50,000,00
 - Rp. 100,000,00
12. Perhatikan gambar dibawah! Uang tersebut bernilai....



- Rp1.000,00
 - Rp2.000,00
 - Rp1.500,00
13. Rini adalah anak yang hemat. Uang sakunya selalu....
- Dihabiskan untuk bersenang-senang
 - Disisakan sebagian untuk ditabung
 - Dibelikan semuanya untuk membeli jajan
14. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena....
- Dijamin oleh negara
 - Gambarnya bagus
 - Terbuat dari logam
15. Berikut ini adalah ciri-ciri uang kertas kecuali....
- Ada gambar Garuda Pancasila
 - Bertuliskan bank indonesia
 - Berbentuk lingkaran
16. Salah satu ciri uang logam yaitu....
- Berbentuk bundar
 - Berbentuk persegi panjang
 - Terbuat dari kertas
17. Cara memeriksa uang palsu adalah dengan melakukan....
- Pengecekan 3A
 - Pengecekan 3D
 - Pengecekan 3Z
18. Berikut adalah pahlawan yang pernah tertera di uang Rp 5.000,00....
- Ahmad Yani
 - Cut Nyak Dien
 - Tuanku Imam Bonjol
19. Setiap orang harus untuk memenuhi kebutuhan.
- Pergi
 - Bekerja/Mencari uang
 - Membeli
20. Berikut keuntungan-keuntungan dari kegiatan menabung, kecuali....
- Cepat habis
 - Hemat
 - Punya uang banyak

21. Punya Cek termasuk jenis uang....
 - a. Giral
 - b. Kertas
 - c. Kartal
22. Lampu yang digunakan untuk mengecek uang adalah....
 - a. Lampu laser
 - b. Lampu pijar
 - c. Lampu ultraviolet
23. Contoh uang giral adalah sebagai berikut ini, kecuali....
 - a. Cek
 - b. Giro
 - c. Kartu ATM
24. Gambar di bawah adalah jenis....



- a. Uang logam
 - b. Uang kertas
 - c. Uang giral
25. Berikut adalah uang logam yang beredar di negara kita, *kecuali*....
 - a. Rp. 100,00
 - b. Rp. 1.000,00
 - c. Rp. 5.000,00
 26. Bergaya hidup mewah berarti....
 - a. Hemat
 - b. Pelit
 - c. Boros
 27. Untuk melakukan pembayaran pembeli di pasar tradisional menggunakan...
 - a. Uang
 - b. Cek
 - c. Wesel
 28. Kebiasaan menabung adalah perbuatan....
 - a. Baik
 - b. Pelit
 - c. Buruk
 29. Uang rupiah dicetak oleh....
 - a. Bank Republik Indonesia
 - b. Bank Nasional
 - c. Perum Peruri



30. Jumlah uang di atas jika dibelikan buku tulis seharga Rp2.000,00, maka sisanya....
- Rp. 1.000,00
 - Rp. 2.000,00
 - Rp. 3.000,00
31. Berikut ini adalah cara mengetahui uang palsu, kecuali....
- Dilihat
 - Diraba
 - Dicuci
32. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus....
- Meminta-minta
 - Menabung
 - Boros
33. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita....
- Kikir
 - Hemat
 - Sombong
34. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah....
- Membuat rencana sebelum menggunakan
 - Membelanjakan semuanya
 - Membeli semua barang yang kita inginkan
35. Tuanku Imam Bonjol merupakan gambar pahlawan di uang pecahan....
- Rp. 2,000,00
 - Rp. 5,000,00
 - Rp. 10,000,00
36. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah....
- Penggunaan uang jadi terarah
 - Bisa belanja sesuka hati
 - Uang cepat habis
37. Ayah bekerja untuk....
- Bersenang-senang
 - Mencari nafkah/uang
 - Mencari perhatian
38. Perhatikan gambar dibawah!
- X ← 
- Bagian yang diberi tanda X adalah....
- Nilai jual
 - Nilai tukar
 - Nilai nominal
39. Perusahaan yang mencetak uang di Indonesia adalah....
- Perumka
 - Perum Damri
 - Perum Peruri

40. Gambar di bawah termasuk jenis uang....



- a. Giral
 - b. Kartal
 - c. Kurs
41. Kelebihan uang logam adalah....
- a. Mudah rusak
 - b. Sulit dibawa dalam jumlah banyak
 - c. Tidak mudah rusak
42. Yang merupakan ciri uang giral adalah....
- a. Beredar di seluruh lapisan masyarakat
 - b. Alat pembayaran yang sah
 - c. Bukan alat pembayaran yang sah
43. Keuntungan menabung di Bank adalah....
- a. Hidup senang
 - b. Aman untuk menyimpan uang
 - c. Tidak dapat diambil
44. Fungsi uang yang ditunjukkan oleh gambar di bawah adalah....



- a. Sebagai alat pembanding
 - b. Sebagai penukar jasa
 - c. Sebagai alat pembayaran jasa
45. Farah membeli dengan tunai sebuah sepeda motor baru. Kegunaan uang dari pernyataan di atas adalah....
- a. Pembayaran yang sah
 - b. Penukar barang
 - c. Penyimpan kekayaan

Kunci Jawaban Soal Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. B	11. A	21. A	31. C	41. C
2. C	12. A	22. C	32. B	42. C
3. B	13. B	23. C	33. B	43. B
4. C	14. A	24. A	34. A	44. C
5. B	15. C	25. C	35. B	45. A
6. C	16. A	26. C	36. A	
7. B	17. B	27. A	37. B	
8. B	18. C	28. C	38. C	
9. C	19. B	29. C	39. C	
10. A	20. A	30. C	40. B	

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Evaluasi Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

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

Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,967	,966	45

**Jadwal Kegiatan Penelitian Sekolah Dasar Negeri Tanjunganom
Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang**

No	Kegiatan	Jam Pertemuan	Hari, Tanggal	Materi Ajar	Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Dengan Media <i>Mindmapp</i>
1	Pengukuran awal (pretest)	Pertemuan ke-1	Senin, 3 april 2017	Soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi “kegunaan uang”, dengan jumlah soal 40 butir.	-
2	Treatment I	Pertemuan ke-2	Selasa, 4 april 2017	Materi penggunaan uang dengan bab sejarah uang di indonesia.	Penggunaan pembelajaran kooperatif siswa diminta membentuk kelompok besar yang terdiri dari 6-8 anak.
3	Treatment II	Pertemuan ke-3	Jumat, 7 april 2017	Materi penggunaan uang dengan bab jenis-jenis uang.	Penggunaan pembelajaran kooperatif dengan media <i>mindmapp</i> siswa diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, kemudian diminta untuk menjiplak <i>mindmapp</i> yang telah ada.
4	Treatment III	Pertemuan ke-4	Senin, 10 april 2017	Materi penggunaan uang dengan bab penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.	Penggunaan pembelajaran kooperatif dengan media <i>mindmapp</i> siswa diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, kemudian diminta untuk membuat <i>mindmapp</i> sederhana.
5	Treatment	Pertemuan	Selasa, 11	Materi penggunaan	Penggunaan

	IV	ke-5	april 2017	uang dengan bab pengelolaan uang.	pembelajaran kooperatif dengan media <i>mindmapp</i> siswa diminta membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, kemudian diminta untuk membuat <i>mindmapp</i> dari bacaan.
6	Pengukuran akhir (posttest)	Pertemuan ke-6	Jumat, 14 april 2017	Soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi “kegunaan uang”, dengan jumlah soal 40 butir.	-

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tanjunganom
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/ Semester : III / 2
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)
 Pertemuan : Pertama (*Treatment 1*)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. KOMPETENSI DASAR

2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

C. INDIKATOR

1. Aspek kognitif
 - a. Proses
 - 1) Memahami penggunaan uang sesuai kebutuhan sehari-hari.
 - b. Produk
 - 1) Siswa mampu menjelaskan penggunaan uang sesuai kebutuhan sehari-hari.
2. Aspek Afektif
 - a. Mengembangkan perilaku karakter
 - 1) Percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.
 - 2) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas dari guru.
 - b. Keterampilan sosial
 - 1) Menghargai guru ketika diberi pelajaran .
 - 2) Mampu bekerja sama dalam pembelajaran kelompok.
3. Aspek Psikomotor
 - a. Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
 - b. Siswa mampu menyampaikan penggunaan uang sesuai kebutuhan sehari-hari dengan baik dan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Aspek kognitif
 - a. Proses
 - 1) Dengan ceramah bervariasi, siswa mampu memahami penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
 - 2) Siswa mampu menjelaskan riwayat singkat/ringkasan tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Produk
 - 1) Dengan mengerjakan soal evaluasi siswa mampu menunjukkan hasil belajar berupa nilai yang diukur keberhasilannya melalui standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Aspek Afektif

- a. Mengembangkan perilaku karakter.
 - 1) Melalui metode tanya jawab siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan penuh percaya diri.
 - 2) Melalui siswa menjawab pertanyaan dengan penuh tanggung jawab.
 - b. Keterampilan sosial
 - 1) Menghargai guru ketika diberi pelajaran.
 - 2) Melalui demonstrasi dan tanya jawab siswa mampu bekerja sama dengan kelompok.
3. Aspek Psikomotor
- a. Dengan bimbingan guru siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
 - b. Melalui demonstrasi, siswa mampu menyampaikan riwayat singkat/ ringkasan tentang di penggunaan uang sesuai kebutuhan sehari-hari depan kelas.

E. MATERI AJAR

Sejarah Uang

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Kooperatif

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi, Penugasan

G. MEDIA, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media	<i>Mindmapp</i>
Sumber belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saleh Muhammad, Ade Munajat. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: SD dan MI Kelas III/M</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan. Departemen Pendidikan Nasional. 2. Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan, editor Enny Sukasih dan Sri Wahyuni. 2007. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: untuk SD dan MI kelas III</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan. Departemen Pendidikan Nasional.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Langkah pembelajaran	Metode	PKB	Model Pembelajaran	Alokasi waktu
PENDAHULUAN 1. Salam 2. Berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru menunjukkan kepedulian pada siswa dengan mengecek kesiapan siswa belajar mengecek alat tulis dan alat pelajaran yang dibawa siswa, jika siswa tidak lengkap maka guru meminjamkan peralatan belajar yang sudah disiapkan guru sebelumnya. 4. Guru memberikan soal pretest kepada peserta	Ceramah Tanya jawab	Menghargai Percaya diri	Kooperatif	5 menit

Langkah pembelajaran	Metode	PKB	Model Pembelajaran	Alokasi waktu
didik.. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menunjukkan manfaat dari mempelajari materi kegunaan uang, serta menunjukkan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.				
<p>INTI</p> <p>Fase 1. Mengajar (<i>teach</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan sejarah uang. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang riwayat sejarah uang. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas. <p>Fase II belajar kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagi kelompok besar, setiap kelompok terdiri dari 6-8 orang. Guru meminta siswa melakukan diskusi dengan kelompok terkait media yang digunakan guru. Guru mengamati dan membimbing siswa dalam diskusi. Siswa mendemonstrasikan tentang hasil diskusi yang telah dilakukan. <p>Fase III Permainan (<i>game tournament</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> Setelah siswa melakukan diskusi. Guru memberikan soal yang harus di jawab setiap anggota dalam kelompok Kelompok yang menjawab pertanyaan paling banyak adalah pemenang <p>Fase VI memberikan Dukungan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan dukungan dan penguatan kepada siswa. <p>Fase V Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan soal, yang dikerjakan secara individu Siswa dan guru memeriksa hasil secara bersama sama 	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah, Tanya jawab</p> <p>Ceramah, Diskusi, Penugasan</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Penugasan</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>Menghargai, Tanggung jawab</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab, Percaya diri</p> <p>Percaya diri</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Percaya diri</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab,</p>	<p>Kooperatif</p>	<p>10 menit</p> <p>15 menit</p> <p>25 menit</p> <p>5 menit</p> <p>15 menit</p>
<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru dan siswa menyimpulkan materi Guru memberikan PR atau tugas individu untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Berdoa (jam terakhir) 	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Percaya diri</p> <p>Percaya diri, Menghargai</p>	<p>Kooperatif</p>	<p>5 menit</p>

I. Penilaian:

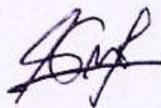
No	Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk Soal	Kriteria penilaian
1.	Kognitif	2.3.4 membuat riwayat singkat/ringkasan tentang penggunaan uang sesuai	Tes tertulis	PG	Pedoman penskoran

No	Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk Soal	Kriteria penilaian
		kebutuhan sehari-hari.			
2.	Afektif	Tanggung jawab	Pengamatan	Daftar periksa	Pedoman penskoran
		Kerjasama			
		Disiplin			
		Percaya diri			
1.	Psikomotorik	Mengerjakan LKS Kelompok	Tes praktek	Daftar periksa	Pedoman penskoran

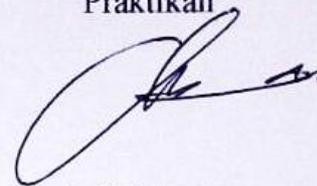
Magelang, 4 April 2017

Guru Kelas III

Praktikan



Miftahudin, S.Pd


Andi Prasetyo
NIM :13.0305.0031

Materi Ajar Penggunaan Uang

A. Sejarah Uang



Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan, masyarakat melakukan kegiatan tukar-menukar barang atau barter. Hingga kini kegiatan barter masih berlaku dalam kehidupan suku-suku di pedalaman, khususnya di daerah yang terpencil. Misalnya, garam dan tembakau ditukar dengan damar atau hasil hutan yang lain. Tempat dan hari penukaran barang sudah ditentukan.

Pada zaman modern sekarang, kegiatan jual beli sudah dilakukan dengan uang. Uang menjadikan kegiatan jual beli berjalan lebih lancar. Keberadaan uang juga berpengaruh pada makin sering dan makin banyaknya kegiatan jual beli yang dilakukan oleh masyarakat.

B. Jenis-Jenis Uang

Pada saat ini, uang adalah alat tukar atau alat pembayaran yang sah. Uang yang beredar di tengah masyarakat terdiri atas dua jenis uang, yaitu uang kartal dan uang giral.

Uang kartal berupa uang kertas dan uang logam yang dapat langsung digunakan untuk kegiatan jual beli.

1. Uang Kertas



Uang kertas berbentuk persegi panjang dan memiliki dua sisi yang berbeda. Ada sisi depan dan ada sisi belakang. Nilai uang kertas berbeda-

beda. Ada uang kertas yang bernilai Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 20.000, Rp 50.000, Rp 100.000.

Ciri-ciri uang kertas adalah sebagai berikut:

- a. Berbentuk persegi panjang,
- b. Bertuliskan besarnya nilai uang,
- c. Di sudut ada gambar lambang negara Garuda Pancasila,
- d. Di bagian atas tertulis Bank Indonesia,
- e. Ada tanda tangan Gubernur Bank Indonesia.

2. Uang Logam



Uang logam terbuat dari bahan logam. Uang logam yang beredar di masyarakat adalah Rp100,00; Rp200,00; Rp500,00; dan Rp1.000,00.

Ciri-ciri uang logam adalah sebagai berikut:

- a. Berbentuk bundar.
- b. Sisi lingkaran timbul.
- c. Bertuliskan besarnya nilai uang.
- d. Bertuliskan tahun pembuatan.
- e. Bertuliskan Bank Indonesia.

Uang giral adalah alat pembayaran (penukar) dalam bentuk surat-surat berharga atau surat-surat penting. Contoh uang giral adalah cek, giro, weselpos, dan kartu kredit.

C. Penggunaan Uang Sesuai Kebutuhan

Uang sangat dibutuhkan. Seorang perawat, tukang cukur, buruh, guru, dan sopir berangkat dari rumah adalah untuk bekerja. Tujuannya mencari uang.

		
SEKRETARIS	PEDAGANG	DOKTER
		
GURU	SOPIR	PEMANGKAS RAMBUT

Dengan uang, mereka membeli kebutuhan. Terutama, kebutuhan pokok. Makanan dan pakaian. Untuk biaya pendidikan. Jika memungkinkan rekreasi dengan keluarga dan lain-lain.

1. Uang Sebagai Alat Pembayaran yang Sah



Dengan apa kalian membeli keperluan sekolah? Dengan apa orang tua membeli kebutuhan keluarga? Tentu dengan uang, bukan? Nah, uang sebagai alat pembayaran yang sah.

2. Uang Sebagai Alat Penukar

Uang alat pembayaran yang sah. Uang berguna pula sebagai penukar. Setiap negara mempunyai mata uang sendiri, Masing-masing mata uang mempunyai nilai tukar terhadap rupiah. Tahukah kamu apa yang disebut dengan kurs? kurs adalah perbedaan nilai tukar mata uang suatu negara dengan negara lainnya. Misalnya, bila kita akan ke Malaysia. Di Malaysia, uang rupiah tidak dapat digunakan untuk berbelanja. Jadi, harus ditukarkan dulu dengan uang ringgit. Nilai tukarnya sesuai dengan kurs.

D. Cara Mengelola Uang

Uang sangat dibutuhkan setiap orang. Uang alat pembayaran yang sah. Dengan memiliki uang, kebutuhan mudah diperoleh. Kita kesulitan apabila tidak memiliki uang. Uang diperoleh dengan usaha. Oleh karena itu, setiap orang harus bekerja. Maka kita harus pandai mengelolanya, yaitu dengan cara menabung dirumah maupun dibank, mengatur uang saku, dan memilah (membedakan) kebutuhan ser keinginan.



Banyak manfaat yang dapat kita rasakan apabila mengelola uang dengan baik, di antaranya, kita dapat membeli barang-barang yang kita sukai dengan uang sendiri, jika kita membutuhkan uang secara mendadak, kita dapat dengan mudah memperolehnya, berguna untuk bekal masa depan, dan membiasakan hidup hemat serta disiplin.

Soal Tes IPS *Pretest* dan *Posttest*

Nama Sekolah : SD Negeri Tanjunganom
Kelas/semester : 3 (tiga)/2 (dua)
Alokasi Waktu : 2x35 menit
Jenis Soal : Pilihan Ganda

SOAL EVALUASI

(pretest)

Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini dengan menggunakan tanda (x) pada huruf a, b, dan c !

1. Barter adalah cara penukaran....
 - a. Barang dengan uang
 - b. Barang dengan barang
 - c. Barang dengan tenaga
2. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang orang melakukan....
 - a. Pencurian
 - b. Pembelian
 - c. Barter
3. Seekor ayam ditukar dengan setandan pisang. Cara ini dinamakan....
 - a. Beli
 - b. Barter
 - c. Kartal
4. Berikut ini yang digunakan sebagai alat tukar adalah....
 - a. Barang dan uang
 - b. Uang dan tenaga
 - c. Barang dan tenaga
5. Nilai yang tertera pada uang disebut sebagai....
 - a. Nilai uang
 - b. Nilai nominal
 - c. Mata uang
6. Mata uang negara Republik Indonesia adalah....
 - a. Rupe
 - b. Ringgit
 - c. Rupiah
7. Uang rupiah dikeluarkan oleh....
 - a. Bank BCA
 - b. Bank Indonesia
 - c. Bank Rakyat Indonesia
8. Contoh bank yang dimiliki oleh negara adalah....
 - a. Bank Danamon
 - b. Bank Rakyat Indonesia
 - c. Bank Niaga

9. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri atas....
 - a. Kartal dan giral
 - b. Kertas dan giral
 - c. Logam dan kertas
10. Berikut adalah uang logam yang beredar di Indonesia, kecuali....
 - a. Rp. 5,000,00
 - b. Rp. 100
 - c. Rp. 500
11. Berikut ini adalah nilai nominal dari uang kertas yang beredar di Indonesia, kecuali....
 - a. Rp. 25,000,00
 - b. Rp. 50,000,00
 - c. Rp. 100,000,00
12. Perhatikan gambar dibawah! Uang tersebut bernilai....



- a. Rp1.000,00
 - b. Rp2.000,00
 - c. Rp1.500,00
13. Rini adalah anak yang hemat. Uang sakunya selalu....
 - a. Dihilangkan untuk bersenang-senang
 - b. Disisakan sebagian untuk ditabung
 - c. Dibelikan semuanya untuk membeli jajan
 14. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena....
 - a. Dijamin oleh negara
 - b. Gambarnya bagus
 - c. Terbuat dari logam
 15. Berikut ini adalah ciri-ciri uang kertas kecuali....
 - a. Ada gambar Garuda Pancasila
 - b. Bertuliskan bank Indonesia
 - c. Berbentuk lingkaran
 16. Salah satu ciri uang logam yaitu....
 - a. Berbentuk bundar
 - b. Berbentuk persegi panjang
 - c. Terbuat dari kertas
 17. Cara memeriksa uang palsu adalah dengan melakukan....
 - a. Pengecekan 3A
 - b. Pengecekan 3D
 - c. Pengecekan 3Z
 18. Berikut adalah pahlawan yang pernah tertera di uang Rp 5.000,00....
 - a. Ahmad Yani
 - b. Cut Nyak Dien
 - c. Tuanku Imam Bonjol

19. Setiap orang harus untuk memenuhi kebutuhan.
 - a. Pergi
 - b. Bekerja/Mencari uang
 - c. Membeli
20. Berikut keuntungan-keuntungan dari kegiatan menabung, kecuali....
 - a. Cepat habis
 - b. Hemat
 - c. Punya uang banyak
21. Punya Cek termasuk jenis uang....
 - a. Giral
 - b. Kertas
 - c. Kartal
22. Lampu yang digunakan untuk mengecek uang adalah....
 - a. Lampu laser
 - b. Lampu pijar
 - c. Lampu ultraviolet
23. Contoh uang giral adalah sebagai berikut ini, kecuali....
 - a. Cek
 - b. Giro
 - c. Kartu ATM
24. Gambar di bawah adalah jenis....

 - a. Uang logam
 - b. Uang kertas
 - c. Uang giral
25. Berikut adalah uang logam yang beredar di negara kita, kecuali....
 - a. Rp. 100,00
 - b. Rp. 1.000,00
 - c. Rp. 5.000,00
26. Bergaya hidup mewah berarti....
 - a. Hemat
 - b. Pelit
 - c. Boros
27. Untuk melakukan pembayaran pembeli di pasar tradisional menggunakan....
 - a. Uang
 - b. Cek
 - c. Wesel
28. Kebiasaan menabung adalah perbuatan....
 - a. Baik
 - b. Pelit
 - c. Buruk
29. Uang rupiah dicetak oleh....
 - a. Bank Republik Indonesia
 - b. Bank Nasional
 - c. Perum Peruri

30. Jumlah uang di bawah jika dibelikan buku tulis seharga Rp2.000,00, maka sisanya....



- a. Rp. 1.000,00
 b. Rp. 2.000,00
 c. Rp. 3.000,00
31. Berikut ini adalah cara mengetahui uang palsu, kecuali....
 a. Dilihat
 b. Diraba
 c. Dicuci
32. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus....
 a. Meminta-minta
 b. Menabung
 c. Boros
33. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita....
 a. Kikir
 b. Hemat
 c. Sombong
34. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah....
 a. Membuat rencana sebelum menggunakan
 b. Membelanjakan semuanya
 c. Membeli semua barang yang kita inginkan
35. Tuanku Imam Bonjol merupakan gambar pahlawan di uang pecahan....
 a. Rp. 2,000,00
 b. Rp. 5,000,00
 c. Rp. 10,000,00
36. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah....
 a. Penggunaan uang jadi terarah
 b. Bisa belanja sesuka hati
 c. Uang cepat habis
37. Ayah bekerja untuk....
 a. Bersenang-senang
 b. Mencari nafkah/uang
 c. Mencari perhatian
38. Perhatikan gambar dibawah!



Bagian yang diberi tanda X adalah....

- a. Nilai jual
 b. Nilai tukar
 c. Nilai nominal

39. Perusahaan yang mencetak uang di Indonesia adalah....
- a. Perumka
 - b. Perum Damri
 - c. Perum Peruri
40. Gambar di bawah termasuk jenis uang....



- a. Giral
- b. Kartal
- c. Kurs

Nama Sekolah : SD Negeri Tanjunganom
 Kelas/semester : 3 (tiga)/2 (dua)
 Alokasi Waktu : 2x35 menit
 Jenis Soal : Pilihan Ganda

SOAL EVALUASI
(posttest)

Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini dengan menggunakan tanda (x) a, b, dan c !

1. Kelebihan uang logam adalah....
 - a. Mudah rusak
 - b. Sulit dibawa dalam jumlah banyak
 - c. Tidak mudah rusak
2. Yang merupakan ciri uang giral adalah....
 - a. Beredar di seluruh lapisan masyarakat
 - b. Alat pembayaran yang sah
 - c. Bukan alat pembayaran yang sah
3. Keuntungan menabung di Bank adalah....
 - a. Hidup senang
 - b. Aman untuk menyimpan uang
 - c. Tidak dapat diambil
4. Fungsi uang yang ditunjukkan oleh gambar di bawah adalah....



- a. Sebagai alat pembanding
 - b. Sebagai penukar jasa
 - c. Sebagai alat pembayaran jasa
5. Farah membeli dengan tunai sebuah sepeda motor baru. Kegunaan uang dari pernyataan di atas adalah....
 - a. Pembayaran yang sah
 - b. Penukar barang
 - c. Penyimpan kekayaan
 6. Barter adalah cara penukaran....
 - a. Barang dengan uang
 - b. Barang dengan barang
 - c. Barang dengan tenaga
 7. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang orang melakukan....
 - a. Pencurian
 - b. Pembelian
 - c. Barter

8. Seekor ayam ditukar dengan setandan pisang. Cara ini dinamakan....
 - a. Beli
 - b. Barter
 - c. Kartal
9. Berikut ini yang digunakan sebagai alat tukar adalah....
 - a. Barang dan uang
 - b. Uang dan tenaga
 - c. Barang dan tenaga
10. Nilai yang tertera pada uang disebut sebagai....
 - a. Nilai uang
 - b. Nilai nominal
 - c. Mata uang
11. Mata uang negara Republik Indonesia adalah....
 - a. Rupe
 - b. Ringgit
 - c. Rupiah
12. Uang rupiah dikeluarkan oleh....
 - a. Bank BCA
 - b. Bank Indonesia
 - c. Bank Rakyat Indonesia
13. Contoh bank yang dimiliki oleh negara adalah
 - a. Bank Danamon
 - b. Bank Rakyat Indonesia
 - c. Bank Niaga
14. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri atas....
 - a. Kartal dan giral
 - b. Kertas dan giral
 - c. Logam dan kertas
15. Berikut adalah uang logam yang beredar di indonesia, kecuali....
 - a. Rp. 5,000,00
 - b. Rp. 100
 - c. Rp. 500
16. Berikut ini adalah nilai nominal dari uang kertas yang beredar di Indonesia, kecuali....
 - a. Rp. 25,000,00
 - b. Rp. 50,000,00
 - c. Rp. 100,000,00
17. Perhatikan gambar dibawah! Uang tersebut bernilai



- a. Rp1.000,00
- b. Rp2.000,00
- c. Rp1.500,00

18. Rini adalah anak yang hemat. Uang sakunya selalu....
 - a. Dihilangkan untuk bersenang-senang
 - b. Disisakan sebagian untuk ditabung
 - c. Dibelikan semuanya untuk membeli jajan
19. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena....
 - a. Dijamin oleh negara
 - b. Gambarnya bagus
 - c. Terbuat dari logam
20. Berikut ini adalah ciri-ciri uang kertas kecuali....
 - a. Ada gambar Garuda Pancasila
 - b. Bertuliskan bank indonesia
 - c. Berbentuk lingkaran
21. Salah satu ciri uang logam yaitu....
 - a. Berbentuk bundar
 - b. Berbentuk persegi panjang
 - c. Terbuat dari kertas
22. Cara memeriksa uang palsu adalah dengan melakukan....
 - a. Pengecekan 3A
 - b. Pengecekan 3D
 - c. Pengecekan 3Z
23. Berikut adalah pahlawan yang pernah tertera di uang Rp 5.000,00....
 - a. Ahmad Yani
 - b. Cut Nyak Dien
 - c. Tuanku Imam Bonjol
24. Setiap orang harus untuk memenuhi kebutuhan.
 - a. Pergi
 - b. Bekerja/Mencari uang
 - c. Membeli
25. Berikut keuntungan-keuntungan dari kegiatan menabung, kecuali....
 - a. Cepat habis
 - b. Hemat
 - c. Punya uang banyak
26. Punya Cek termasuk jenis uang....
 - a. Giral
 - b. Kertas
 - c. Kartal
27. Lampu yang digunakan untuk mengecek uang adalah....
 - a. Lampu laser
 - b. Lampu pijar
 - c. Lampu ultraviolet
28. Contoh uang giral adalah sebagai berikut ini, kecuali....
 - a. Cek
 - b. Giro
 - c. Kartu ATM



29. Gambar di atas adalah jenis uang....
- Uang logam
 - Uang kertas
 - Uang giral
30. Berikut adalah uang logam yang beredar di negara kita, kecuali
- Rp. 100,00
 - Rp. 1.000,00
 - Rp. 5.000,00
31. Bergaya hidup mewah berarti....
- Hemat
 - Pelit
 - Boros
32. Untuk melakukan pembayaran pembeli di pasar tradisional menggunakan....
- Uang
 - Cek
 - Wesel
33. Kebiasaan menabung adalah perbuatan....
- Baik
 - Pelit
 - Buruk
34. Uang rupiah dicetak oleh....
- Bank Republik Indonesia
 - Bank Nasional
 - Perum Peruri
35. Jumlah uang di bawah jika dibelikan buku tulis seharga Rp2.000,00, maka sisanya....



- Rp. 1.000,00
 - Rp. 2.000,00
 - Rp. 3.000,00
36. Berikut ini adalah cara mengetahui uang palsu, kecuali....
- Dilihat
 - Diraba
 - Dicuci
37. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus....
- Meminta-minta
 - Menabung
 - Boros

38. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita....
 - a. Kikir
 - b. Hemat
 - c. Sombong
39. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah....
 - a. Membuat rencana sebelum menggunakan
 - b. Membelanjakan semuanya
 - c. Membeli semua barang yang kita inginkan
40. Tuanku Imam Bonjol merupakan gambar pahlawan di uang pecahan....
 - a. Rp. 2,000,00
 - b. Rp. 5,000,00
 - c. Rp. 10,000,00

**Kunci Jawaban Soal Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada
Pengukuran Awal (*pretest*)**

1. B	11. A	21. A	31. C
2. C	12. A	22. C	32. B
3. B	13. B	23. C	33. B
4. C	14. A	24. A	34. A
5. B	15. C	25. C	35. B
6. C	16. A	26. C	36. A
7. B	17. B	27. A	37. B
8. B	18. C	28. C	38. C
9. C	19. B	29. C	39. C
10. A	20. A	30. C	40. B

**Kunci Jawaban Soal Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada
Pengukuran Akhir (*posttest*)**

1. C	11. C	21. A	31. C
2. C	12. B	22. B	32. A
3. B	13. B	23. C	33. C
4. C	14. C	24. B	34. C
5. A	15. A	25. A	35. C
6. B	16. A	26. A	36. C
7. C	17. A	27. C	37. B
8. B	18. B	28. C	38. B
9. C	19. A	29. A	39. A
10. B	20. C	30. C	40. B

Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Hasil *Pretest* Soal Evaluasi IPS pada Materi Uang Kelas III

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	Aby Fayyad	70
2	Alfi Aldi	70
3	Andi Firmansyah	77.5
4	Anishell Ramadhani	55
5	Azalia Mecca M.	52.5
6	Eko Widodo	67.5
7	Firman Adi S.	77.5
8	Galang Prasetyo	65
9	Lathfatul Zulfa	80
10	Muhammad Farel	75
11	Muhammad Nahl S.	72.5
12	Muhmmad Setyo R.	67.5
13	Mustika Anjani	70
14	Nur Aisyah	65
15	Raya Cahya I.	70
16	Safrizal	45
17	Salsabila Aulia S. I.	65
18	Salsabila Hawa S.	75
19	Septyani Riskina R.	67.5
20	Sinyo Adi Saputro	77.5

Hasil *Posttest* Soal Evaluasi IPS pada Materi Uang Kelas III

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	Aby Fayyad	72.5
2	Alfi Aldi	75
3	Andi Firmansyah	82.5
4	Anishell Ramadhani	62.5
5	Azalia Mecca M.	70
6	Eko Widodo	75
7	Firman Adi S.	85
8	Galang Prasetyo	70
9	Lathfatul Zulfa	85
10	Muhammad Farel	80
11	Muhammad Nahl S.	77.5
12	Muhmmad Setyo R.	75
13	Mustika Anjani	75
14	Nur Aisyah	72.5
15	Raya Cahya I.	85
16	Safrizal	50
17	Salsabila Aulia S. I.	82.5
18	Salsabila Hawa S.	75
19	Septyani Riskina R.	80
20	Sinyo Adi Saputro	80

Hasil Analisis Uji Statistik

Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Ilmu Pengetahuan Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,967	,966	45

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,77711713
Most Extreme Differences	Absolute	,149
	Positive	,070
	Negative	-,149
Test Statistic		,149
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Posttest(Y1)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,320	4	10	,327

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	<i>Pretest(X1) - Posttest(Y1)</i>	-19,048	54,265	11,842	-43,749	5,653	-1,609	20	,123

Dokumentasi Penelitian



