

## **PENINGKATAN *SOFT SKILLS* DAN PEMAHAMAN KONSEP IPS MELALUI MEDIA *MINDSCAPE* DAN METODE *COOPERATIVE LEARNING***

Kirana Prama Dewi, & Suwarjo  
Universitas Ahmad Dahlan, & Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: kirana.dewi@pgsd.uad.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS melalui media *mindscope* dan metode *cooperative learning* siswa kelas V SD Muhammadiyah Jogodayoh Bantul. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif dengan guru kelas sebagai kolaborator pelaksana tindakan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan butir soal. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran melalui media *mindscope* dan metode *cooperative learning*. Rata-rata skor *soft skills* siswa sebelum tindakan adalah 1,14 (sangat rendah) meningkat menjadi 2,06 (sedang) pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 3,50 (sangat tinggi) pada siklus II. Peningkatan skor rata-rata pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari pembimbingan pembuatan *mindscope* pada siklus I adalah 1,8 (cukup) meningkat menjadi 2,8 (baik) siklus II serta dari presentasi *mindscope* pada siklus I 1,9 (cukup) meningkat menjadi 2,8 (baik) pada siklus II. Dari rata-rata skor hasil belajar siswa sebelum tindakan 63 meningkat menjadi 72 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82 pada siklus II.

**Kata Kunci:** *soft skills*, pemahaman konsep, Ilmu Pengetahuan Sosial, *mindscope*, *cooperative learning*

## **IMPROVING *SOFT SKILLS* AND SOCIAL STUDIES CONCEPT UNDERSTANDING THROUGH *MINDSCAPE* MEDIA AND *COOPERATIVE LEARNING* METHOD**

### **Abstract**

*This study aims to improve soft skills and social studies concept understanding through mindscope media and cooperative learning method of students Grade V of SD Muhammadiyah Jogodayoh Bantul. This was a collaborative classroom action research (CAR). The research collaborator was the Grade VB teacher as the action doer. The data were collected through observation, interviews, and tests. The instrument included observation sheets, interview guided, and test items. The results of the study showed that soft skills and social studies concept understanding improved after the learning action through mindscope media and cooperative learning method. The mean score of soft skills before the action was 1.14 (very low). In Cycle I, it improved to 2.06 (moderate), and in Cycle II it improved to 3.50 (very high). The improvement of their mean score of social studies concept understanding from the guidance in designing mindscope in Cycle I was 1.8 (moderate) and in Cycle II it improved to 2.6 (good) and from mindscope presentation in Cycle I was 1.9 (moderate) and in Cycle II it improved to 2.8 (good). From the mean score of learning outcome was 63 in the pre-action, in Cycle I it improved to 72 and improved to 82 in Cycle II.*

**Keywords:** *soft skills*, concept understanding, social studies, *mindscope*, *cooperative learning*

## PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan di Indonesia dituntut untuk memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif pada era globalisasi. Peningkatan kualitas sumberdaya manusia didorong agar mampu bersaing secara global dengan Negara manapun. Kompetensi sumberdaya manusia merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan agar daya saing suatu negara menguat.

Kompetensi merupakan serangkaian kemampuan seseorang yang memungkinkannya melakukan sesuatu yang membawa hasil seperti yang diharapkan dalam tujuan, sebagai hasil dari penguasaan atas pengetahuan intelektual yang bersifat kognitif, kemampuan afektif, sikap dan karakter pribadi yang dimilikinya (Winterton, Delamare, & Stringfellow, 2005:14). Berdasarkan definisi tersebut maka para peserta didik diharapkan dapat menguasai pendidikan secara holistik yang mencakup seluruh aspek pembelajaran. Pembelajaran yang holistik itu dapat dicapai dengan partisipasi aktif peserta didik untuk terus meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sistem pendidikan saat ini dituntut untuk melibatkan aspek afeksi (*soft skills*) dalam pembelajaran. Namun, konsep pengintegrasian *hard skills* dan *soft skills* pada berbagai instansi pendidikan masih kurang optimal dalam pelaksanaannya. *Soft skills* merupakan istilah sosiologis yang merujuk pada sekumpulan karakteristik kepribadian, daya tarik sosial, kemampuan berbahasa, kebiasaan pribadi, kepekaan atau kepedulian, serta optimisme (Verma, 2013:20). Robles (2012:454) dari hasil penelitiannya menunjukkan *the top 10 soft skills* yang penting saat ini yaitu, *integrity, communication, courtesy, responsibility, social skills, positive attitude, professionalism, flexibility, teamwork*, dan *work ethic*.

Aspek-aspek dalam *soft skills* dapat terbentuk jika peserta didik merupakan subjek yang aktif mencari pengetahuan yakni sebagai sentral dari pengajaran. Hal ini

didukung oleh Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu bahwa paradigma proses pembelajaran telah bergeser dari yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang menitikberatkan perhatian kepada para peserta didik. Dengan pergeseran itu berarti bahwa di dalam PBM para peserta didik terdorong untuk senantiasa berperan aktif dan mandiri mendapatkan pengetahuan dan kemampuan.

Berdasarkan hasil studi awal didapatkan informasi bahwa siswa kelas VB di SD Muhammadiyah Jogodayoh masih kurang muncul inisiatif baru menyebabkan siswa menjadi pasif, umumnya mereka masih *wait and see* (menjadi kurang aktif dan kreatif), komunikasi dan interaksi belajar sesama siswa masih kurang sehingga kerjasama di antara siswa kurang terbangun. Siswa belum menunjukkan adanya komitmen dalam pembelajaran sehingga tanggung jawab siswa terhadap tugas rendah. Hal ini nampak pada saat mengerjakan tugas, siswa mengerjakan dengan asal-asalan, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas. Gejala tersebut menunjukkan bahwa *soft skills* tanggungjawab siswa masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan.

Peserta didik bisa aktif dalam proses pembelajaran jika proses pembelajaran yang terjadi dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi para peserta didik untuk berperan aktif mencari pengetahuan dan mengasah kemampuan. Puskur (2003:7) mengutip hasil penelitian Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional yang menemukan bahwa di sekolah dasar pada umumnya gaya guru mengajar adalah berceramah sementara siswa mendengarkan. Guru yang diamati sebagian besar menggunakan waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Mereka seakan-akan menganggap fungsi utama pengajaran adalah penyampaian informasi.

Kondisi pembelajaran sebagaimana digambarkan di atas, juga terjadi di kelas VB SD Muhammadiyah Jogodayoh dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Guru mengandalkan buku paket dan penyampaian apa adanya. Guru belum banyak memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran. Guru belum mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan mengeluarkan ide-ide atau kemampuan berfikir pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang demikian menjadikan siswa kurang aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. Hasil wawancara awal dengan siswa didapatkan informasi bahwa siswa malu dan takut mengungkapkan pendapat, bertanya jika belum memahami materi, dan mengeluarkan ide-ide saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan siswa belum memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Berdasarkan observasi di SD Muhammadiyah Jogodayoh, pada saat guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan ceramah, beberapa siswa terlihat bosan, sementara siswa lain yang duduk di barisan belakang ramai berbicara antar teman tanpa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Kadang mereka juga membuat ulah yang negatif dengan mengganggu temannya untuk mengusir kejenuhan. Ada pula yang mengisi waktu dengan mencorat-coret di atas kertas atau menggambar. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, belum ada siswa yang berani mengutarakan jawaban dan pendapat. Siswa malu-malu ketika diminta guru untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar, memiliki cakupan materi yang sangat luas. Hal ini merupakan konsekuensi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Puskur dalam Model Pembelajaran IPS Terpadu (Puskur, 2006:5) menyatakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Mengingat cakupan materi yang

luas dan kompleks tersebut, dibutuhkan guru yang kompeten, proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang baik.

Hasil penelitian Wade (Jennifer & John, 2009:34) mengungkapkan bahwa 75 sampai 90 persen pembelajaran IPS masih bersifat *textbook*. Pembelajaran IPS yang seperti ini menempatkan siswa menjadi pasif terlebih adanya keterbatasan jam pelajaran sehingga membuat konsep-konsep dalam IPS tampak jauh dari kehidupan siswa. Konsep-konsep penting tidak akan pernah menjadi bagian dari kerangka konseptual intelektual siswa karena siswa mempelajari fakta yang jauh dari kehidupan siswa. Pembelajaran IPS hanya bersifat hafalan sedangkan tujuan akhir dari pembelajaran IPS adalah mengetahui sekaligus memahami konsep-konsep IPS, fakta, prinsip dan generalisasinya.

Achmad (2004:1) mengungkapkan beberapa kelemahan dalam pembelajaran IPS di sekolah antara lain guru tidak dapat meyakinkan siswa untuk belajar IPS lebih bergairah dan bersungguh-sungguh dan guru lebih mendominasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan keadaan riil ketika pembelajaran IPS berlangsung di kelas VB SD Muhammadiyah Jogodayoh, penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan masih mendominasi setiap pembelajaran IPS. Guru seharusnya membimbing siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Guru hanya menyampaikan materi sesuai dengan buku paket, menjelaskan konsep-konsep IPS saat pembelajaran. Guru belum melakukan pembelajaran bermakna dengan menggunakan media dan metode pengajaran yang variatif dan terkesan membosankan. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan pola belajar cenderung menghafal. Wadsworth (Suparno, 2001:141) mengemukakan bahwa mengingat dan menghafal tidak dianggap sebagai belajar yang sesungguhnya karena kegiatan tersebut tidak memasukkan proses asimilasi dan pemahaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antar manusia dan proses

membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut, sehingga mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang tepat untuk membangun *soft skills* siswa. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hamalik (1994:1) menyatakan bahwa keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak lepas dari peran media, sebab media merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Media dapat menyampaikan pesan-pesan untuk tujuan pembelajaran, karena tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Media *mindscape* merupakan salah satu media atau alat bantu pembelajaran yang dapat mengorganisasikan, mengkomunikasikan, mengembangkan, menonjolkan konsep penting, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa serta keterampilan berpikir berurutan lebih tinggi. Integrasi gambar dan kata dalam *mindscape* dapat membantu guru dan siswanya saling berkomunikasi dengan menciptakan pengalaman berkesan dan mengena.

Keberhasilan pembelajaran IPS nampak dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan ini tidak lepas dari peranan media (termasuk di dalamnya adalah penggunaan *mindscape*) yang berfungsi sebagai perantara penguasaan konsep IPS dalam pembelajaran. Sedangkan tujuan akhir dari pembelajaran IPS adalah supaya mengetahui sekaligus memahami konsep-konsep IPS, fakta, prinsip dan generalisasinya. Dalam penelitian ini, pemahaman konsep IPS adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, mampu menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami pada pembelajaran IPS dalam bentuk *mindscape*.

Pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan mengembangkan kemampuan sosial/*social intelligent* (aspek *softskills*) anak. Pengembangan *softskills* anak sangat dipengaruhi oleh: 1) peranan orang tua, 2) teman sebaya, 3) guru, sekolah, figur-figur lainnya di luar rumah, 4) media dan figur media (Albrencht, 2006:256). Dengan tujuan dapat meningkatkan *soft skills* siswa, maka penelitian ini ingin memberikan kontribusi pemikiran dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *mindscope* dan metode *cooperative learning* untuk membantu menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran IPS yang rileks, menarik, menyenangkan, bermakna, kondusif dan efektif.

Margulies & Valenza (2008:5) menyatakan bahwa *mindscope* merupakan media berbasis visual yang menggunakan perpaduan gambar dan kata. Media *mindscope* digunakan agar materi yang diberikan akan mudah diterima, dipahami, lebih lama diingat, lebih mendalam kesannya, lebih dapat memotivasi, membangkitkan gairah belajar, dan lebih mendekatkan siswa pada pemahaman konsep. Media *mindscope* dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat tertentu dan keabstrakan konsep dapat dikonkritkan. Dengan demikian anak lebih mudah mencerna dan memahami konsep atau melakukan *cognitive process* daripada tanpa menggunakan gambar visual. Hasil penelitian Davies (2011:65) menunjukkan bahwa penggunaan gambar yang terstruktur lebih mudah dipahami dibandingkan dengan kalimat. Lebih lanjut, penggunaan gambar tersebut merupakan cara efektif untuk membantu siswa memahami topik yang kompleks.

Dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran, perbedaan individu perlu mendapat perhatian yang lebih serius. Kuncinya adalah kepada tindakan guru dalam mengelola pembelajaran. Salah satu tindakan guru dalam pembelajaran yang dipandang dapat mengatasi masalah di atas adalah *cooperative learning* (pembelajaran

kooperatif). Sebab dalam pembelajaran kooperatif, para siswa dapat bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok (proyek), mengajar privat kepada teman sebaya, atau memungkinkan siswa dapat menyerap materi pelajaran melalui kerja kelompok tersebut.

Ning (2013:558) menemukan bahwa, “...*cooperative learning (CL) not only serves as an effective instructional technique for increasing students’ academic achievement, but also brings about a wide array of positive social outcomes...*”. Pembelajaran kooperatif tidak hanya memberikan teknik pembelajaran efektif untuk meningkatkan pencapaian akademik bagi siswa tetapi juga siswa dapat memperoleh hasil positif pada ranah sosial (afektif). Hasil penelitian tentang penggunaan *cooperative learning* menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh hasil belajar yang meningkat secara signifikan tetapi juga meningkatkan keterampilan kooperatif (Acar & Tarhan, 2007:349). Lungdren (Muslich, 2008:230) menyatakan keterampilan kooperatif meliputi keterampilan tingkat awal, keterampilan tingkat menengah dan keterampilan tingkat mahir.

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *mindscape* dan metode *cooperative learning* yang belum pernah dilaksanakan di kelas serta pada *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah proses meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*?” Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*. Peningkatan *soft skills* dilihat dari aspek kerjasama, percaya diri dan tanggungjawab.

Peningkatan pemahaman konsep IPS dilihat dari pembuatan *mindscape*, diskusi kelompok, presentasi *mindscape* dan pencapaian hasil belajar.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga dikenal dengan *Classroom Action Research (CAR)*. Bentuk PTK ini merupakan penelitian kolaboratif di mana guru dilibatkan sebagai tim yang melaksanakan tindakan. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Bachman spiral. Penelitian tindakan model Bachman ini melanjutkan gagasan penelitian tindakan yang berwatak siklus. Spiral mengarah ke bawah menyatakan bahwa tahapan penelitian dimulai dari penemuan masalah nyata kemudian melakukan merencanakan aksi (*plan actions*), mengamati dan mengevaluasi (*act and observe*), kemudian merefleksikan (*reflect*) serta merancang spiral yang baru, yang didasarkan pada pandangan yang diperoleh dalam siklus sebelumnya sampai target yang diinginkan tercapai.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Jogodayoh, Bambanglipuro Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan November 2014. Pemilihan lokasi penelitian ditentukan berdasarkan hasil dialog antara peneliti dan guru mengenai permasalahan yang terjadi di kelas. Kemudian peneliti dan guru melaksanakan observasi awal dan menyepakati untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS yang berlaku di sekolah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Muhammadiyah Jogodayoh yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 10 siswa putra dan 18 siswa putri. Dalam penelitian ini melibatkan guru kelas Ibu Diyah Rohana Rohmah, S.Pd dan peneliti yaitu Ibu Kirana Prama Dewi.

Guru dan peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dikelas. Peneliti berperan sebagai perancang kegiatan pembelajaran. Peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun kegiatan siswa dalam kelompok, menyiapkan contoh *mindscape* dan berperan menjadi observer. Guru kolaborator sebagai pelaksana rancangan pembelajaran di kelas sekaligus observer.

## **Prosedur**

### **Perencanaan**

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan untuk meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah berupa: (1) mengidentifikasi dan menetapkan permasalahan yang terjadi di kelas saat pembelajaran IPS, mengumpulkan data pendukung, merumuskan masalah dan menganalisisnya untuk menentukan hipotesis tindakan; (2) Merancang RPP, menyusun kegiatan siswa, dan menyiapkan media *mindscape*; (3) Menyiapkan instrumen pengamatan aktivitas siswa dan guru.

### **Pelaksanaan Tindakan dan Observasi**

Persiapan yang dilakukan pada siklus I antara lain: mempersiapkan RPP sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan tindakan guru sebagai pedoman bagi observer dalam melaksanakan pengamatan pelaksanaan tindakan melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*, lembar kegiatan siswa yang menjadi petunjuk aktivitas belajar siswa, dan lembar pengamatan *soft skills* serta pemahaman konsep IPS siswa dari pembuatan dan presentasi *mindscape*.

Observasi dilaksanakan untuk memonitor pelaksanaan tindakan secara berkelanjutan. Selama aktivitas pembelajaran berlangsung, peneliti dan peneliti sejawat melakukan pemantauan secara sistematis terhadap proses dan aktivitas belajar yang dilakukan guru dan siswa.

### **Refleksi**

Refleksi dilakukan untuk melihat apakah proses tindakan pembelajaran yang dilakukan sudah memenuhi harapan atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada PTK, refleksi dilakukan berulang-ulang dan dilakukan pada setiap siklus. Melalui refleksi inilah rancangan siklus yang berikutnya disusun sehingga lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu: data tentang *soft skills* siswa (kerjasama, Percaya diri, tanggung jawab) dan data tentang pemahaman konsep IPS siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

### **Lembar Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan langsung oleh peneliti dan peneliti sejawat selama proses pembelajaran dilaksanakan. Observasi dilakukan kepada siswa melalui: (1) lembar observasi *soft skills* siswa dari aspek kerjasama, percaya diri, dan tanggungjawab; (2) pemahaman konsep IPS siswa pada pembimbingan pembuatan *mindscape* dan presentasi *mindscape*; dan (3) lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa. Observasi dilakukan kepada guru melalui lembar observasi terhadap tindakan guru.

### **Pedoman Wawancara**

Instrumen yang digunakan untuk wawancara adalah pedoman wawancara yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti. Jenis data yang dikumpulkan dengan pedoman wawancara merupakan data kualitatif. Pedoman wawancara disiapkan sebagai panduan peneliti sehingga informasi yang diperoleh bisa mendalam. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai *soft skills* siswa.

### **Soal Tes**

Soal tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami

konsep-konsep IPS. Butir-butir soal disusun oleh peneliti bersama guru sesuai dengan materi IPS yang telah dipelajari melalui media *mindscope* dan metode *cooperative learning*. Instrumen tes ini divalidasi logis oleh ahli materi.

**Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data**

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data
1.	Siswa	<i>Soft skills</i> siswa	Observasi Wawancara
2.	Siswa	Pemahaman konsep IPS	Observasi Tes
3.	Siswa dan Guru	Aktivitas siswa dan tindakan guru selama pembelajaran	Observasi

### Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model interaktif dari Miles & Huberman meliputi, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion: drawing/verification*. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### *Analisis Soft Skills*

Informasi mengenai *soft skills* siswa didapat dari data hasil wawancara dan observasi. Data dari hasil wawancara berupa data kualitatif sehingga data akan dianalisis secara interaktif. Data hasil wawancara diklasifikasi dan dikategorikan secara sistematis dan menurut karakteristiknya. Bentuk penyajian data hasil wawancara dalam bentuk bagan. Data hasil wawancara dikategorikan berdasarkan indikator *soft skills* siswa. Jumlah jawaban siswa sesuai kategori dinyatakan dalam bentuk persen. Dalam penelitian ini ditetapkan

pembelajaran dikatakan berhasil apabila 70% jawaban siswa atas pertanyaan wawancara menunjukkan adanya *soft skills*.

Data hasil observasi *soft skills* siswa berupa data kuantitatif sehingga data akan dianalisis secara deskriptif. Data hasil observasi *soft skills* siswa dihitung reratanya kemudian disesuaikan dengan rentangan skor. Dalam penelitian ini ditetapkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila *soft skills* siswa minimum berkategori tinggi.

Berikut ini penafsiran kriteria *soft skills* siswa (Nur, 2008:4):  
 3,50 – 4,00 = Sangat Tinggi  
 2,50 – 3,49 = Tinggi  
 2,00 – 2,49 = Sedang  
 1,55 – 1,99 = Rendah  
 0,00 – 1,54 = Sangat Rendah

### *Analisis Pemahaman Konsep IPS*

Data hasil observasi pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari pembuatan dan presentasi *mindscope* berupa data kuantitatif sehingga dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian ini pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari pembuatan dan presentasi *mindscope* dikatakan berhasil apabila rerata skor lebih besar dari 2 dengan skala tertinggi 3 dan ber kriteria baik.

Berikut adalah kriteria penilaian pemahaman konsep IPS dilihat dari pembuatan dan presentasi *mindscope*.

**Tabel 2. Interval Kriteria Pemahaman Konsep IPS Siswa**

No.	Interval	Kategori
1.	$0 \leq X < 1$	Kurang
2.	$1 \leq X < 2$	Cukup
3.	$2 \leq X < 3$	Baik

Data pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari hasil belajar dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar IPS  $\geq 75$  dan 70% siswa dinyatakan tuntas.

### Analisis Aktivitas Siswa dan Tindakan Guru

Rumus menghitung skor aktivitas siswa dan tindakan guru selama pembelajaran.

$$S_s = \frac{A}{BA} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- S : Skor dari setiap observer  
 A : Jumlah skor aspek yang diperoleh  
 BA : Banyaknya Aspek yang diamati

Setelah mendapatkan skor yang diperoleh dari setiap observer kemudian menghitung skor total dari semua observer.

$$S_t = \frac{S_1 + S_2}{2} \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

- St : Skor Total  
 S1 : Skor dari pengamat 1  
 S2 : Skor dari pengamat 2

Berikut ini penafsiran skor total aktivitas siswa (Nur, 2008:4):

- 3,50 – 4,00 = Sangat Aktif  
 2,50 – 3,49 = Aktif  
 2,00 – 2,49 = Cukup Aktif  
 1,55 – 1,99 = Pasif  
 0,00 – 1,54 = Sangat Pasif

Adapun penafsiran skor total tindakan guru adalah:

- 3,50 – 4,00 = Sangat Baik  
 2,50 – 3,49 = Baik  
 2,00 – 2,49 = Cukup Baik  
 1,55 – 1,99 = Kurang Baik  
 0,00 – 1,54 = Sangat Kurang Baik

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pratindakan terhadap kondisi pembelajaran di kelas, peneliti dan guru kelas berdiskusi dan melakukan analisis awal berbagai permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS. Hasil diskusi menunjukkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. 1) Sebagian besar siswa menunjukkan *soft skills* yang rendah. Siswa masih malu

mengemukakan pendapat, malu ketika diminta maju, mengerjakan tugas disertai bercanda, menyerah ketika tidak bisa mengerjakan soal, dan terlihat siswa sulit untuk membaur; 2) Siswa pasif dalam pembelajaran IPS sehingga terlihat bosan dan mengantuk; 3) Dalam pembelajaran IPS, guru menggunakan metode ceramah, *text book oriented*, dan jarang menggunakan media; 4) Guru belum mengintegrasikan *soft skills* di dalam pembelajaran IPS; 5) Guru selalu sibuk dan terlihat lelah karena harus memperhatikan siswa yang *rame*, mengganggu temannya, dan tidak fokus pada pembelajaran IPS; 6) Hasil belajar IPS masih di bawah KKM 75; 7) Menurut guru kelas, hal-hal yang kemungkinan besar mempengaruhi keberhasilan pembelajaran IPS adalah penggunaan media dan metode pembelajaran. Berdasarkan identifikasi permasalahan pada kondisi awal, selanjutnya disimpulkan bahwa penggunaan media dan metode yang kurang tepat sehingga proses pembelajaran IPS belum optimal. Pemahaman konsep IPS siswa kurang dan ranah afektif belum terintegrasi dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, penggunaan media dan metode pembelajaran perlu mendapatkan penanganan sebagai upaya pemecahan masalah dengan memberikan tindakan dalam proses pembelajaran IPS.

Ada lima hal yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian tindakan ini, yaitu: 1) Media *mindscape* dan metode *cooperative learning* tipe STAD; 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*; 3) Aktivitas guru dalam pembelajaran melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning*; 4) Peningkatan *soft skills* dalam pembelajaran IPS; 5) Pemahaman konsep IPS siswa.

#### Pelaksanaan Siklus I

Pada pertemuan pertama, tindakan direncanakan untuk materi Kenampakan Alam. Pada pertemuan kedua materi persebaran flora dan fauna. Pada pertemuan

ketiga materi kenampakan buatan. Pada pertemuan keempat materi pembagian wilayah waktu. Pelaksanaan tindakan siklus I direncanakan 4 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan guru akan menyajikan materi, kemudian siswa membuat *mindscape* secara kelompok dan mempresentasikan *mindscape*.

### **Penggunaan Media Mindscape dan Metode Cooperative Learning**

Media *mindscape* dan metode *cooperative learning* tipe STAD yang digunakan dalam pembelajaran IPS sudah cukup baik dalam meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa. Namun, peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok secara heterogen baik tingkat kemampuan dan jenis kelaminnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, kecuali kelompok 5 dan 6 yang anggotanya 4 orang. Siswa ditugaskan untuk membuat *mindscape* mereka sendiri dan melakukan pembagian tugas untuk masing-masing kelompok. Guru berkeliling kelas untuk memantau kegiatan siswa dalam kelompok. Pada pertemuan pertama, kerja kelompok ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Guru harus sering mengkondisikan siswa yang belum mau bekerjasama dalam kelompok. Siswa masih belum terbiasa dengan anggota kelompoknya, bahkan ada siswa yang hendak pindah ke kelompok lain. Pada pertemuan selanjutnya, siswa mulai terbiasa dengan teman kelompoknya. Dalam pembuatan *mindscape*, diawali dengan proses pembimbingan dengan guru. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat memantau tanggung jawab masing-masing anggota dalam kelompok. Pada akhir siklus I ada kelompok yang anggotanya sudah terlihat aktif.

### **Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran**

Aktivitas siswa pada proses pembelajaran melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning* tipe STAD

yang diamati adalah ketika proses pembimbingan pembuatan *mindscape*, diskusi kelompok dan presentasi *mindscape*.

Pada pertemuan pertama, proses pembimbingan pembuatan *mindscape* sudah cukup baik. Guru banyak memberi masukan pada ketepatan format penyusunan *mindscape*. Hasil *mindscape* siswa masih berupa kalimat-kalimat panjang, belum padat makna dan tepat sasaran. Ada 2 kelompok yang sudah cepat dalam merepon perbaikan dan tepat waktu dalam pengumpulan *mindscape*. Aktivitas pada saat pembelajaran masih pasif, terutama ketika diminta untuk melakukan diskusi kelompok. Partisipasi anggota kelompok belum maksimal dan terkadang siswa terlihat bingung. Aktivitas siswa pada saat presentasi *mindscape* masih kurang. Pemahaman siswa terhadap materi masih kurang karena pada saat presentasi penyampaian gagasan belum sistematis dan belum lancar, sebagian besar siswa masih membaca dari *mindscape* yang dibuat.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan aktivitas siswa pada saat pembimbingan penyusunan *mindscape*. Hal ini nampak dari hasil *mindscape* beberapa kelompok sudah tepat sasaran dan padat makna. Begitu pula ketepatan dan kecepatan kelompok dalam merespon perbaikan. Hasil observasi diskusi kelompok pada saat pembelajaran juga sudah ada peningkatan. Beberapa kelompok sudah menunjukkan suasana diskusi. Pada saat presentasi *mindscape*, ada dua kelompok yang sudah menjelaskan materi secara sistematis dan lancar. Ada tiga kelompok yang memberi penjelasan konsep namun masih dengan kalimat *text book*, belum menggunakan kalimat sendiri.

Pada pertemuan ketiga dan keempat, proses pembimbingan penyusunan *mindscape* menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Begitu pula pada saat diskusi kelompok dan presentasi *mindscape*. Pemahaman konsep IPS siswa sudah cukup baik. Pada saat presentasi *mindscape*, sudah ada peningkatan dalam keaktifan bertanya, menanggapi, kerjasama, percaya diri dan

tanggungjawab. Meskipun peningkatan yang terjadi masih belum maksimal. Sampai pada akhir siklus I, siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan baik.

Secara umum, rata-rata aktivitas siswa dalam pembimbingan penyusunan *mindscap* berada pada kategori cukup baik, yaitu 1,8. Aktivitas pada saat diskusi kelompok berada pada kategori cukup aktif dengan rata-rata skor 2,21. Rata-rata skor presentasi *mindscap* berada pada kategori cukup baik, yaitu 1,9. Hasil penelitian ini dikatakan belum berhasil karena belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Sehingga masih perlu dilakukan perbaikan.

### **Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran**

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran menyangkut aktivitas guru sudah mengalami sedikit peningkatan dari sebelum adanya tindakan. Aktivitas guru dalam pembelajaran menyangkut tiga hal pokok, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Guru melaksanakan pembelajaran sudah mengikuti langkah-langkah yang terdapat di dalam RPP. Namun, aktivitas guru masih perlu ditingkatkan lagi. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok secara heterogen. Guru menyajikan materi dalam bentuk *mindscap* kemudian memberi tugas siswa untuk membuat *mindscap*nya sendiri. Siswa berdiskusi dalam kelompok dan menentukan tugas untuk masing-masing anggota kelompok dengan bimbingan guru. Guru berkeliling mengontrol kegiatan diskusi siswa, dan sesekali memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang belum dipahami. Guru memfasilitasi kelompok untuk mempresentasikan hasil *mindscap*. Bagian akhir kegiatan pembelajaran, guru mengajak siswa menyimpulkan tentang materi dan melakukan refleksi *soft skills* yang telah dilakukan siswa selama pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama terkesan agak tergesa-gesa karena guru khawatir waktu yang digunakan tidak sesuai dengan yang telah

direncanakan sebelumnya. Sehingga pada pertemuan selanjutnya, guru meminta siswa melakukan pembimbingan penyusunan *mindscap* di luar jam pelajaran.

Aktivitas guru pertemuan kedua, pada kegiatan awal, guru membangkitkan semangat siswa dengan mengajak siswa menyanyikan sebuah lagu diiringi dengan gerakan. Kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan menanyakan kembali materi sebelumnya. Pada kegiatan inti, guru membimbing siswa untuk duduk sesuai kelompoknya. Guru menyampaikan materi kemudian memberi tugas untuk menyelesaikan *mindscap* yang telah dibuat sebelumnya pada proses pembimbingan. Guru membimbing presentasi hasil *mindscap* dan memberi pertanyaan lisan kepada kelompok yang presentasi. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil *mindscap*, guru memberi evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPS. Evaluasi pada pertemuan kedua ini berupa kuis “harta karun Flora dan Fauna”. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan materi dan melakukan refleksi *soft skills* selama pembelajaran berlangsung. Guru memberi penghargaan bagi kelompok terbaik.

Aktivitas guru pada pertemuan ketiga, kegiatan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajak siswa menyanyikan lagu penyemangat belajar. Guru mengajak siswa keluar kelas dan mengamati lingkungan sekitar. Guru bertanya, “Apa yang kalian lihat di lingkungan sekolah?”. Pada kegiatan inti, guru membimbing siswa untuk duduk melingkar di halaman sekolah. Kemudian guru menyajikan pelajaran dengan media *mindscap*. Setelah menyajikan materi, guru memberi tugas menyelesaikan *mindscap* yang telah dikonsultasikan. Guru membimbing presentasi kelompok. Setelah semua kelompok mempresentasikan tugasnya, guru mengadakan evaluasi. Evaluasi pada pertemuan ketiga ini berupa *games*. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa melakukan refleksi *soft skills* dan menyimpulkan materi yang telah

dipelajari. Pada akhir pembelajaran guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

Aktivitas guru pertemuan keempat, pada kegiatan awal, guru menanyakan kabar siswa dan mengajak siswa menyanyikan lagu penyemangat belajar disertai dengan gerakan. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa tentang keutamaan belajar. Pada kegiatan inti, guru mengajak siswa mengamati peta yang dibawa. Guru menanyakan letak astronomis dan letak geografis Indonesia. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media *mindscape*. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk berkelompok berdiskusi mengenai pembagian waktu di Indonesia dan menghitung perbedaan waktu antar wilayah Indonesia. Setelah selesai berdiskusi, setiap kelompok menyelesaikan *mindscape* yang telah dikonsultasikan. Guru membimbing presentasi kelompok. setelah semua kelompok mempresentasikan tugasnya, guru melakukan evaluasi. Evaluasi pada pertemuan keempat ini berupa permainan “tembak-tembakkan pembagian waktu”. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa melakukan refleksi *soft skills* dan menyimpulkan materi.

Perolehan skor rata-rata aktivitas guru adalah 2,10 dengan kategori cukup baik. Perolehan skor ini belum sesuai dengan harapan. Aktivitas guru diharapkan memiliki kategori minimal baik, sehingga perlu ditingkatkan lagi.

### **Peningkatan Soft Skills Siswa**

Peningkatan *soft skills* siswa diamati dari sebelum tindakan sampai dilaksanakan siklus I. Hasil pengamatan dilapangan menunjukkan bahwa skor rata-rata *soft skills* siswa mengalami peningkatan pada siklus I. Pada siklus I skor rata-rata *soft skills* siswa sebesar 2,06 dan masuk pada kriteria cukup tinggi. Skor *soft skills* kerjasama siswa sebesar 2,14 dan berkriteria cukup tinggi. Skor rata-rata *soft skills* percaya diri siswa sebesar 2,00 masuk pada kriteria cukup tinggi. Skor rata-rata *soft skills* tanggung

jawab siswa sebesar 2,04 dan masuk pada kriteria cukup tinggi. Hasil tersebut belum sesuai dengan kriteria penelitian yang diharapkan sehingga perlu untuk ditingkatkan lagi.

### **Pemahaman Konsep IPS**

Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dapat dilihat dari pembimbingan pembuatan *mindscape*, presentasi *mindscape* dan hasil belajar siswa. Hasil observasi diperoleh bahwa rata-rata skor pembimbingan pembuatan *mindscape* pada siklus I sebesar 1,8 dengan kategori cukup. Rata-rata skor pemahaman konsep IPS siswa dari presentasi *mindscape* pada siklus I sebesar 1,9 dengan kategori cukup. Pemahaman konsep IPS siswa dari hasil belajar diperoleh bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat menjadi 72 pada siklus I. Namun hasil tersebut belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian. Secara individual masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan. Siswa yang mencapai tuntas sebanyak 10 siswa atau sebesar 36 %.

### **Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan dan observasi pada siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pertemuan kelima membahas materi persebaran suku bangsa di Indonesia, pertemuan keenam membahas materi keragaman budaya di Indonesia dan pertemuan ketujuh membahas materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Deskripsi pelaksanaan siklus II sebagai berikut.

### **Penggunaan Media Mindscape dan Metode Cooperative Learning**

Pada siklus II ini, penggunaan media *mindscape* dan metode *cooperative learning* tipe STAD sudah lebih efektif dapada siklus sebelumnya. Sebelum siswa duduk berkelompok, guru memotivasi siswa untuk bekerjasama lebih baik lagi, tidak perlu takut salah saat mengemukakan pendapat dan diskusi kelompok. Guru menegaskan bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada

semua anggota kelompok. Pada siklus II ini, tindakan dalam pembelajaran dilakukan dengan empat tahapan. Tahap pertama, pembimbingan penyusunan *mindscope* yang dilakukan di luar jam pelajaran. Tahap kedua, diskusi kelompok menyelesaikan *mindscope*. Tahap ketiga, presentasi tugas *mindscope* dan tahap keempat, refleksi *soft skills* siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan di setiap akhir pertemuan.

### Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam pembimbingan penyusunan *mindscope*, diskusi kelompok dan presentasi *mindscope* sudah baik sesuai dengan yang diharapkan. Rata-rata skor pembimbingan penyusunan *mindscope* sebesar 2,6 dan masuk pada kategori baik. Ketepatan waktu bimbingan, kemampuan memetakan gagasan dan kecepatan merespon perbaikan serta kecermatan dalam merespon perbaikan sudah baik.

**Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Siswa saat Pembimbingan Penyusunan *Mindscope***

Siklus	Rata-rata Aktivitas Siswa	Peningkatan
Siklus I	1,8	
Siklus II	2,6	0,8

Aktivitas saat diskusi dalam kelompok juga sudah mengalami peningkatan. Rata-rata skor sebesar 3,14 dan berkategori aktif. Siswa dalam kelompok sudah mendiskusikan prosedur kerja, mengidentifikasi materi, setiap anggota kelompok sudah berpartisipasi, dan perilaku setiap anggota kelompok sudah relevan dengan tugas. Tugas yang diberikan guru sudah didiskusikan dengan kompak dan bersemangat. Setiap kelompok aktif dan bekerjasama dengan baik.

**Tabel 4. Peningkatan Aktivitas Siswa saat Diskusi Kelompok**

Siklus	Rata-rata Aktivitas Siswa	Peningkatan
Siklus I	2,21	
Siklus II	3,14	0,93

Aktivitas siswa saat presentasi *mindscope* juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Rata-rata skor presentasi *mindscope* sebesar 2,8 dan masuk pada kriteria baik. Siswa antusias menanggapi pekerjaan kelompok lain dan mengikuti presentasi dengan baik.

Peningkatan aktivitas siswa ini sesuai dengan hasil penelitian Rahmawati & Mahmudi (2014). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran kooperative tipe STAD dapat memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yaitu materi-materi untuk memahami konsep-konsep materi yang membutuhkan kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, mengembangkan sikap sosial siswa yang sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan karakter, dan materi-materi yang berkaitan dengan pemecahan masalah (*problem solving*).

**Tabel 5. Peningkatan Aktivitas Siswa saat Presentasi *Mindscope***

Siklus	Rata-rata Aktivitas Siswa	Peningkatan
Siklus I	1,9	
Siklus II	2,8	0,9

Dengan demikian, hasil ini sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

### Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Sebagaimana pada siklus I, pada siklus II ini, aktivitas guru dalam pembelajaran menyangkut tiga hal pokok, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Aktivitas guru pada kegiatan siklus II sudah sangat baik. Guru sudah sangat baik dalam mempersiapkan siswa dan selama proses pembelajaran.

Sebelum masuk pada pertemuan kelima, guru sudah melakukan pembimbingan penyusunan *mindscape* siswa. Pada kegiatan awal, guru mengajak siswa menyanyikan lagu "pulau besar di Indonesia". Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan memotivasi siswa. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi dengan mengintegrasikan *soft skills*. Guru memberikan tugas kepada kelompok kemudian membimbing siswa dalam presentasi tugas. Pada pertemuan ini, guru memberikan evaluasi yang diberi nama "petik sendiri soalmu" tujuannya adalah untuk melatih percaya diri dan tanggungjawab siswa. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi *soft skills* dan menyimpulkan materi.

Pada pertemuan keenam, pada kegiatan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menanyakan materi sebelumnya. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi dan meminta siswa untuk kedepan kelas menceritakan pengetahuannya tentang budaya yang ada didaerah tempat tinggal siswa. kemudian guru memberi tugas dan membimbing presentasi tugas. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil *mindscape*, guru melakukan evaluasi. Evaluasi pada pertemuan keenam ini diberi nama "permainan IPS". Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa melakukan refleksi *soft skills* dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan ketujuh, pada kegiatan awal, guru memberi motivasi siswa tentang keutamaan belajar dan

menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru mengajak siswa melihat gambar dan meminta siswa mengidentifikasi cara-cara menghargai keragaman suku dan budaya bangsa Indonesia. Kemudian guru memberikan tugas dan membimbing siswa melakukan presentasi tugas *mindscape*. Setelah semua kelompok mempresentasikan *mindscape*, guru melakukan evaluasi yang diberi nama "kotak ajaib". Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa melakukan refleksi *soft skills* dan menyimpulkan materi.

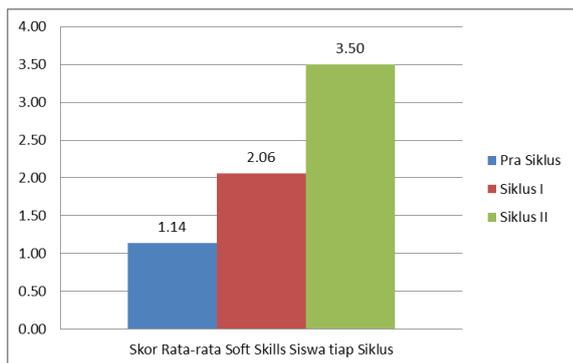
Berdasarkan deskripsi tersebut, secara umum aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus II ini sudah baik. Perolehan skor rata-rata aktivitas guru sebesar 3,33 dan masuk pada kriteria baik. Hasil skor rata-rata aktivitas guru sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan dalam penelitian ini. Peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Peningkatan Aktivitas Guru saat Proses pembelajaran**

Siklus	Rata-rata Aktivitas Guru	Peningkatan
Siklus I	2,10	
Siklus II	3,33	5,43

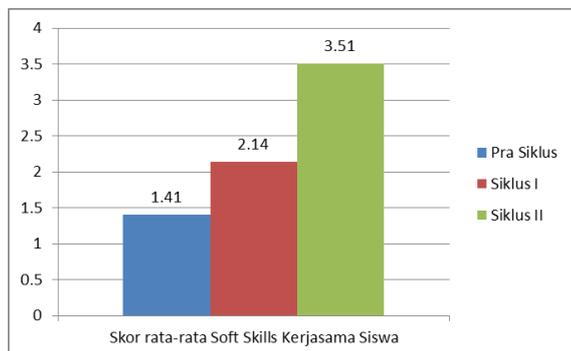
### Peningkatan Soft Skills Siswa

Peningkatan *soft skills* siswa diamati dari sebelum tindakan sampai dilaksanakan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan skor rata-rata *soft skills* siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus skor rata-rata *soft skills* siswa sebesar 1,14 dengan kriteria sangat rendah, pada siklus I skor rata-rata *soft skills* siswa mengalami peningkatan menjadi 2,06 dan masuk pada kriteria cukup tinggi. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,50 dengan kriteria sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya peningkatan skor rata-rata *soft skills* siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



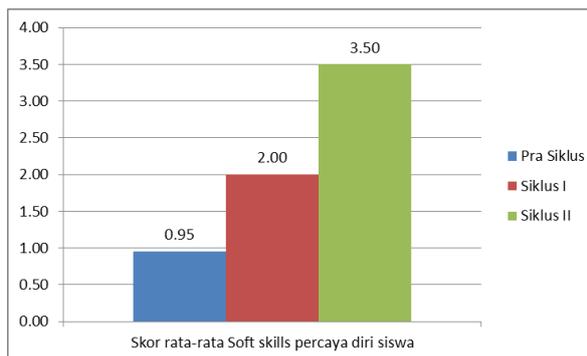
**Gambar 1. Peningkatan Skor Rata-rata Soft Skills Siswa Tiap Siklus**

Skor *soft skills* kerjasama siswa pada pra siklus sebesar 1,41 berkriteria sangat rendah, meningkat menjadi 2,14 berkriteria cukup tinggi pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 3,51 berkriteria sangat tinggi pada siklus II. Untuk lebih jelasnya peningkatan *soft skills* kerjasama siswa dalam proses pembelajaran ditampilkan dalam grafik sebagai berikut.



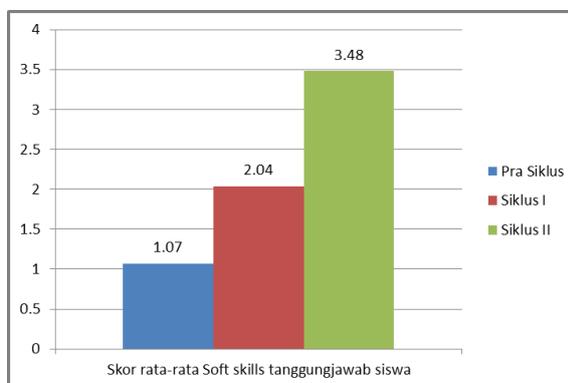
**Gambar 2. Peningkatan Soft Skills Kerjasama Siswa pada Tiap Siklus**

Skor rata-rata *soft skills* percaya diri siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra siklus skor rata-rata *soft skills* percaya diri sebesar 0,95 berkriteria sangat rendah, meningkat menjadi 2,00 berkriteria cukup tinggi pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,50 berkriteria sangat tinggi.



**Gambar 3. Peningkatan Soft Skills Percaya Diri Siswa pada Tiap Siklus**

Skor rata-rata *soft skills* tanggung jawab mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Skor rata-rata *soft skills* tanggungjawab siswa pada pra siklus sebesar 1,07 berkriteria sangat rendah, meningkat menjadi 2,04 berkriteria cukup tinggi dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,48 berkriteria tinggi. Untuk lebih jelasnya peningkatan *soft skills* tanggungjawab siswa dalam proses pembelajaran ditampilkan dalam grafik berikut.



**Gambar 4. Peningkatan Soft Skills Tanggungjawab Siswa pada Tiap Siklus**

Peningkatan *soft skills* terjadi setelah dilakukan tindakan menggunakan media *mindscape* dan metode *cooperative learning* dalam empat tahap. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hyerle & Alper (2011:30-31) bahwa peta pemikiran (*mindscape*) memungkinkan untuk menunjukkan pola pemikiran individu dengan orang lain. Otak manusia disetel untuk terhubung dengan orang lain. Di dalam kelas kooperatif, siswa dapat bekerja bersama membuat peta pikiran dan berpikir bersama. Ketika peta pemikiran

(*mindscope*) digunakan secara kooperatif maka akan meningkatkan kerjasama, memupuk rasa percaya diri dan memiliki rasa tanggungjawab (aspek *soft skills* yang diteliti).

### Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa

Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dapat dilihat dari pembimbingan pembuatan *mindscope*, presentasi *mindscope* dan hasil belajar siswa. Hasil observasi diperoleh bahwa rata-rata skor pembimbingan pembuatan *mindscope* mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 1,8 dengan kategori cukup kemudian pada siklus II meningkat menjadi 2,6 dengan kategori baik. Rata-rata skor pemahaman konsep IPS siswa dari presentasi *mindscope* pada siklus I sebesar 1,9 dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 2,8 dengan kategori baik.

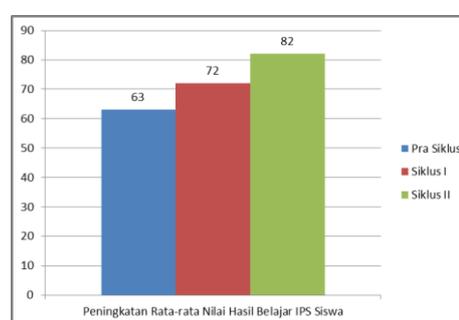
Wheeldon & Faubert (2009:71) telah membuktikan bahwa peta konsep atau *mindscope* dalam bidang pendidikan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi daripada hanya menghadiri kelas, membaca atau berpartisipasi dalam diskusi kelas. Lebih lanjut, peta konsep atau *mindscope* dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran dikarenakan meningkatkan keterlibatan dan interaksi antara guru dan siswa. Peta konsep (*mindscope*) merupakan cara mudah untuk mengakomodasikan pengetahuan siswa jika dibandingkan dengan menulis teks.

Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa juga dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar IPS siswa sudah menunjukkan peningkatan yang sangat berarti. Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7 Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Siswa dilihat dari Tes Hasil Belajar**

Tes	Rata-rata Hasil Belajar Siswa	Ket.
Awal Siklus I	63	
Akhir Siklus I	72	
Akhir Siklus II	82	

Untuk lebih jelasnya peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari tes hasil belajar ditampilkan dalam grafik berikut.



**Gambar 5. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa tiap siklus**

Gambar 5 menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPS siswa dari hasil belajar diperoleh bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pra siklus adalah 63 dan meningkat menjadi 72 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 82. Skor ketuntasan yang digunakan adalah 75 dan terdapat 86% siswa telah belajar tuntas. Distribusi ketuntasan belajar IPS siswa pada tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Distribusi Ketuntasan Belajar IPS tiap Siklus**

Kriteria	Ket.	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
$\geq 75$	Tuntas	7	25	10	36	24	86
$< 75$	Tidak tuntas	21	75	18	64	4	14
Jumlah		28	100	28	100	28	100

Hasil penelitian Canasi, Amyot & Tira (2014:25) menunjukkan bahwa peta konsep

(*mindscape*) dan kerja kelompok dapat memunculkan dampak positif yaitu belajar bermakna. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa peta konsep membangun diskusi kelas dan dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini merupakan suatu upaya untuk meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa kelas V melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning* di SD Muhammadiyah Jogodayoh Bantul. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian diuraikan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Tindakan pembelajaran IPS melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning* dalam empat tahap dapat meningkatkan *soft skills* kerjasama, percaya diri dan tanggung jawab siswa. Empat tahap tersebut adalah, tahap pertama, pembimbingan penyusunan *mindscape* yang dilakukan di luar jam pelajaran. Tahap kedua, diskusi kelompok menyelesaikan tugas *mindscape*. Tahap ketiga, presentasi tugas *mindscape* dan tahap keempat, refleksi *soft skills* siswa selama proses pembelajaran di setiap akhir pembelajaran. Hal ini terbukti dengan meningkatnya *soft skills* siswa pada tiap siklusnya. Pada pra siklus rata-rata skor *soft skills* siswa sebesar 1,14 dengan kriteria sangat rendah, meningkat menjadi 2,06 berkriteria cukup tinggi pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,50 berkriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan *soft skills* siswa sudah berhasil karena indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sudah tercapai.

Tindakan pembelajaran IPS melalui media *mindscape* dan metode *cooperative learning* dalam empat tahap dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa yang dilihat dari pembimbingan penyusunan *mindscape*, presentasi *mindscape* dan hasil belajar IPS. Empat tahap tersebut adalah, tahap pertama,

pembimbingan penyusunan *mindscape* yang dilakukan di luar jam pelajaran. Tahap kedua, diskusi kelompok menyelesaikan tugas *mindscape*. Tahap ketiga, presentasi tugas *mindscape* dan tahap keempat, refleksi *soft skills* siswa selama proses pembelajaran di setiap akhir pembelajaran. Peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dilihat dari pembimbingan penyusunan *mindscape* ditunjukkan dari hasil observasi yang diperoleh skor rata-rata siswa pada siklus I sebesar 1,8 dengan kriteria cukup meningkat menjadi 2,6 dengan kriteria baik pada siklus II. Rata-rata skor pemahaman konsep IPS siswa dari presentasi *mindscape* pada siklus I sebesar 1,9 dengan kategori cukup meningkat menjadi siklus II 2,8 dengan kategori baik. Peningkatan pemahaman konsep IPS dilihat dari hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 63 pada pra siklus, meningkat menjadi 72 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82. Kriteria ketuntasan yang digunakan adalah 75 dan terdapat 86% siswa telah belajar tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan pemahaman konsep IPS siswa sudah berhasil karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sudah tercapai.

### Saran

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut. 1) Kepada guru kelas, agar lebih memahami dan merancang pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan media *mindscape* dan metode *cooperative learning* tipe STAD agar lebih inovatif, dan berusaha mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media *mindscape* dipadukan dengan metode *cooperative learning* tipe STAD pada penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan *soft skills* (kerjasama, percaya diri dan tanggungjawab) serta pemahaman konsep IPS siswa pada materi kenampakan alam dan buatan serta keragaman suku dan budaya Indonesia. Oleh karena itu, perlu terus dikembangkan secara berkelanjutan

dan dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain. 2) Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan *soft skills* dan pemahaman konsep IPS siswa melalui media *mindscope* dan metode *cooperative learning*. Bagi calon peneliti lainnya dapat melakukan penelitian dengan tujuan yang lainnya. Penelitian ini dilakukan pada materi kenampakan alam dan buatan serta keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kemungkinan diujicobakan pada materi lain dengan pertimbangan kesesuaian dan keefektifannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Acar, B. & Tarhan, L. (2007). Effect of cooperative learning strategies on students' understanding of concepts in electrochemistry. *International Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 5, Issue 2, pg. 349-373.
- Achmad, A. (2004). *Quo Vadis: pendidikan IPS di Indonesia?* Diakses tanggal 12 Juli 2010, dari <http://www.pendidikannetwork.co.id>
- Albrencht, K. (2006). *Social intelligence: The new science of success*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Canasi, D. M., Amyot, C., & Tira, D. (2014). Evaluating meaningful learning using concept mapping in Dental Hygiene Education: a pilot study. *The Journal of Dental Hygiene*, Februari 2014, Vol. 88, No. 1, pg. 20.
- Davies, M. (2011). Concept mapping, mind mapping and argument mapping: what are the differences and do they matter?. *Journal Higher Education*, September 2011, Vol. 62, Issue 3, pg. 279-301.
- Hyerle, D. N. & Alper, L. (Eds.). (2011). *Student successes with thinking maps: school-based research, result, and models for achievement using visual tools*. 2<sup>nd</sup> Ed. California: Corwin, Sage Company.
- Jennifer, E. H., & John, J. C. (2009). Social studies is being taught in the elementary school: a contrarian view. *Journal of Social Studies Research*. 33(2), 235-261, diakses dari <http://search.proquest.com/docview/211068706?accountid=38628>
- Margulies, N & Valenza, C. (2008). *Visual thinking: Tools for mapping your ideas*. (Terjemahan Hartati Widiastuti). Norwalk: Crown House Publishing Company. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Muslich, M. (2008). *KTSP: pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual: panduan bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas kepala sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ning, H. (2013). The impact of cooperative learning on english as a foreign language tertiary learners' social skills. *Social Behavior and Personality*, 41(4), 557-568, diakses dari <http://dx.doi.org/10.2224/sbp.2013.41.4.557>
- Nur, T. (2008). Analisis data. Dalam bahan ajar cetak. *Penelitian pendidikan di SD*. Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Bandung Citra Aditya Bakti.
- Pusat Kurikulum. (2003). *Kegiatan belajar mengajar yang efektif*. Balitbang Depdiknas. Diakses tanggal 19 Agustus 2010, dari <http://www.puskur.net>
- Pusat Kurikulum. (2006). *Model pembelajaran tematik kelas awal SD*. Balitbang Depdiknas. Diakses tanggal 19 Agustus 2010, dari [http://www.puskur.net/inc/mdl/060\\_Model\\_IPS\\_terpadu.pdf](http://www.puskur.net/inc/mdl/060_Model_IPS_terpadu.pdf)
- Rahmawati, R. D & Mahmudi, A. (2014). Keefektifan pembelajaran kooperatif STAD dan TAI ditinjau dari aktivitas dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2, No. 1, 2014.
- Robles, M. M. (2012). Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace. *Sage Journal Bussiness and Professional*

*Communication Quartely*, December 2012, Vol. 75, No. 4, pg. 453-465.

Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Verma, S. (2013). *Personality development & soft skills. For class XI*. New Delhi: Goyal Brothers Prakashan.

Wheeldon, J. & Faubert, J. (2009). Framing experience: concept maps, mind maps, and data collection in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*, 2009 Vol. 8, Issue 3, pg. 68-83.

Winterton, J., Delamare, F, & Stringfellow, E. (2005). *Typology of knowledge, skills, competences: Clarification of the concept and prototype*. Diakses pada tanggal 19 Agustus 2010, dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.111.4492&rep=rep1&type=pdf>