

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mindscape* pada Materi Benua bagi Mahasiswa PGSD UAD

Kirana Prama Dewi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar/FKIP, Universitas Ahmad Dahlan

*Email: kirana.dewi@pgsd.uad.ac.id

Abstrak

Keywords:
Pengembangan bahan
ajar; IPS; Benua;
Mindscape

The objectives of this research were: 1) to develop teaching material based mindscape on the continent subtheme, and 2) determine the feasibility of teaching material based mindscape on the continent subtheme for students PGSD UAD. Type of this research use the procedures of research and development (R & D). This study adapted the ADDIE model which it has five stages in the development. Stages include Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. R&D is a process or steps to develop a new product. Based on the need analysis of teaching materials, the students needed material containing the continent subthemes which is displayed with mindscape, short and concise and conveying the learning objectives implicitly. The teaching material was packaged using a size of B5 using font of cambria 11 and colourful cover. It was conveyed using good, correct, and communicative language and appropriate to The Perfect Spelling System. Then, the teaching material was assessed by the one media expert lecturer, one matter expert lecturer, and two colleagues based on per aspect (content/material, presentation, graphic, and language). Subjects research trial was students PGSD UAD in the academic year of 2016/2017 consisting of 10 students from class IVB on small group test. The instruments were an interview guideline, feasibility assessment sheet teaching material based mindscape, and an observation sheet. The data collecting techniques include interviews, product assessment and observations. Techniques of data analysis using descriptive analysis and use of the score conversion to the qualitative data for feasibility. The results of one to one trial from experts and colleagues showed teaching material based mindscape on the continent subtheme fit for use with "very feasible" category. Small group trial get positive respond as "very good" criteria.

1. PENDAHULUAN

Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD merupakan salah satu mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Ahmad Dahlan. Mata kuliah ini sebagai ilmu yang seharusnya dipahami dan dikuasai oleh calon guru SD disamping

matakuliah bidang studi lain yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, dan Kewarganegaraan. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social [2]. Sebagai suatu istilah, IPS merupakan terjemahan dari "social studies". Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk

dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu, calon guru SD sudah seharusnya terlebih dahulu menguasai dan memahami konsep-konsep IPS dengan baik.

Tujuan pembelajaran IPS diarahkan pada pemahaman konsep dan melatih sikap, nilai moral dan keterampilan sosial berdasarkan konsep yang dinyatakan “Konsep IPS meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya dan nasionalisme” [15]. Dengan konsep-konsep tersebut, IPS dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berkembang dan berubah.

National Councils for Sosial Studies (NCSS) merumuskan tujuan social studies yaitu “*to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an interdependen world*” [7]. Jadi tujuan utama yang menjadi fokus social studies adalah mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan untuk menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat majemuk dan demokratis. Tujuan IPS yaitu “*Social studies education has two goals: social understanding and civic competence.*”[10]. “*Social studies should help students acquire knowledge, master the processes of learning, and become active citizens.*”[17]. Tujuan social studies yaitu, “*...to introducing students to the fundamentals of the human condition as the primary rationale.*”[5]. Dari beberapa pendapat tersebut nampak bahwa tujuan ilmu pengetahuan sosial atau *social studies* adalah membentuk warga negara yang baik dan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan, memiliki kompetensi kewarganegaraan, memproses pengetahuan dan menjadi warga negara yang aktif dalam masyarakat majemuk dan demokratis.

Berdasarkan tujuan tersebut maka materi IPS diambil dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. “Materi IPS berasal dari 5 macam sumber” [8]. Adapun sumber tersebut adalah Pertama, segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak dengan berbagai permasalahannya. Kedua, kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai terjauh. Keempat, kehidupan masa lampau. Kelima, anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

Paradigma pembelajaran telah bergeser ke arah paradigma baru yang lebih memperlihatkan karakteristik peserta didik, bahan ajar dan faktor-faktor yang memiliki kaitan dengan proses pembelajaran. Paradigma baru juga memiliki asumsi bahwa aktivitas pembelajaran itu harus membantu peserta didik untuk berpikir secara mendalam mengenai muatan dalam konteks yang relevan lagi realistik [1]. Oleh karena itu pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik sebagai subjek utama belajar. Suasana kelas harus diciptakan agar menjadi nyaman, menyenangkan dan bermakna sehingga peserta didik merasa bahwa belajar merupakan sesuatu yang menarik dan dinantikan.

Peran pendidik berdasarkan asumsi tersebut berarti tidak mendominasi proses belajar mengajar, melainkan peserta didiklah yang lebih dominan dan aktif. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka membangun pemahaman secara aktif atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan belajar. Sehingga, peserta didik bukan sebatas penerima pengetahuan pasif dari pendidik melainkan sebagai individu yang aktif memproses segala informasi yang mereka temukan dari lingkungannya (tidak hanya dari

pendidik) untuk memperoleh pemahamannya sendiri [1].

Agar peserta didik mau berpikir dan memproses segala informasi yang diperoleh melalui lingkungannya maka peserta didik harus membawa kebutuhan dan pengalaman mereka ke dalam situasi belajar. Sehingga peran pendidik sebagai fasilitator benar-benar dibutuhkan. Untuk memudahkan pendidik dalam mengarahkan peserta didik maka pendidik dituntut bisa mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar yang dapat membantu peserta didik memahami suatu konsep dan melengkapi sumber belajar bagi peserta didik bukan hanya sekedar menjelaskan berbagai konsep dan fakta.

Bahan ajar dalam berbagai bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran ditinjau dari sudut pandang teknologi pendidikan [13]. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis, artinya disusun secara urut agar memudahkan peserta didik dalam belajar. Bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai indikator yang telah ditentukan.

Media pembelajaran baik cetak maupun non cetak memiliki empat fungsi, yaitu: fungsi atensi (menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran), fungsi afektif (dapat menggugah emosi dan sikap siswa), fungsi kognitif (dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar), dan fungsi kompensatoris (membantu mengakomodasi peserta didik yang lemah) [3].

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu upaya yang dapat diusahakan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Adanya pengembangan bahan ajar juga akan memberikan dampak pada proses pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Jika

peserta didik belajar tanpa menggunakan bahan ajar, maka akan merasa kesulitan dan lupa dengan materi yang telah dipelajarinya. Dengan proses pembelajaran yang baik memberikan banyak manfaat, sikap dan perilaku siswa dapat diubah, keterampilan dapat dikembangkan dan pengetahuan dapat dipelajari [4]. Oleh karena itu, bahan ajar merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu instrumen dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan [14].

Bahan ajar telah banyak dijumpai dan disusun dengan baik oleh swasta ataupun pemerintah. Namun demikian, merupakan bentuk tanggungjawab profesional bagi dosen maupun pihak yang berkepentingan untuk tetap mengembangkan sendiri bahan ajar yang dibutuhkan untuk proses pembelajarannya. Dengan asumsi bahwa dosen lebih mengetahui karakter mahasiswanya serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa. Mahasiswa PGSD UAD tidak semuanya berlatar belakang IPS sementara tuntutan lulusannya harus menguasai bidang studi yang ada di sekolah dasar, termasuk IPS sehingga pengembangan bahan ajar mutlak diperlukan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, pada saat tugas presentasi kelemahan mahasiswa terletak pada penguasaan konsep dan materi. Hal ini disebabkan mahasiswa tidak gemar membaca, tidak melengkapi materi yang telah didapat dalam pembelajaran dengan informasi dari sumber lain, dan mahasiswa belum bisa memetakan informasi dalam materi.

Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka kesulitan belajar IPS secara mandiri karena materi IPS sangat banyak dan luas. Bahasa yang disampaikan dalam bahan ajar selama ini penyajiannya terlalu formal sehingga terkesan kaku. Mahasiswa juga berpendapat bahwa mereka kesulitan memahami konsep yang ada dalam materi IPS dan cenderung hafalan.

Mindscape merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa untuk mengorganisasi, mengembangkan,

menonjolkan konsep penting, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta keterampilan berpikir berurutan lebih tinggi [9]. Integrasi gambar dan kata dalam *mindscapes* dapat membantu pendidik dan peserta didiknya saling berkomunikasi dengan menciptakan pengalaman berkesan dan mengena.

Informasi bahwa ” *Research has identified concept mapping as an effective educational strategy that is supported by cognitivism and cognitive neuroscience theories for the promotion of meaningful learning.*” Dari hal tersebut maka belajar bermakna dari Ausubel merupakan teori pembelajaran yang menjadi landasan penggunaan peta konsep atau pun *mindscapes* [6].

Ausubel memberikan tekanan pada unsur kebermaknaan dalam belajar melalui bahasa (*meaningful verbal learning*) [16]. Kebermaknaan diartikan sebagai kombinasi dari informasi verbal, konsep, kaidah dan prinsip, bila ditinjau bersama-sama. Hasil dari peristiwa belajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka. Proses belajar merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman utuh.

Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud melakukan terobosan baru dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *mindscapes* untuk materi Benua dalam mata kuliah Materi Pembelajaran IPS SD bagi mahasiswa PGSD UAD semester 4. Materi benua ini berisi tentang sejarah terbentuknya Benua (dari sisi sains dan Al-Qur’an), pembagian Benua di muka bumi, letak astronomis dan geografis Benua, serta karakteristik Benua dilihat dari: sejarah, pembagian wilayah, bentang alam, flora fauna, bentang budaya, iklim dan penduduk. Bahan ajar berbasis *mindscapes* ini berisi tujuan pembelajaran, materi, *mindscapes*, dan sistem penilaian yang didalamnya mahasiswa dapat mengembangkan *mindscapes*-nya sendiri. Hal ini

dimaksudkan agar mahasiswa mudah memahami konsep-konsep yang ada dalam materi Benua.

Pengembangan bahan ajar berbasis *mindscapes* pada materi benua ini diharapkan materi yang disampaikan lebih mudah diterima, dipahami, lebih lama diingat, lebih mendalam kesannya, lebih dapat memotivasi, membangkitkan gairah belajar IPS, dan lebih mendekatkan mahasiswa pada pemahaman konsep IPS. Bahan ajar berbasis *mindscapes* dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat tertentu dan keabstrakan konsep dapat dikonkritkan. Dengan menggunakan gambar visual, mahasiswa lebih mudah mencerna dan memahami konsep atau melakukan *cognitive process*. Materi benua dipilih karena konsep dalam materi ini sangat banyak, sehingga pengembangan bahan ajarnya sangat penting untuk dilakukan.

Mengembangkan bahan ajar sangat diperlukan bagi seorang pengajar agar peserta didik memiliki pemahaman tentang materi yang disampaikan dan hasil belajar yang positif sesuai dengan kebutuhan pebelajar [12]. Dalam mengembangkan bahan ajar diperlukan referensi atau rujukan yang dapat diperoleh dari mana saja, seperti buku, internet, koran, majalah, pengalaman pribadi, tokoh, lingkungan sekitar dan lain sebagainya.

Bahan ajar sebaiknya disusun secara sistematis berdasarkan kriteri-kriteria tertentu. Bahan ajar perlu dimiliki oleh pendidik agar pembelajaran tidak melenceng dari tujuan yang telah ditetapkan, maka bahan ajar memiliki peran pokok dalam pembelajaran. Keberhasilan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreatifitas dalam mengolah bahan ajar yang sumbernya diperoleh dari berbagai sumber [11].

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berbasis *mindscapes* pada materi benua bagi mahasiswa PGSD UAD? Bagaimana kelayakan

bahan ajar berbasis *mindscape* pada materi benua bagi mahasiswa PGSD UAD?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berbasis *mindscape* pada materi benua bagi mahasiswa PGSD UAD serta mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis *mindscape* pada materi benua bagi mahasiswa PGSD UAD.

2. METODE

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* yaitu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *mindscape* ini diadaptasi dari *Instructional Media Design (Lee & Owens)* yaitu model *ADDIE*. Model pengembangan ini terdiri atas 5 tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *mindscape* pada materi Benua. Dalam penelitian ini pengembangan bahan ajar disederhanakan sampai tahap pengembangan (*development*) tanpa tahap *implementation* dan *evaluation*. Media yang dikembangkan diuji kelayakannya dengan validitas ahli dan uji coba produk terbatas untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua sebagai fungsi validasi.

2.2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dipaparkan sebagai berikut. Data pengembangan bahan ajar berbasis *mindscape* yang diperoleh dari kritik dan saran perbaikan produk bahan ajar dari ahli materi, ahli media, dan teman sejawat dianalisis secara deskriptif. Data kelayakan dan respon penilaian mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5.

2.3. Instrumen Analisis Data

Instrumen analisis data untuk pengembangan bahan ajar berbasis *mindscape* berupa lembar *check list* untuk kualitas atau kelayakan media, lembar observasi untuk proses pembelajaran, lembar angket dan lembar pedoman wawancara untuk respon mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap *Analysis (Pra Penelitian)*

Pada awal penelitian dilakukan tahap analisis kebutuhan yang meliputi a) analisis kurikulum; b) analisis bahan ajar; c) analisis peserta didik; d) analisis konsep-konsep dalam mata kuliah Materi Pembelajaran IPS di SD; dan e) analisis capaian pembelajaran mingguan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa:

- Kurikulum yang digunakan PGSD UAD menggunakan KKNi. Sehingga setiap mata kuliah memiliki beberapa *learning outcome* yang harus dicapai. Pada mata kuliah Materi Pembelajaran IPS SD, terdapat *learning outcome* berupa sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus.
- Bahan ajar sangat diperlukan pada mata kuliah Materi Pembelajaran IPS di SD agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.
- Pada pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik memerlukan bahan ajar berbasis *mindscape* pada materi "Benua".
- Konsep-konsep pada materi pembelajaran IPS di SD diidentifikasi dan disusun secara sistematis. Pada analisis konsep materi ini diperoleh materi "Benua" untuk pembuatan pengembangan bahan ajar berbasis *mindscape*.
- Capaian pembelajaran mingguan didasarkan pada materi "Benua" dan disesuaikan dengan analisis kurikulum

3.2. Tahap *Design*

Tahap ini digunakan untuk membuat desain bahan ajar berbasis *mindscape*. Pada tahap ini diperoleh desain bahan ajar berbasis

mindscape yang terdiri dari materi “benua” dan *mindscape*.

3.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan bahan ajar berbasis *mindscape*. Pembuatan bahan ajar diawali dengan membuat *mindscape* materi “Benua” untuk setiap sub materi. Ukuran kertas B5 dan menggunakan *font Cambria* dengan ukuran 11. *Mindscape* ini berisi materi dan merupakan media berbasis visual, yaitu berupa perwakilan visual ide dengan menggunakan perpaduan gambar dan kata.

Tahap ini juga dilakukan pembuatan materi tentang Benua yang berisi konsep-konsep tentang benua, bagian kilasan (pendahuluan/ pembukaan bab atau sub-bab), garis besar pembahasan, panduan untuk belajar, titik pengecekan, kotak “kaji lebih dalam”, kotak “sekarang aku tahu”, gambar penjelas, dan rangkuman serta Istilah-istilah penting.

3.4. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian validasi ahli materi dapat dihitung dengan rumus jumlah skor hasil validasi dibagi jumlah skor tertinggi dalam bahan ajar. Penilaian ini menggunakan rentang skor 1 – 5. Hasil validasi ahli materi ditinjau dari aspek materi diperoleh rerata skor sebesar 4.6 dan berkategori sangat layak.

Berdasarkan hasil tersebut maka bahan ajar berbasis *mindscape* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Materi Pembelajaran IPS di SD materi “Benua”.

3.5. Validasi Ahli Media (Bahan Ajar)

Validasi oleh ahli media ditinjau dari aspek format, tampilan dan bahasa dalam bahan ajar berbasis *mindscape*. Hasil penilaian validasi ahli media pada masing-masing aspek dihitung dengan rumus jumlah skor dari hasil validasi dibagi jumlah skor tertinggi. Penilaian ini menggunakan rentang skor 1 – 5.

Hasil validasi ahli media pada aspek format bahan ajar diperoleh rerata skor sebesar 4.25 dan berkategori layak. Pada aspek tampilan bahan ajar diperoleh rerata skor sebesar 4.7 dan berkategori sangat layak. Pada aspek bahasa skor

validasi diperoleh rerata skor sebesar 4.6 dan berkategori sangat layak. Kesimpulannya, berdasarkan penilaian ahli media, bahan ajar berbasis *mindscape* “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran Materi Pembelajaran IPS di SD pada materi benua.

3.6. Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil ini diperoleh dari data respon penilaian mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis *mindscape* oleh 10 orang mahasiswa. Berdasarkan penilaian respon mahasiswa diperoleh bahwa 90% mahasiswa menyatakan bahan ajar berbasis *mindscape* “sangat baik” untuk digunakan sebagai bahan ajar pada materi “benua” dengan rerata skor 4.5. Aspek yang dinilai meliputi format bahan ajar, tampilan bahan ajar, bahasa, dan materi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan rumusan masalah dari penelitian ini, maka dapat dirumuskan kesimpulan, yaitu proses pengembangan bahan ajar berbasis *mindscape* menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima 1) Tahap pengembangan yaitu Tahap Analisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum, analisis bahan ajar, analisis peserta didik, analisis konsep materi, dan analisis capaian pembelajaran. 2) Tahap *Design* meliputi desain awal bahan ajar dan rancangan perbaikan berdasarkan kritik dan saran ahli (expert judgment). 3) Tahap *Development* meliputi pengembangan bahan ajar dimulai dari pembuatan *mindscape*, pembuatan struktur bahan ajar dan materi dalam bahan ajar. 4) Tahap *Evaluation* meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi, revisi bahan ajar tahap I, uji coba I, revisi bahan ajar tahap II dan uji coba kelompok kecil. Proses pengembangan bahan ajar berbasis *mindscape* ini hanya terbatas pada tahap *Evaluation*, sehingga tahap *Evaluation* yang berupa uji coba kelompok besar dan desiminasi tidak dilakukan.

Kualitas media meliputi (1) validasi ahli media pada aspek format memperoleh skor rerata 4.25 dan berkategori layak; pada aspek tampilan

bahan ajar berbasis *mindscapes* diperoleh rerata skor 4.7 dan berkategori sangat layak; pada aspek bahasa diperoleh rerata skor 4.6 dan berkategori sangat layak. (2) validasi ahli materi diperoleh rerata skor sebesar 4.6 dan berkategori sangat layak. (3) Hasil Uji Coba terbatas dari respon mahasiswa diperoleh rerata skor 4.5 dan berkategori sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan bahan ajar berbasis *mindscapes* pada Materi Benua bagi mahasiswa PGSD UAD.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi umat manusia yang kita harapkan syafa'atnya di dunia dan akhirat.

Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada 1) LPP UAD yang telah memberikan kesempatan dan membiayai penelitian ini; 2) Prof. Dr. Sodik Aziz Kuntoro, M.Ed selaku reviewer penelitian yang telah memberikan arahan dan masukan; 3) Dra. Sri Tutur Martaningsih, M.Pd selaku Kaprodi dan pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan kesempatan; 4) rekan sejawat di prodi PGSD UAD yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan masukan serta kritiknya dalam penyempurnaan bahan ajar berbasis *mindscapes*; 5) mahasiswa PGSD UAD terutama kelas IVB yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini; 6) semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna di dunia dan akhirat.

REFERENSI

- [1] Abdulhak, I. & Darmawan, D. *Teknologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2015. 13 – 14.
- [2] Akbar, S. & Sriwiyana, H. *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media; 2010. 77.
- [3] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers; 2011. 8 – 9.
- [4] Beardsley, D. A. (2010). Leonard S. *Kenworthy: An early source of ideas and activities for teaching social studies. The social studies*. Washington: Jul/Aug 2004. Vol. 95. Iss. 4: pg.155, 6psg. Diunduh tanggal 12 Agustus 2017, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED474167.pdf>
- [5] Brophy, J. & Alleman, J. (). *A reconceptualized rationale for elementary social studies. Journal Theory & Research in Social Education*, Januari [versi elektronik]; 2012. 34(4):428-454.
- [6] Cañasi, D. M., Amyot, C., & Tira, D. (). *Evaluating meaningful learning using concept mapping in Dental Hygiene Education: a pilot study. The Journal of Dental Hygiene*; Februari, 2014. 88(1);20.
- [7] Ellis, A. K. *Teaching and learning elementary social studies*. (9th ed). Boston: Pearson Education Inc Allyn & Bacon; 2010. 4.
- [8] Hidayati, dkk. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional; 2008. 125.
- [9] Margulies, N & Valenza, C. *Visual thinking: Tools for mapping your ideas*. (Terjemahan Hartati Widiastuti). Norwalk: Crown House Publishing Company. (Buku asli diterbitkan tahun 2005); 2008. 3
- [10] Parker, W. *Social studies in elementary education*. (14th ed). Boston: Pearson Education Inc, Allyn & Bacon; 2012. 4.
- [11] Prastowo, A. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press; 2003.

- [12] Sanjaya, W. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2011. 6.
- [13] Sardiman, A. S., dkk. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2003. 6.
- [14] Tian, B. *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka; 2003. 1 – 4.
- [15] Trianto. *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara; 2010. 173.
- [16] Winkel, W. S. *Psikologi pengajaran*. Terjemahan. Yogyakarta: Media Abadi; 2007. 404.
- [17] Zarillo, J. *Teaching elementary social studies: principles and applications*. 4th ed. Boston: Pearson Education Inc Allyn & Bacon; 2012. 3 – 4