



Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Menggunakan Media *Fun Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat

Rizqi Anggun Kharisma

Mahasiswa UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: riskianggun1304@gmail.com

Nur Isroatul Khusna

Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: ni.khusna26@uinsatu.ac.id

Abstract. As an effort to improve the learning process, this study aims to describe the effect of the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) learning model with *Fun Mind Mapping* media on learning outcomes (cognitive, affective, psychomotor). The approach used in this research is a quantitative approach. The type of research used is a type of experimental research. The population in this study were all students of class VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat. The sampling technique used was purposive sampling. The instruments used to measure learning outcomes are test questions and questionnaires. The data analysis technique used in this study is the data instrument test with the validity test and reliability test, the prerequisite test with the normality test and homogeneity test, and the hypothesis test with the *t*-test. The results showed that partially there was an influence of the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) learning model with *Fun Mind Mapping* media on students' cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes. This is evidenced by the results of data analysis with the help of SPSS 22 for windows on cognitive aspects $0.017 < 0.05$, affective aspects $0.046 < 0.05$, and psychomotor aspects $0.048 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *fun mind mapping*, learning outcomes.

Abstrak. Sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar (kognitif,afektif,psikomotorik). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah soal tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji instrumen data dengan uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t test. Hasil penelitian menunjukkan: secara parsial adanya pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data dengan berbantuan SPSS 22 for windows pada aspek kognitif $0,017 < 0,05$, aspek afektif $0,046 < 0,05$, dan aspek psikomotorik $0,048 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *fun mind mapping*, hasil belajar.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pilar utama bagi generasi penerus bangsa untuk menciptakan generasi-generasi muda yang unggul dan kompeten. Ilmu pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dan berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu pen jembatan bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dalam UU no. 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya untuk menjadi manusia yang lebih berkualitas (Setiawan, 2020). Undang-undang tentang pendidikan nasional tersebut juga menyatakan bahwa kurikulum merupakan suatu perangkat yang terencana yang memuat mengenai peraturan, tujuan, isi, bahan ajar, dan cara-cara yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Isroatul Khusna, 2022).

Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan pada saat ini yaitu lemahnya proses pembelajaran, dimana banyak sekali kemungkinan-kemungkinan ketidak sesuaian antara perencanaan yang disusun oleh guru dengan kondisi alami didalam kelas. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberi bekal kepada manusia untuk hidup di masyarakat, bekal ini berupa keterampilan dan ilmu pengetahuan agar mempermudah seseorang untuk diterima di masyarakat. Kemampuan pada diri seseorang dapat berkembang lebih optimal apabila mendapatkan pengalaman belajar yang tepat. Oleh karenanya, lembaga pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan potensi peserta didik untuk membentuk siswa yang berilmu dan berpotensi.

Sebagai upaya dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan adanya peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas memiliki perencanaan yang tersusun secara terstruktur, pengelolaan dan penggunaan bahan ajar yang baik dan tepat, serta kualitas tenaga pendidik yang profesional. Dari ketiga komponen tersebut disusun dan digabungkan kedalam satu kegiatan yaitu kegiatan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan khususnya pada hasil belajar siswa.

Menurut Usman, pembelajaran adalah sebuah proses yang memuat serangkaian kegiatan guru dan siswa dengan dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat Majid, untuk mengembangkan proses pembelajaran dibutuhkan adanya observasi mendalam atau pemahaman terhadap perkembangan anak atau siswa. Peran guru dalam menentukan model pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sangatlah penting yaitu salah satunya dengan menyediakan serta memperbanyak pengalaman belajar untuk siswa (Ahrisya et al, 2019).

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Menurut Kasmawati, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Sebab tanpa adanya pendidikan, manusia akan sulit mengubah strata sosialnya untuk menjadi lebih baik (Latuconsina and Abrar, 2017). Kegiatan belajar merupakan dua konsep yang tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Dua konsep tersebut terpadu dalam suatu kegiatan yaitu pembelajaran dimana adanya interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya, pada saat jam pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut yaitu; tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diindahkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan, dengan tolak ukur kegunaan, keefisienan, keefektifan, ketepatan, dan hipotesis keberhasilan dari model pembelajaran yang akan digunakan. Sedangkan pada proses belajar, siswa dituntut dalam mencari, menemukan dan memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk mendapatkan suatu bentuk konsep pelajaran dengan bantuan guru (Nurhayati et al, 2022).

Terdapat berbagai macam mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Membahas mengenai mata pelajaran IPS, yang erat kaitannya dengan kegiatan belajar dengan cara menghafal. Terlebih lagi dengan penggunaan strategi pembelajaran jika tidak digunakan secara baik dan tepat sasaran dalam setiap proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi maka respon siswa pada saat kegiatan pembelajaran akan pasif. Akibatnya,

pada saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada saat mata pelajaran IPS akan timbul suasana jenuh, tidak menarik, dan membosankan. Hal tersebut dapat menimbulkan situasi yang tidak kondusif yang mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dimana materi yang sedang diajarkan oleh guru dikaitkan dengan situasi, kondisi, fenomena alami dunia yang bersifat *real* atau nyata pada kehidupan siswa. Menurut Rusman, pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang digunakan oleh guru dimana dengan harapan agar siswa mampu mengaitkan antara pengetahuan yang mereka peroleh dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Menurut Elaine B. Johnson model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu system yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dan menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari siswa (Sari and Parmiti, 2020).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran yang yang baik dan tepat maka jiwa kejelian, keaktifan, dan kekreatifan siswa akan berpengaruh pada kompetensi siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *Mind Mapping*. Menurut Said dan Budimanjaya *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran adalah susatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kiri dan kanan secara simultan. Metode *Mind Mapping* diperkenalkan oleh Tony Buzan pada tahun 1974 (Sulfemi, 2019). Sedangkan menurut Buzan, *Mind Mapping* adalah system penyimpanan, penarikan data dan akses yang sangat luar biasa untuk perpustakaan raksasa yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang sangat menakjubkan (Ningsih and Andari, 2020.) Sedangkan media *fun mind mapping* pada dasarnya sama dengan media *mind mapping* pada umumnya, namun terdapat sedikit inovasi dimana media tersebut berbasis game kuis.

Hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif merupakan domain yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari enam aspek diantaranya

mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima spek diantaranya menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa yang terdiri dari lima aspek diantaranya menirukan, memanipulasi, ketepatan, artikulasi, dan pengalamiahan (Rahmawati, 2018).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan melalui kegiatan percobaan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Khusna et al., 2020). Dalam metode ini terdapat kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan, yaitu menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media *Fun Mind Mapping*, sedangkan kelompok kelas kontrol digunakan sebagai kelas pembanding dan tidak diberikan perlakuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes dan angket atau kuesioner. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji instrumen data dengan uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji-t untuk menguji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 3 Srengat Blitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian. Berikut hasil perolehan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dilapangan.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Hasil uji coba instrumen tes pada aspek kognitif dan angket pada aspek afektif serta psikomotorik dalam uji validitas menggunakan bantuan SPSS 22 *for windows* menunjukkan hasil yang valid, atau instrumen dinyatakan layak digunakan. Hasil perhitungan ini dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tersebut tidak valid. Berdasarkan data yang diperoleh dengan nilai r_{tabel} dengan $N = 31$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu $r_{tabel} 0,355$. Demikian dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa $r_{hitung} > 0,355$ maka data tersebut dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 *for windows* diatas, nilai *Cronbac'h Alpha* pada aspek kognitif yaitu 0,742, aspek afektif yaitu 0,848, serta aspek psikomotorik yaitu 0,850 dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 31$ adalah 0,355. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$). Dengan hasil yang menunjukkan bahwa nilai *Cronbac'h Alpha* $> r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data instrumen penelitian tersebut reliabel.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Setelah uji instrumen terpenuhi dan data dinyatakan valid serta reliabel, maka Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji prasyarat dengan berbantuan SPSS 22 *for windows* yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pada pengolahan data ini menunjukkan: pada aspek kognitif diketahui nilai signifikansi $0,119 > 0,05$, pada aspek afektif diketahui nilai signifikansi $0,111 > 0,05$, dan pada aspek psikomotorik diketahui nilai signifikansi $0,130 > 0,05$. Pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika nilai sig. $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Maka berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan nilai Ujian Tengah Semester siswa yang menunjukkan hasil perolehan nilai signifikansi 0,918 yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 1 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar IPS			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.011	1	58	.918

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, Langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Dalam penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t atau t-test. Adapun hipotesis yang akan di uji adalah:

a. Hipotesis pertama

H0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Media Mapping terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

H1 : Ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

Tabel 2 uji-t hipotesis pertama

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Kognitif	Equal variances assumed	2.070	.156	2.447	58	.017	2.833	1.158	.515	5.151
	Equal variances not assumed			2.447	55.2	.018	2.833	1.158	.513	5.153

b. Hipotesis kedua

H0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

H2 : Ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

Tabel 3 uji-t hipotesis kedua

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Afektif	Equal variances assumed	1.530	.221	2.038	58	.046	-3.600	1.766	-7.136	-.064
	Equal variances not assumed			2.038	56.375	.046	-3.600	1.766	-7.138	-.062

c. Hipotesis ketiga

H0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

H3 : Ada pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

Tabel 4 uji-t hipotesis ketiga

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar psikomotorik	Equal variances assumed	.136	.714	2.0	58	.048	-3.833	1.897	-7.630	-.036
	Equal variances not assumed			2.0	57.986	.048	-3.833	1.897	-7.630	-.036

Berdasarkan ketiga hipotesis diatas dimana hipotesis pertama diperoleh nilai signifikansi $0,017 < 0,05$, hipotesis kedua diperoleh nilai signifikansi $0,046 < 0,05$, dan hipotesis ketiga diperoleh nilai signifikansi $0,048 < 0,05$. Dengan kriteria pengambilan keputusan H_0 diterima bila Signifikansi $> 0,05$ (tidak berpengaruh) dan H_0 ditolak bila Signifikansi $< 0,05$ (berpengaruh). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar psikomotorik IPS siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian. Hal tersebut berdasarkan pada

perolehan hasil uji hipotesis pertama diperoleh nilai signifikansi $0,017 < 0,05$, hipotesis kedua diperoleh nilai signifikansi $0,046 < 0,05$, dan hipotesis ketiga diperoleh nilai signifikansi $0,048 < 0,05$. Dengan kriteria pengambilan keputusan H_0 diterima bila Signifikansi $> 0,05$ (tidak berpengaruh) dan H_0 ditolak bila Signifikansi $< 0,05$ (berpengaruh).

Demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan, maka penulis memberikan saran terhadap seluruh pihak yang berkaitan dalam proses belajar mengajar hendaknya mengutamakan pembelajaran yang terbaik dengan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Ahrisya, Praherdhiono, dan Adi.(2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 2, no. 4 hal: 306-314
- Isroatul Khusna, dkk..(2022). *New Technologies for Project-Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of inaRISK Application and Biopore Technology*. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM). vol.16, no. 22
- Khusna, N.I., dkk. (2020). *The effect of using biopore on soil fertility in karst area, District of Besuki, Tulungagung Regency*. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science 485, no. 1 : 012066
- Latuconsina dan Abrar. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol.5. No 2. hal: 70-75
- Ningsih, dan Andari. (2020). *Pengaruh Model Student Teams-Achievement Divisions (STAD) Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. vol.2, no. 2. hal: 107-119.
- Nurhayati, dkk. (2022). *Peran Pendidik (Didikatif, Reflektif, Afektif*. vol.1, no. 2.
- Rahmawati. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Ilmian Pendidikan dan Pembelajaran. vol.2, no. 1. hal: 12-20
- Sari, dkk. (2020). *Efektivitas Hasil Belajar Matematika Melalui Model CTL Berbasis Masalah Terbuka Siswa Kelas IV SD*. vol. 4, no. 2. hal: 250.
- Setiawan. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SDN 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur*. Jemari : Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah. vol. 2. no. 2. hal: 108
- Sulfemi. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia). vol.4, no. 1. hal: 13-19