



UTILIZING MIND MAPPING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT GRADE 4 SD N 02 MEGAWON KUDUS

Mayalinda Siska Harwanti¹, Ika Ari Pratiwi², Deka Setiawan³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Muria Kudus, Indonesia

¹ika.ari@umk.ac.id, ²deka.setiawan@umk.ac.id, ³mayalindash@gmail.com

PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SD N 02 MEGAWON KUDUS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
29 Desember 2020
29th December 2020

Accepted:
06 Juni 2021
06th June 2021

Published:
26 Juni 2021
26th June 2021

ABSTRACT

Abstract: This classroom action research was carried out at grade IV SD N 02 Megawon involving 25 students. This research was conducted for two cycles; each cycle consisted of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable in this study was Mind Mapping model while the dependent variable was learning outcomes. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that Mind Mapping model improve the students' learning outcomes on theme 5. It was found that the percentage of learning outcomes in cycle I was 40% and it increased in cycle II to 60%. Then, the percentage of students' activity in cycle I was 80% with good criteria and increased in cycle II to 95%. This increase was supported by the teachers' skills to manage the first cycle of learning with a percentage of 76.78% and increased in the second cycle to 83.9%. Thus, Mind Mapping model improved students' learning outcomes on theme 5 at grade IV SD N 02 Megawon.

Keywords: mind mapping model, learning outcomes, flash card media

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas IV SD N 02 Megawon dengan subjek penelitian 25 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model Mind Mapping. Variabel terikat hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar tema 5, hasil belajar di di siklus I yaitu dengan presentase sebesar (40%) kemudian mengalami peningkatan siklus II sebanyak (60%). Aktivitas siswa siklus I yaitu dengan presentase sebesar (80%) dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II presentase sebesar (95%). Peningkatan tersebut didukung ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran siklus I yaitu dengan presentase sebesar (76.78%) kemudian mengalami peningkatan di siklus II sebanyak (83.9%). Model Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema 5 kelas IV SD N 02 Megawon.

Kata Kunci : model mind mapping, hasil belajar, media flash card

CITATION

Harwanti, M. S., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2021). Utilizing *Mind Mapping* Model to Improve Students' Learning Outcomes at Grade 4 SD N 02 Megawon Kudus. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 618-625. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i3.7989>.

PENDAHULUAN

Pendidikan selalu terkait dengan perkembangan kurikulum. Kurikulum menjadi

wujud nyata dari perkembangan dalam dunia pada pendidikan. Kurikulum senantiasa dikembangkan dengan mengikuti



perkembangan zaman, namun tetap disesuaikan dengan karakter bangsa. Berkaitan dengan pembaharuan kurikulum, maka pada tahun pelajaran baru 2015/2016 seluruh satuan pendidikan secara serentak di mulai dengan mengimplementasikan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan dalam bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu muatan pelajaran yang di berikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi untuk menyiapkan para siswa kelak sebagai warga masyarakat sekaligus sebagai warga negara yang baik. Maka pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mengandung komitmen utama dalam pencapaian tujuan pengembangan kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, Melalui Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai konsep-konsep dasar ilmu pendidikan sosial, yang memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat mendidik dan memberikan bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan serta sebagai bekal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Gunawan (2011) menyatakan bahwa Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial. Sapriya (2009: 21). PPKn dan IPS merupakan pembelajaran yang harus di hafalkan dan masih terfokus dengan guru sebagai sumber pengetahuan dan sumber belajar.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019 di kelas IV SD Negeri 02 Megawon, Kudus. Mengenai kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik menyatakan bahwa pembelajaran di kelas, peserta didik belum sepenuhnya bisa menjadi yang diinginkan pada tujuan penerapan kurikulum 2013, hal tersebut di tunjukan bahwa adanya peserta didik yang masih kurang fokus dan pasif dalam pembelajaran. Hanya ada beberapa peserta didik yang aktif bertanya saat pembelajaran, peserta didik masih suka berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak terfokus dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru saat dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah peneliti melakukan observasi keadaan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung langkah selanjutnya akan dilakukan adalah wawancara dengan siswa dan guru kelas IV.

Peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model *Mind Mapping* pada tema 5 melakukan perbaikan dan inovasi proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. waktu peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas IV media yang digunakan adalah media gambar pahlawan dan peta yang tersedia di dinding-dinding kelas, sehingga siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru. Langkah selanjutnya peneliti menggunakan media yaitu *Flash Card* media ini sangat cocok dengan model *Mind Mapping* dimana proses pembelajaran ini menggunakan pemetaan pikiran yaitu teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membntuk kesan (Shoimin, 2014:105).

Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah model *Mind Mapping*. Dimana proses pembelajaran ini menggunakan pemetaan pikiran yaitu teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membntuk kesan (Tony buzan, 2008). model *Mind Mapping* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear



atau menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. Alasan menggunakan model *Mind Mapping* adalah siswa dapat belajar secara kreatif dan mandiri, siswa dapat mengingat pelajaran yang dituangkan dalam model tersebut, materi sulit lebih mudah dipahami dan dikuasai siswa, meningkatkan daya ingat anak. Penerapan model *Mind Mapping* mampu mengasah kemampuan kerja otak siswa karena *mapping* penuh dengan unsur kreativitas. Melalui model pembelajaran *Mind Mapping* siswa dapat mencatat dengan cara yang lebih kreatif sehingga dengan sendirinya materi yang mereka catat akan terekam dalam ingatan siswa.

KAJIAN TEORI

Kajian teori pada artikel ini, peneliti akan membahas tentang model *Mind Mapping*, keterampilan guru, media *Flash Card*, aktifitas belajar siswa, muatan pelajaran PPKn, muatan pelajaran IPS, dan hasil belajar. Adapun penjelasan masing-masing teori sebagai berikut. Model *Mind Mapping* (Shoimin 2014-105) mengemukakan bahwa *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Peta pikiran menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan.

Ketrampilan dasar mengajar merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan ketrampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Sanjaya (2013: 33) menjelaskan bahwa keterampilan dasar bagi guru itu diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung, dengan mendasarkan pada keterampilan dasar guru dapat membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, sependapat dengan

Mulyasa (2017:70) dimana ketrampilan yang harus dimiliki guru meliputi delapan ketrampilan dasar mengajar yakni ketrampilan bertanya, ketrampilan memberi penguatan, ketrampilan mengadakan variasi, ketrampilan menjelaskan, ketrampilan membuka dan menutup pelajaran, ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil, ketrampilan mengelola kelas, ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Media adalah alat dan sarana yang digunakan sebagai bahan untuk menampilkan serta digunakan dalam penyampaian materi agar tujuan proses pembelajaran mudah tercapai. Maghfiroh (2013: 2) media *flashcard* adalah media yang didesain seperti kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat gambar, tulisan yang dapat digunakan sebagai permainan kartu agar menarik minat siswa dalam mengikuti serta mudah memahami materi yang disampaikan, Azizah(2014: 2) menyatakan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang didalamnya berisi sebuah gambar, ataupun gambar dan tulisan yang mempunyai ukuran sama. Istimah (2015: 748) media *flashcard* adalah media yang berisi gambar serta tulisan yang dapat dibuat untuk permainan kartu sehingga mampu menarik perhatian siswa dengan harapan dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Pengertian aktivitas belajar siswa menurut peraturan Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman data praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah. Rusman(2013:338) menyatakan penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan berbagai ketrampilan belajar yaitu : (1) berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif. (2) berpikir logis, kritis, dan kreatif. (3) rasa ingin tahu (4) penugasan



teknologi dan informasi (5) pengembangan personal dan sosial (6) belajar mandiri.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang menekankan pada pembentukan warga negara agar dapat melaksanakan hak dan kewajiban. Sebagaimana disebutkan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yaitu : Mata pelajaran PKn merupakan mapel yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang 1945. menurut Soemantri (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) ditandai oleh kegiatan yang sudah diprogramkan oleh sekolah. Kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku yang baik.

Sapriya (2014:7) menyatakan bahwa istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, dalam peneliti ini menggunakan muatan IPS Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat dengan Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menurut Arikunto, Suhardjono, Supardi yang dilaksanakan di kelas IV SD N 02 Megawon Kudus dengan subyek penelitian 25 Siswa dan guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama semester tahun ajaran 2019/2020. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini

adalah model *Mind Mapping*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tema 5 yaitu pada pelajaran PPKn dan IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dijadikan alat ukur yaitu lembar pedoman wawancara, wawancara guru pra siklus, wawancara guru setelah penelitian, wawancara siswa pra siklus, wawancara siswa setelah penelitian. dalam proses pembelajaran dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan pengamat/ observer. Semua data yang diperoleh dan kemudian disatukan.

Analisis data statistik penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi ketrampilan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan ketrampilan mengajar guru dan lembar soal tes dalam proses pembelajaran setiap siklus selanjutnya, data dianalisis dengan statistik diskriptif . data mengenai ketrampilan siswa dan hasil tes diperoleh melalui hasil nilai rata-rata pemerolehan observasi dan lembar tes. Analisis ketrampilan siswa dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai kondisi awal dengan kondisi siklus I dan siklus II penilaian lembar pengamatan observasi ketrampilan siswa yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan skala yang dirujuk oleh arifin (2014:233) yang telah disesuaikan dengan indikator ketrampilan siswa. lembar pengamatan ketrampilan siswa menggunakan skala penelitian yang terentang dari sangat baik (5), baik (4) , cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang (1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi atau penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam rangka mengatasi permasalahan yang telah teridentifikasi pada observasi awal dengan meliputi 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan masing – masing pertemuan tersebut adalah perencanaan, pengamatan atau observasi serta refleksi. Pengimplementasian pembelajaran dengan

penerapan model *Mind Mapping* dilaksanakan pada Tema 5 Pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan dan subtema 3 sikap kepahlawanan yang telah berfokus pada muatan PPKn dan IPS. (1) pada tahap awal ini pendahuluan yang dimana siswa memperhatikan serta mendengarkan penjelasan dari guru yang terkait dari tujuan pembelajaran kemudian siswa mencatat perihal hal – hal penting yang disampaikan oleh guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait dengan tema 5 Pahlawanku sebagai apersepsi sebelum pembelajaran berlangsung, pada tahap (2) Pemetaan (*Mind*) siswa membuat pemetaan pikiran yang terkait dengan tema 5 Pahlawanku kemudian siswa mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang mereka telah rencanakan kemudian siswa bersama guru melaksanakan kegiatan Tanya jawab dengan materi pada tema 5 subtema 1 dan subtema 3 yang terkait dengan pahlawanku yang dimana dalam hal ini mempunyai pengaruh terhadap kegiatan siswa agar aktif dalam pembelajaran selain itu siswa juga menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada LKS secara individu dengan tepat dan menyelesaikannya dengan tepat waktu dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Tahap (3) Pikiran (*Mapping*) Siswa diminta untuk mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif yang dilakukan oleh siswa dengan cara siswa membuat pemetaan pikiran yang ada pada tema 5 pahlawanku materi IPS kerajaan islam sedangkan PPKn nya makna hubungan lambang pancasila mereka menuliskannya kedalam pemetaan pikiran tersebut siswa melakukan kegiatan ini dengan jangka waktu yang telah ditentukan yaitu 15 menit, siswa telah menyelesaikan permasalahan tersebut dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Tahap (4) tahap terakhir adalah penutup pada tahapan ini siswa beserta guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disimpulkan dalam jangka waktu satu hari yaitu makna hubungan lambang pancasila dan siswa membuat pemetaan pikiran sesuai materi pada pembelajaran tersebut.

Pencapaian tertinggi dalam hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan melalui penerapan model *Mind Mapping* yang ditunjukkan pada kondisi awal prasiklus hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar pada ranah pengetahuan masih rendah dengan nilai rata-rata IPS sebesar 66 dengan jumlah siswa yang tuntas sebesar 8 dan 17 siswa yang tidak tuntas. Dengan nilai tertinggi sebesar 83 dan terendah 45 dengan ketuntasan klasikal 30% sedangkan pada siklus I pencapaian siswa mengalami kenaikan berdasarkan pengukuran tes evaluasi selama proses pembelajaran yang mempunyai pencapaian keberhasilan ketuntasan klasikal sebesar 60% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dan 8 siswa yang belum tuntas, akan tetapi hal itu belum sesuai dengan target keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi pada pertemuan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan capaian hasil belajardalam bentuk tes evaluasi dengan pencapaian nilai klasikal sebesar 84% dalam kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebesar 20 siswa sedangkan yang tidak tuntas ada 5 siswa.

Ranah ketrampilan pada penelitian ini membahas mengenai beberapa indikator diantaranya yaitu (1) proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain, (2) ketrampilan dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar, (3) ketrampilan menampilkan mimik wajah, gesture yang baik dan benar, (4) ketrampilan penggunaan intonasi, jeda, artikulasi, dan nada dan (5) ketrampilan ketepatan pilihan kata (diksi). Dari beberapa indikator tersebut indikator pencapaian tertinggi pada pengimplementasian model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu pada indikator proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide lain. Hal tersebut senada dengan pendapat Shoimin (2014: 105) mengatakan bahwa mengambarkan diagram merupakan peta pikiran menggunakan pengingat – pengingat visual sensorik ini pada suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Adapun

hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Mind Mapping* (pemetaan pikiran) ini sejalan dengan pendapat Mike Hernacki (2011:157) (1) tulisan secara rapih dengan menggunakan huruf-huruf capital, (2) tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf – huruf yang lebih besar sehingga mereka langsung menonjol begitu siswa kembali membuka kembali catatannya, (3) ditengah kertas, buatlah lingkaran dari gagasan utamanya, (4) tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk

tiap-tiap point kunci gunakan pulpen warna-warni, (5) tulislah kata kunci pada tiap cabang, dengan mengembangkan untuk menambahkan detail – detail. Proses peningkatan penelitian hasil belajar dalam konteks pembelajaran mulai dari siklus I, siklus II, mengalami peningkatan yang cukup signifikan uraian hasil belajar dari Siklus I, Siklus II, pada siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Belajar Siswa

Rata-rata Hasil Belajar Siswa			
Ranah	Siklus I	Siklus II	Kategori
Pengetahuan keterampilan	62% 67%	83% 78%	Tuntas Baik

Berdasarkan tabel I, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan ketrampilan pada konteks pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan yang terlihat pada siklus I mendapat nilai pada ranah pengetahuan dengan presentase rata-rata 62% sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan yaitu mencapai jumlah presentase rata-rata 83% sehingga termasuk dalam kategori atau kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa sudah mencapai keberhasilan dengan

memenuhi target yang telah ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Sedangkan pada ranah ketrampilan pada siklus I mendapatkan presentase 67% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada pertemuan di siklus II mencapai presentase rata-rata 78% dengan kategori atau kriteria baik. sehingga mencerminkan bahwa hasil belajar pada ranah ketrampilan siswa sudah mencapai keberhasilan dengan memenuhi target yang ditentukan sebesar $\geq 75\%$. Data peningkatan hasil belajart siswa dapat ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik peningkatan Hasil Belajar siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada gambar I, tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Siklus I pada ranah pengetahuan hanya memperoleh rata-rata presentase sebesar 62% dan peningkatan pada siklus II dengan presentase sebesar 83 % dengan kategori tuntas. Pada ranah pengetahuan pada siklus I memperoleh rata-rata presentase sebesar 78% dengan kategori baik hal ini mencerminkan hasil belajar dalam konteks pembelajaran pada ranah pengetahuan mengalami peningkatan yang ditunjukkan dalam ranah pengetahuan dengan menggunakan tes evaluasi yang memperoleh rata – rata pada siklus II sebesar 77%. Pada ranah ketrampilan siswa mampu mengerjakan pemetaan pikiran yang baik dan kreatif hal ini ditunjukkan dalam setiap siklus mengalami peningkatan dengan baik tentunya dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *Mind Mapping*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian hasil belajar siswa pada konteks pembelajaran sosial dan kewarganegaraan melalui pembelajaran *Mind Mapping* dapat disimpulkan bahwa penerapan melalui model *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I Memperoleh presentase rata-rata sebesar 62% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh presentase rata-rata 83% dengan kategori tuntas pada ranah ketrampilan memperoleh presentase rata-rata 67% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 78% dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah. (2014). *Media Pembelajaran Flash Card*. Bandung: Alfabeta
- Arifin. (2014). *Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Buzan, T. (2008). *Mind Map*. Jakarta: Granmedia Pustaka Utama.



- Gunawan. (2011). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. (2017). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maghfiroh. (2013). *Media Flash Card*. Jakarta: Granmedia Pustaka Utama.
- Peremendiknas No. 41 Th. (2008). *Tentang standar proses untuk pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. (2008). Jakarta: Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.
- Rusman. (2013). *Aktivitas Belajar Mengajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Rozak, A. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya. (2013). *Ketrampilan Mengajar Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.