

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
BERBANTUAN *CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 4 SD KEMALA BHAYANGKARI**

02



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

Oleh

Lutfi Ari Styawan

34301700027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING
BERBANTUAN CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 4 SD KEMALA BHAYANGKARI**

02

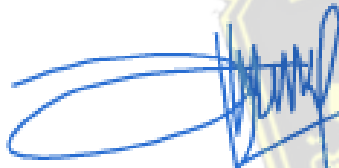
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Lutfi Ari Styawan
34301700027

Menyerujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd

NIK 211315025



Nahyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK 211315026

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. Rida Fironika K, M.Pd

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBATUAN CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4 SD KEMALA BHAYANGKARI 02

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Lutfi Ari Styawan

34301700027

Telah dipertahankan di hadapan Dewan penguji pada tanggal 25 Juli 2022, dan dinyatakan memenuhi Syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua penguji : Dr. Rida fironika K, M.Pd
NIK 2113120212

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti., S.Pd., M.Pd
NIK 211314022

Penguji 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315026

Penguji 3 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025



Semarang 4 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

DEKAN



Dr. Turrahmat, S.Pd., M.Pd

NIK 211312011

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lutfi Ari Styawan

NIM : 34301700027

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING
BERBANTUAN CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 4 SD KEMALA BHAYANGKARI 02**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 4 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Lutfi Ari Styawan

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S Al-Insyirah 6-7).

PERESEMBAHAN

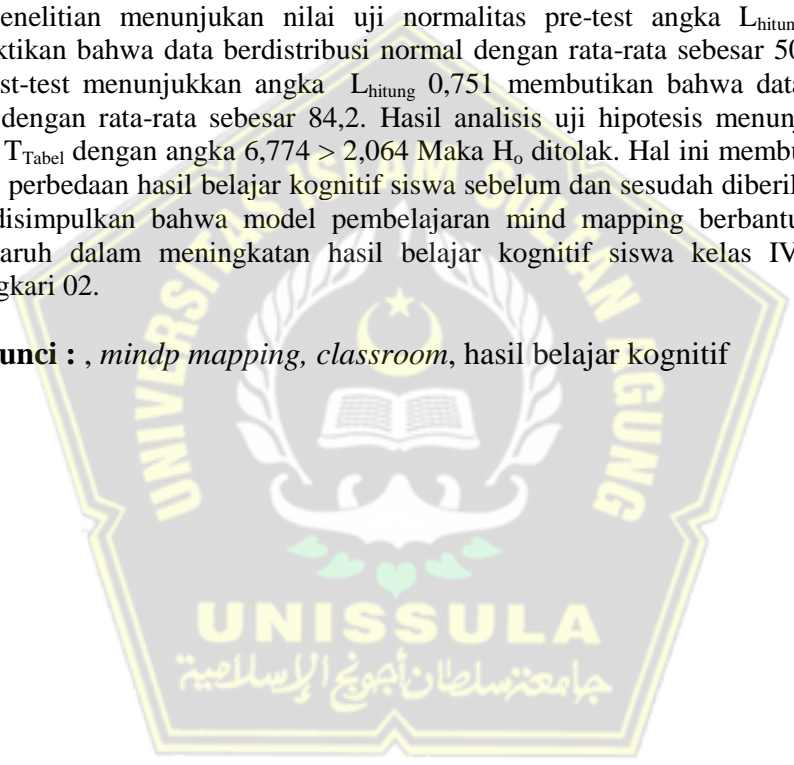
1. Untuk kedua orang tua saya, semoga suatu saat nanti anak mu bisa mengamalkan ilmu yang telah didapatkan baik kepentingan dunia maupun kepentingan di akhirat, dan semua jasa jasmu kelak dapat terbayarkan dengan baktiku kepadamu
2. Teman - teman prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNISSULA angkatan 2017.

ABSTRAK

Lutfi ari styawan 2022. Pengaruh model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02, skripsi program studi guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas islam sultan agung, pembimbing 1 yunita sari S.Pd.,M.Pd., pembimbing II : Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu menggunakan *pre eksperimental* dengan bentuk *one grups pretest-posttest*. sampel yang di ambil sebanyak 25 siswa. Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mengelola informasi melalui bentuk peta yang disajikan langsung ke dalam teks berupa diagram. Media tertulis di atas kertas, dengan animasi yang disukai dan dipahami pembuatnya. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji normalitas pre-test angka L_{hitung} 0,749 yang membuktikan bahwa data berdistribusi normal dengan rata-rata sebesar 50,48 Sedangkan nilai post-test menunjukkan angka L_{hitung} 0,751 membuktikan bahwa data berdistribusi normal dengan rata-rata sebesar 84,2. Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{Tabel}$ dengan angka $6,774 > 2,064$ Maka H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02.

Kata kunci : , *mindp mapping*, *classroom*, hasil belajar kognitif

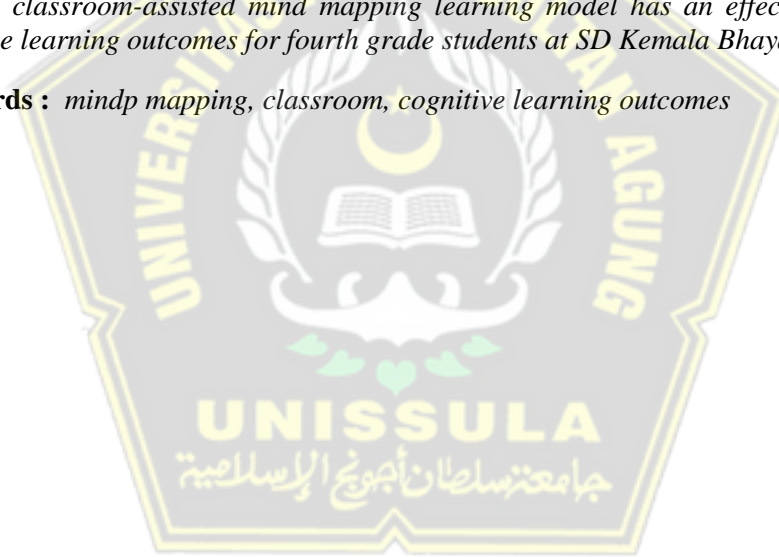


ABSTRACT

Lutfi ari styawan 2022. The effect of the classroom-assisted mind mapping learning model on cognitive learning outcomes of 4th graders at SD Kemala Bhayangkari 02, thesis for primary school teacher study programs, faculty of teacher training and education, Sultan Agung Islamic University, supervisor I Yunita Sari S.Pd., M.Pd., II supervisor : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

This study aims to determine the effect of the Classroom-assisted mind mapping learning model on the cognitive learning outcomes of 4th grade students of SD Kemala Bhayangkari 02. This study used a quantitative method, namely using pre-experimental in the form of one groups pretest-posttest. samples taken as many as 25 students. Mind mapping learning model is a learning model that manages information through a map that is presented directly into the text in the form of a diagram. The media is written on paper, with animations that the creator likes and understands. The results showed that the pre-test normality test value was 0.749, which proved that the data was normally distributed with an average of 50.48. Meanwhile, the post-test value showed the Lcount of 0.751, indicating that the data were normally distributed with an average of 84.2. The results of the analysis of the hypothesis test show that Tcount > TTable with numbers 6,774 > 2,064, so Ho is rejected. This proves that there are differences in students' cognitive learning outcomes before and after being given treatment. It can be concluded that the classroom-assisted mind mapping learning model has an effect on improving cognitive learning outcomes for fourth grade students at SD Kemala Bhayangkari 02.

Keywords : *mindp mapping, classroom, cognitive learning outcomes*



KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu kewajiban bagi mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung khususnya bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Sekolah Dasar sebagai salah satu tugas akademik.

Adapun tujuan penulis untuk proposal skripsi ini untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Islam Sultan Agung dan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan PGSD.

Dengan terlaksananya penyusunan skripsi penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Feronika Kusuma Dewi, S.Pd M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Yunita Sari, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen Pemimbing I yang telah memberikan perhatian bimbingan pengarahn nasehat dan motivasi yang sangat besar.

5. Nuhyal Ulia, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen pemimbing II yang telah meberikan perhatian bimbingan pengarhan nasehat dan motivasi yang begitu sangat besar.
6. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat serta dukungan dalam menyelesaikan penulian skripsi ini.
7. Teman - teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan support untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan bapak/ibu saudra mendapat balasan yang berlimpah dari ALLAH SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menulis skripsi ini. Oleh karena itu segala kritian dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik.

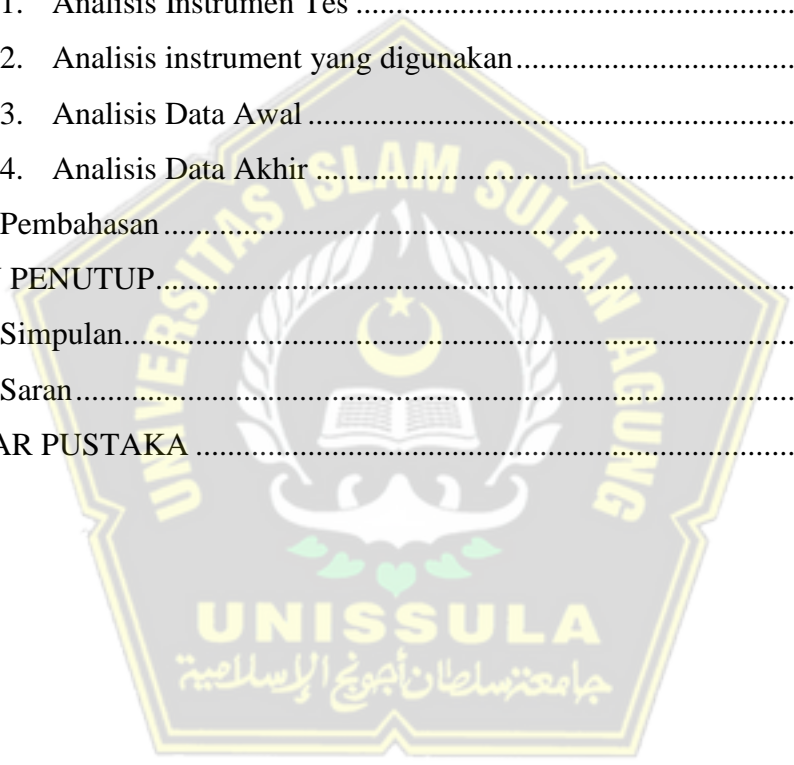
Semarang, 19 Desember 2021

Lutfi Ari Styawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Model Pembelajaran	9
2. Mind Mapping	11
3. <i>Google Classroom</i>	14
4. Hasil Belajar Kognitif.....	18
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26

A. Desain penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Instrument Penelitian.....	28
E. Teknik Analisis Data	29
F. Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Deskripsi Data Penelitian	37
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	39
1. Analisis Instrumen Tes	40
2. Analisis instrument yang digunakan.....	42
3. Analisis Data Awal	43
4. Analisis Data Akhir	44
C. Pembahasan	46
BAB V PENUTUP.....	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57



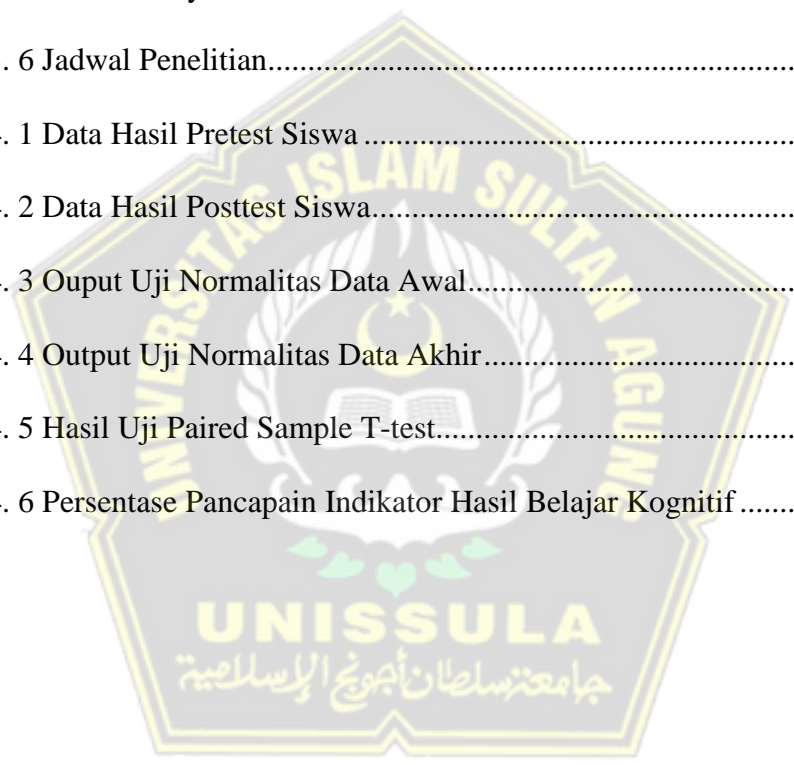
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 4. 1 Pertemuan I Pembelajaran	47
Gambar 4. 2 Pembelajaran I Dengan Classroom	47
Gambar 4. 3 Materi Pada Classroom	48
Gambar 4. 4 Pembelajaran Menggunakan Google Meet	49
Gambar 4. 5 Tampilan Form Soal Pretest dan Posttest.....	50
Gambar 4. 6 Grafik Hasil belajar kognitif	52



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Dimensi Proses Kognitif	19
Tabel 3. 1. Kisi-kisi Instrumen Test.....	29
Tabel 3. 2 Kriteria Skor Rata-Rata Variabel.....	30
Tabel 3. 3 Kriteria Kevalidan Butir Soal	31
Tabel 3. 4 . Kriteria Taraf Kesukaran	32
Tabel 3. 5 Kriteria Daya Pembeda	33
Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest Siswa	38
Tabel 4. 2 Data Hasil Posttest Siswa.....	39
Tabel 4. 3 Ouput Uji Normalitas Data Awal.....	43
Tabel 4. 4 Output Uji Normalitas Data Akhir.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample T-test.....	46
Tabel 4. 6 Persentase Pancapaian Indikator Hasil Belajar Kognitif	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	61
Lampiran 2 Surat Ijin dari Sekolah	62
Lampiran 3 Lembar Validasi Butir Soal	63
Lampiran 4 Silabus, RPP, dan Bahan ajar	65
Lampiran 5 Daftar Sampel	78
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	79
Lampiran 7 Lembar Instrument Tes Uji Coba	81
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal dan Pedoaman skor.....	86
Lampiran 9 Daftar Nama Peserta Didik Kelas V Uji Coba Instrumen Tes.....	90
Lampiran 10 Data Hasil Uji Coba Instrumen.....	91
Lampiran 11 Hasil Validitas Soal Uji Coba.....	92
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	93
Lampiran 13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	94
Lampiran 14 Hasil Uji Pembeda Soal Uji Coba.....	95
Lampiran 15 Hasil Rekap Uji Coba Instrumen.....	98
Lampiran 16 Instrumen Soal Pretest.....	99
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Pretest.....	101
Lampiran 18 Instrumen Soal Posttest.....	102
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal Posttest.....	105
Lampiran 20 Daftar Nilai Pretes dan Posttest	106
Lampiran 21 Uji normalitas.....	107
Lampiran 22 Uji Hipotesisi.....	109
Lampiran 23 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif.....	111

Lampiran 24 Hasil Pencapaian Indikator Hasil Belajar Kognitif pada Pretes..	112
Lampiran 25 Hasil Pencapaian Indikator Hasil Belajar Kognitif pada Posttest.....	113
Lampiran 26 rekapitulasi Presentasi Pecapaian Hasil Belajar Kognitif.....	114
Lampiran 27 Daftar Presensi Siswa Kelas IV.....	115
Lampiran 28 Dokumentasi.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang di harapkan dapat menghasilkan siswa yang unggul, berkarakter, bertaqwa dan memiliki keimanan yang tinggi. siswa yang semacam itu dapat di hasilkan dengan proses pembelajaran yang baik. di era pademi covid seperti ini pendidikan kan berubah menjadi daring, yaitu belajar dari rumah. Dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh sebagai tindakan pencegahan atas penyebaran virus covid-19. Kegiatan proses pembelajaran harus tetep dilasaksanakan dengan teknologi di era sekarang. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang – barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan bagi hidup manusia (Anggraeny *et al.*, 2020). Penggunaan teknologi oleh manusia diawal dengan pengubahan sumber daya menjadi alat – alat yang seadanya.

Pendidikan di era pademi covid seperti ini, perkembangan teknologi aplikasi belajar semakin maju memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Teknologi aplikasi belajar dalam pendidikan mampu memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi aplikasi antara lain: Aplikasi *Zoom*, *Google Meet* dan *Gogole Classroom*, dan aplikasi edukasi lainnya. *Google classroom* merupakan aplikasi pembelajaran virtual yang dikeluarkan secara resmi oleh *Google* (Sutrisna, 2018). *Google Classrom* adalah

sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu aplikasi ini menjadi sarana dalam pengumpulan tugas-tugas peserta didik. Menurut Kusuma *et al.* (2019) *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu aplikasi ini menjadi sarana di kumpulkan tugas-tugas. Aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran oleh guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar. *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan untuk para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. guru memiliki keleluasaan untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa. selain itu guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi siswa secara online. Namun ada syarat mutlak dalam mengaplikasikan *Google Classroom*, yaitu membutuhkan akses internet yang mendukung.

Berdasarkan hasil obvervasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dan guru kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02, pembelajaran sekarang ini dilakukan secara daring pada era pademi covid-19. Hal ini dilakukan sebagai upaya membantu pemerintah untuk mengurangi angka covid-19. Dalam proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari kata masalah, berapa masalah saat pembelajaran daring atau via online antara lain : pertama siswa masih pasif dalam proses pembelajaran sehingga peran peserta didik masih kurang, kedua siswa belum terbiasa dengan pembelajaran daring atau online sehingga ada beberapa siswa yang masih bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran,

ketiga dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode Tanya jawab untuk mengaktifkan siswanya namun guru juga belum memvalidasi pembelajaran dan akhirnya timbul masalah, keempat guru tidak menggunakan model pembelajaran yang efektif sehingga siswa kurang percaya diri. Hal ini berakibat pada keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi menurun, selain itu hasil belajar siswa menjadi berhenti meningkatkan dengan kata lain hasil belajar siswa menurun seiring semangat belajar siswa yang juga turun.

Dalam proses pembelajaran pada dasarnya melibatkan aktivitas berpikir, dimana proses berpikir akan memberikan perkembangan bagi otak untuk meningkatkan kemampuan berpikir asosiatif, analitis, kritis dan kreatif. Belajar bermakna menghadirkan pengetahuan dalam proses-proses kognitif. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pembelajaran dapat diadaptasikan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Dalam teori kognitif, belajar adalah suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya

Menurut Masjidi (Miswandi Tendrita, 2017) hasil belajar kognitif adalah gambaran dari apa yang siswa telah dipelajari pada saat melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif berhubungan dengan nilai yang diperoleh selama siswa melakukan proses pembelajaran.

Selain itu pada masa pandemi dibagi menjadi beberapa zona. Untuk daerah dengan zona merah pembelajaran dilakukan secara full daring. Untuk zona hijau kuning dan hijau, pembelajaran dapat dilakukan secara luring dengan

ketentuan sesuai protokol kesehatan yang ketat. Pada bulan November dan Desember di SD Kemala Bhayangkari 02 telah dilakukan luring. Dengan cara jumlah siswa dibagi menjadi dua. Pembelajaran secara luring dilakukan dengan bergantian sesuai dengan kelompok dan jadwal yang telah ditentukan. Hal ini dilakukan untuk pencegahan penyebaran virus covid-19.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menawarkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Mapping* adalah suatu pembelajaran yang menghasilkan menyatukan otak kanan dan otak kiri untuk menghasilkan gagasan yang baru. Model *Mind Mapping* merupakan sebuah teknik mencatat efektif dan efisien, dimana siswa hanya perlu mencatat intinya saja dan dapat dipetakan secara kreatif menurut pemikiran individu (Nurkamaliah *et al.*, 2018). *Mind Mapping* adalah suatu metode pembelajaran menggunakan suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual, peta pemikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak maka akan memudahkan seorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi baik tertulis maupun secara verbal (Candra, 2015). Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dapat menarik minat dan semangat belajar siswa. Siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi karena rasa semangat belajar mulai tumbuh yang berasal dari rasa ingin tau dan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran yang baru. Model Pembelajaran *Mind Mapping* juga dapat dilaksanakan saat pembelajaran daring melalui *Google Classroom*.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh model pembelajaran mind mapping berbantuan classroom terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dijabarkan menjadi identifikasi masalah yaitu:

1. Model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton yaitu metode tanya jawab.
2. Siswa masih pasif dalam proses pembelajaran sehingga peran siswa masih kurang,
3. Hasil belajar siswa yang semakin menurun karena siswa merasa monoton atau bosan dengan pembelajaran daring atau online yang kurang menarik sehingga ada beberapa siswa yang masih bermalasan dalam mengikuti pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya objek permasalahan, mengingat keterbatasan peneliti dalam hal tenaga, waktu, biaya dan kemampuan akademik maka perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah. Batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02.
2. Model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Classroom* merupakan suatu metode pembelajaran menggunakan suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual menggunakan platform *Google Classroom*.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, diatas dapat dirumuskan masalah adalah

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02 ?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan yang berkaitan pengaruh penggunaan aplikasi *Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa serta pengetahuan dan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan gambaran ragam inovasi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan melihat situasi, kondisi serta potensi yang ada di lingkungan sekolah.

b. Bagi guru

Memberikan motivasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan suasana kelas yang aktif.

c. Bagi siswa

Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan meningkatkan prestasi belajar melalui pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Classroom* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru didalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas (Yudhanegara & Lestari, 2017).

Menurut buku model-model pembelajaran Indrawanti (2011) mengatakan “Model pembelajaran adalah kerangka yang melukis prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan dan atkititas belajar mengajar”.

Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian belajar (Afandi *et al.*, 2013). Dengan kata lain model pembelajaran merupakan teknik penyaji materi yang digunakan oleh Guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan model pembelajaran merupakan rangkaian proses belajar dari awal sampai akhir dengan mengkaitkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan tujuan proses pembelajaran yang diterapkan menjadi terarah sehingga mendapatkan proses dan pengalaman belajar yang baik.

b. Ciri dan Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni, (2016) model pembelajaran mempunyai ciri – ciri sebagai berikut.

- 1) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu misalnya model berfikir induktif di rancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas misalnya model synetic di rancang untuk memperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), prinsip-prinsip reaksi, system sosial, system pendukung dan bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila digunakan melaksakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat di ukur, (2) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Sedangkan Fungsi model pembelajaran sebagai pedoman perancang dan guru hanya mengajarkan kepada siswa sesuai materi.

2. Mind Mapping

a. Pengertian *Mind Mapping*

Model pembelajaran memiliki macam bentuk, salah satunya model pembelajaran mind mapping. Konsep mind mapping pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970-an. Model pembelajaran *mind mapping* adalah model yang di rancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajar yang di terima oleh siswa pada saat pembelajaran, membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun pengguna simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut. Melalui pembelajaran *mindp mapping* siswa tdiak dapat lagi di tuntun untuk seslalu mencatat tulisan yang di papan tulis atau didektekan oleh guru secara keseluruhan. siswa akan mengetahui inti masalahnya, kemudian membuat peta pikiran nya masing-masing sesuai dengan kreativitas mereka (Ramlah, 2015). *Mind mapping* dapat menghubungkan ide-ide baru dan unik dengan ide-ide yang sudah memunculkan tindakan tertentu yang dilakuan oleh siswa dengan penggunaan warna dan symbol yang

menarik akan menciptakan *mind mapping* yang baru dan berbeda .mindp mapping merupakan produk kreatif yang dihasilkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Ahsan Ziyadia, 2017)

Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mengelola informasi dengan melalui pemetaan berbentuk bagan-bagan atau diagram yang di tuangkan secara langsung dalam bentuk media tulisan diatas kertas dengan animasi yang disukai dan mudah di mengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi dalam otak.

b. Ciri – ciri mind mapping

Menurut (Fauzi, 2018) ciri-ciri mind mapping adalah

- 1) Perhatian subjek diwujudkan dalam bentuk gambar di tengah yang menjadi tema utama
- 2) Tema utama kemudian di bagi menjadi subtema
- 3) Cabang berisi kata kunci yang terkait dengan garis
- 4) Cabang terkait structural

c. Langkah pembelajaran *mind mapping*

Adapun langkah-langkah melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping* sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru menyampaikan materi pelajaran
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-4 orang

- 4) Tiap kelompok mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan
- 5) Tiap kelompok menyajikan kembali materi yang telah disampaikan guru dalam bentuk peta konsep (*mind map*) berupa bagan atau diagram
- 6) Perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan peta konsep yang dibuat oleh kelompoknya.

d. Kelebihan model pembelajaran *mind mapping*

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor penghambat dan faktor pendukung, sebagaimana dalam model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Beberapa kelebihan model pembelajaran *mind mapping* yaitu:

- 1) Memudahkan mendapat informasi baru.
- 2) Lebih mudah dengan melihat gambar.
- 3) Setiap peta mempunyai sifat yang unik-unik.
- 4) Membantu otak untuk mengingat dan menghubungkan dalam membuat suatu hubungan.

Keunggulan dari metode *mind mapping* bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran antara lain (Aini *et al.*, 2012) :

- 1) siswa akan semangat dalam proses pembelajaran karena ada komunikasi yang baik dengan guru pencatatan lebih kreatif, flaksibel dan menarik,

- 2) Siswa mudah mengingat pelajaran karena hanya memuat kata kunci sehingga pembelajaran akan optimal,
- 3) Subjek yang di pelajari semakin dalam dan luas cakupanya,
- 4) Mempersingkat waktu belajar karena memuat kata - kata kunci saja.

Setelah peneliti memamparkan banyak hal tentang model pembelajaran *mind mapping* maka peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan tahapan mengingat, membuat peta konsep dan mengomunikasikan kembali apa yang sudah di pelajari. Model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa menjadi bertambah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. **Google Classroom**

Google classroom merupakan aplikasi belajar yang diciptakan oleh *google* pada tahun 12 agustus 2014, aplikasi ini bertujuan untuk menciptakan ruang belajar kelas di dunia teknologi. Aplikasi ini sangat bermanfaat dan mudah untuk diakses oleh guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru memiliki keluasan waktu untuk membagikan materi dan memberikan tugas kepada siswa. Sebagai tempat untuk beriteraksi dan berdiskusi dengan siswa secara virtual (kegiatan pembelajaran jarak jauh) saat masa pandemi covid-19.

Google classroom adalah bagian dari Google Apps for Education (GAFE) online, rangkaian aplikasi produktivitas yang dikemas untuk guru dan siswa dalam pembelajaran dan kolaborasi online. Aplikasi ini diunduh secara gratis tetapi harus ditempatkan di tingkat lembaga pendidikan. Sementara GAFE berisi banyak aplikasi Google populer seperti Gmail, Google Kalender, dan Google Drive, yang dapat diakses oleh siapa saja, Google Classroom hanya dapat ditemukan di GAFE. Aplikasi ini menyediakan situs pusat untuk berkomunikasi dengan siswa, mengirim umpan balik dan memberikan pekerjaan rumah. (I Ketut Sudarsana, 2019)

Google classroom (atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *Google*) adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat di peruntukan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang di maksudkan untuk membantu jalan keluar atas kesulitan yang di alami dalam membuat penugasan tanpa kertas (paperless). Perangkat ini telah di perenakan sebagai bagian dari *Google Apps For Education (GAFF)* sejak 12 Agustus Agustus 2014. Melalui aplikasi ini maka memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam (Sunarman & Geima, 2018).

Google classroom adalah layanan internet yang di sediakan oleh Google sebagai sebuah sistem E-learning. Aplikasi ini didesain untuk membantu mengajar membuat tugas dan membagikan tugas kepada siswa

secara paperless. Pengguna aplikasi ini harus mempunyai akun *Google* (Hakim, 2016).

Google classroom adalah suatu learning management sytem dapat di gunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penelitian. Berbeda dengan media pembelajaran yang lain keunggulan media *google classroom* adalah masalah efektifitas dan lesensi dalam pemebelajaran. *Google classroom* membuat kegiatan belajar mengajar lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memeberi tugas, mengirim masukan dan melihat semuanya di tempat (Ali & Zaini, 2020).

Classroom dianggap sebagai aplikasi platform yang terbaik diluar sana untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini sangat membantu dengan mempunyai fitur-fitur canggih yang digunakan untuk siswa, aplikasi ini dapat membatu guru saat mengajar menghemat waktu dan menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswanya (Iftakhar, 2016).

- a) Menurut Chehayeb (Iftakhar, 2016) *Google Classroom Software Engineer* menyebutkan bahwa mereka membangun ruang kelas "untuk menghemat waktu". Dia mengklaim bahwa Google meluncurkan beberapa fitur seperti mengekspor nilai ke Google Spreadsheet, lebih mudah untuk memperbarui skala poin nilai, navigasi keyboard untuk memasukkan nilai, mengurutkan berdasarkan nama pada halaman penilaian, dan lain-lain untuk

menghemat waktu guru. Manfaat menggunakan Google Classroom menurut (AZHAR, 2018)

1. Membantu dalam mengunggah materi ke seluruh kelas.
2. Menghilangkan hard copy tugas yang bermanfaat bagi tugas.
3. Dapat menandai tugas online diakhir semester tanpa mengeluh bahwa telah salah mendapatkan tugas.

Kelebihan dan kekurangan menggunakan *Google Classroom* menurut (Hikmatiar *et.al.*, 2020) :

- 1) Kelebihan dengan menggunakan google classroom guru dapat mengontrol bahkan lebih dari satu kelas sekaligus, lebih mudah memberikan pengumuman tentang pelajaran memudahkan akses siswa dan guru, waktu yang dimiliki guru dan siswa dalam berkomunikasi lebih banyak, bisa mengirim tugas (file atau video)
- 2) Kekurangan tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan guru, hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidak jujur akademis), tidak semua sekolah bisa menggunakan google classroom dikarenakan masalah jaringan, kecepatan jaringan menjadi kendala dari penggunaan google classroom, file yang sering hilang saat diunggah, tidak mudah bagi pengguna, tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari perdesaaan yang kurang memahami teknologi.

4. Hasil Belajar Kognitif

Belajar pada dasarnya melibatkan aktivitas berpikir, dimana proses berpikir akan memberikan perkembangan bagi otak untuk meningkatkan kemampuan berpikir asosiatif, analitis, kritis dan kreatif. Proses belajar yang kurang efektif dan efisien tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Belajar bermakna menghadirkan pengetahuan dan proses-proses kognitif yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan masalah. Pada proses belajar bermakna siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga akan menggunakan konsep yang dipahami untuk menyelesaikan masalah. Dalam menyelesaikan masalah siswa akan menggambarkan kembali masalah kemudian membuat rencana penyelesaian masalah dan melaksanakannya.

Menuru masjid (Miswandi Tendrita, 2017) hasil belajar kognitif adalah gambaran dari apa yang siswa telah di pelajari pada saat melakukan proses pemebelajaran. hasil belajar kognitif berhubungan dengan nilai yang diperoleh selama siswa melakukan proses pembelajaran.

Tolak ukur proses kognitif yang digunakan berdasarkan taksonomi Bloom yang mengurutkan ranah kognitif menjadi enam tahapan, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*), (Anderson & Krathwohl, 2010).

Tabel 2. 1. Dimensi Proses Kognitif

Kategori	Proses kognitif	Definisi
C1	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang
C2	Memahami	Mengonstruksi makna dari matro pembelajaran termasuk apa yang di cupakan, ditulis dan di gambar oleh guru.
C3	Menerapkan	Menerapkan atau mengguakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
C4	Menganalisis	Memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian tersebut.
C5	Mengevaluasi	Mengambil keputusan kreteriaa dan atau standar
C6	Menciptakan	Memadukan bagian-bagian mementukan sesuatu yang baru dan koheren atau membuat suatu produk yang orisinil.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan suatu penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan atau dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti. Penelitian relevan tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping*, antara lain Peneliti yang dilakukan oleh Nurkamaliah *et al.* (2018) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan. Metode yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif.

Dengan menggunakan penelitian *pre-expreimen design* dengan bentuk “*one grup pretest-posttest design*” yang melibatkan 1 kelompok. Berdasarkan perhitungan nilai *pretest* yang di peroleh dari populasi berdistribusi normal dengan nilai $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,089 < 0,140$ dengan $n=40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada tahap akhir berikut dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai *posttest*. Berdasarkan perhitungan di peroleh $L_o = 0,074$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,140$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,74 < 0,140$, maka H_o di terima. Berdasarkan pengujian uji t diperoleh thitung $> T_{tabel}$ atau $8,697 > 1,684$ sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa Model *mind mapping* berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ujianti (2018) tentang Pengaruh model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *mind mapping* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Harjosarilor. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimental dengan jenis *one grup pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar terhadap model pembelajaran *mind mapping* dengan media *mind mapping* pada pertemuan satu 1 didapatkan hasil siswa dengan presentase 40% sedangkan pertemuan 2 dapatkan hasil 21 siswa dengan presetase 84%. Meningkatnya presetase motivasi belajar siswa pada pertemuan kedua menunjukkan dengan kenaikan motivasi siswa dalam proses belajar, dengan

ini siswa memiliki rasa percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi dalam hal ini dikaitkan dengan suara latang saat presentasi.

Penelitian oleh Astuti (2019) tentang Model *Problem Based Learning* dengan *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA Abad 21 yang bertujuan untuk pencapaian pembelajaran melalui aktivitas pemecahan masalah secara berkelompok yang terarah dapat terwujud melalui integrasi *mind mapping* dalam sintaks PBL. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. *Mind mapping* adalah salah satu teknik pembelajaran yang memanfaatkan citra visual dan bentuk grafis untuk membangun kesan. Tujuan utama *mind mapping* untuk memfasilitasi siswa dengan gaya belajar yang beragam. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran IPA abad 21 menuntut guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang mencerminkan empat keterampilan hidup yang disebut 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration, and creativity*.

Penelitian oleh Karim (2017) tentang Efektivitas penggunaan metode *mind mapping* pada pelatihan pengembangan penguasaan materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu menyelesaikan keterbatasan guru menemukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *Participation Action Research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang efektif dapat memberikan semangat belajar siswa memiliki kriteria: metode itu mampu memberikan semangat siswa menggali hal-hal baru, merangsang otak kiri

dan otak kanan berkembang secara proposional, dapat menghasilkan ide-ide baru dan mengembangkan keterampilan baru.

Penelitian oleh Adilah, (2017) tentang Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode *Mind Mapping* dengan Metode Ceramah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sumber daya alam menggunakan metode *mind map* pada siswa kelas IV SDN 01 Rangkabitung Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *mind map* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dari analisis perhitungan postes uji dua pihak dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $8,79 > 2,35$, dari data tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol Selain itu didapatkan pula respon peserta didik pada pelajaran IPA dengan menggunakan metode *mind map* sangat baik, hal ini diperoleh dari presentase angket respon peserta didik sebanyak 84,12% dan 85.64%.

Penelitian oleh Aini *et al.* (2012) tentang Metode *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan: (1) keaktifan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, dan (2) keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Negeri Karanganyar 1 tahun akademik 2011/2012 melalui penerapan metode *mind mapping* atau peta pikiran. Metode penelitian yang

digunakan yaitu penelitian tindak kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *mind mapping* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara, baik keaktifan maupun hasilnya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas lebih dari nilai 68 adalah 25 siswa atau 62,5% dari jumlah 40 siswa. Pada siklus kedua, jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntas adalah 34 siswa atau 85% dari jumlah total siswa.

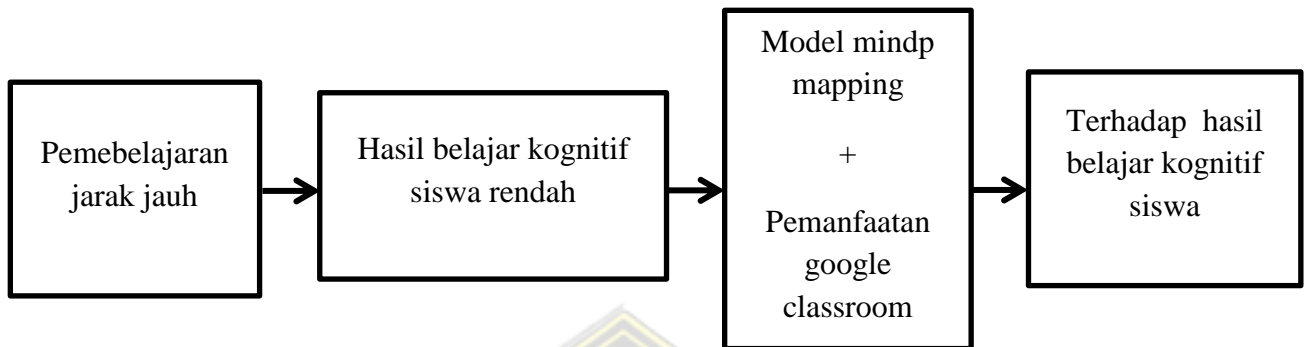
Dari penelitian relevan diatas, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan penelitian model pembelajaran *mind mapping* dengan kolaborasi berbsntusn google classroom dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada IPA Daur Hidup Hewan pada kelas IV SD.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang kurang memanfaatkan model pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan dan jenuh dalam memperhatikan materi sehingga menimbulkan siswa tidak paham akan materi yang sudah diajarkan. Jika pendidik tidak mengkolaborasikan proses pembelajaran dengan strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, hal ini dapat berdampak menjadikan siswa cenderung mudah jenuh. Sikap jenuh tersebut akan mempengaruhi pemahaman materi pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *mind*

mapping. Model pembelajaran *mind mapping* adalah sebuah strategi dalam pembelajaran yang berusaha mengaktifkan otak kanan dan otak kiri berkerja secara seirama. Dalam *mind mapping* terdapat gambar ,warna, garis dan kata –kata yang biasa membantu untuk lebih baik dalam mengingat ide, menghemat dan memanfaatkan waktu. Selain itu dalam sebuah pembelajaran tidak cukup hanya tentang pengetahuan umum saja namun juga hasil belajar siswa perlu diperhatikan. Pemahaman yang siswa miliki akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah suatu proses perubahan setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa yang diajarkan, dengan mengatuhi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Sehingga pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat agar sebuah pembelajaran tersebut terkesan unik dalam penyampaianya. Hal ini akan membantu siswa mudah menerima materi pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat karena pemahaman materi siswa juga meningkat.

Berikut ini adalah kerangka berfikir penelitian ini:



Gambar 2. 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme. Metode penelitian kuantitatif menggunakan data penelitian berupa angka-angka dan analisis statistik (Sugiyono P. D., 2013). Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori untuk menentukan hubungan antar variabel dalam sebuah populasi.

Design dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental* dengan bentuk *One-Groups Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini dalam satu kelompok (satu kelas) diberikan test awal kemudian diberikan perlakuan dan selanjutnya diberikan test akhir (Sugiyono P. D., 2013). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$O_1 X O_2$

Keterangan:

O_1 = Pretest

X = perlakuan yang diberikan

O_2 = Posttest

Dalam hal ini model pembelajaran mind mapping sebagai variabel independen. Sedangkan hasil belajar sebagai variabel dependen. Tujuan penelitian pretest-posttest design ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*.

B. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sugiyono, (2013) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Kemala Bhayangkari 02 Semarang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi classroom dengan materi yang di ujikan adalah daur hidup hewan. Dalam menentukan sampel ini peneliti mendapatkan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian atas pertimbangan guru kelas IV SD Bhayangkari 02 yang terpilih mempunyai populasi yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 25, dengan 14 laki laki dan 11 perempuan di SD Kemala Bhayangkari 02 yang dipilih secara random untuk mendapatkan sampel yang representatif.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes.

Tes yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan diberikan kepada siswa. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan model *mind mapping*. Sedangkan *posttest* ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa senang dengan model pembelajaran yang digunakan dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian menurut Yudhanegara & Lestari (2017) adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Lembar tes hasil belajar kognitif

Instrumen tes adalah alat yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian, biasanya berupa sejumlah pertanyaan/soal yang diberikan untuk dijawab oleh subjek yang diteliti. Sebagai Evaluasi yang mengukur beberapa jauh tujuan pengajaran yang telah di tercapai dari hasil belajar. Berikut kisi-kisi instrument test berdasarkan taksonomi Bloom.

Tabel 3. 1. Kisi-kisi Instrumen Test

Kompetensi Dasar	Indikator Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya	C1	Isian singkat	1,2,6,7
	C2	Isian singkat	3,4,8,9
	C2	Uraian	1,11,21,
	C3	Isian singkat	5,10
	C3	Uraian	3,13,23
	C4	Uraian	5,6,15,16,25,26
4.2. Membuat skema silus hidup beberpa jenis makluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	C3	Uraian	2,4,12,14,22,24
	C4	Uraian	7,8,17,18,28
	C5	Uraian	9,10,19,20,29,30
	C6	Uraian	-

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data deskriptif statistik parametrik. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

1. Analisis Uji Coba Instrumen Tes

Analisis data awal terdiri dari uji instrumen tes meliputi uji validitas, uji reabilitas, taraf kesukaran soal dan daya pembeda. Selanjutnya dilakukan analisis data melalui uji deskriptif statistik. Analisis data deskriptif digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi variabel dan tingkat pencapaian responden pada masing-masing variabel. Untuk

mengetahui gambaran umum dari hasil skor rata-rata dapat menggunakan teknik *Weighted Means Scored* (WMS) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata yang dicari

X = jumlah skor gabungan (hasil kali frekuensi dengan bobot nilai untuk setiap alternatif jawaban)

N = jumlah responden

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel 3.1 kriteria dan penafsiran seperti berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Skor Rata-Rata variabel

Skor	Kategori
4,26-5,00	Sangat tinggi
3,51-4,25	Tinggi
2,76-3,50	Cukup
2,01-2,75	Kurang
0,00-2,00	Sangat kurang

Sebelum soal tes yang digunakan untuk mengukur peserta didik perlu dilakukan uji coba. Setelah soal tes memenuhi uji validitas, uji reabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam materi Daur Hidup Hewan. Berikut ini rumus yang digunakan untuk uji coba instrumen tes, meliputi:

a. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Pada tahap ini menggunakan angket lembar validasi soal test yang ditujukan kepada validator. Analisis data berupa angket lembar validasi soal test dalam bentuk pertanyaan tertutup yang diubah menjadi data kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(Sugiyono P. D., 2013).

Keterangan:

\bar{x} = hasil persentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban validator

n = nilai keseluruhan jawaban

Penarikan kesimpulan jika hasil perhitungan $\bar{x} \geq 2,00$ maka instrumen dikatakan valid dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 3 kreteria validitas Butir Soal

Rata-rata	Kriteria
$3,00 \leq \bar{x} < 4,00$	Sangat layak
$2,00 \leq \bar{x} < 3,00$	Layak
$1,00 \leq \bar{x} < 2,00$	Kurang layak
$0,00 \leq \bar{x} < 1,00$	Tidak layak

(Sugiyono, 2017)

b. Uji Reabilitas

Reabilitas untuk menunjukkan taraf kepercayaan suatu instrumen penelitian. Analisis reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus

Hyot :

$$r_{xy} = 1 - \frac{V_s}{V_r}$$

Keterangan:

r_{xy} = reabilitas seluruh soal

V_r = varians responden

V_s = varians sisa

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tes tersebut reliabel.

c. Taraf Kesukaran soal

Soal yang baik memiliki kriteria soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak sangat sulit. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = banyak peserta didik yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh peserta didik tes

Tabel 3. 1 . Kriteria Taraf Kesukaran

Skor	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa dengan kemampuan rendah. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

J = Jumlah peserta

J_A = banyaknya peserta berkemampuan tinggi

J_B = banyaknya peserta berkemampuan rendah

B_A = banyaknya peserta berkemampuan tinggi menjawab soal benar

B_B = banyaknya peserta berkemampuan rendah menjawab soal benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok berkemampuan tinggi yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok berkemampuan rendah yang menjawab benar.

Tabel 3. 4 Kreteria Daya Pembeda

Interval	Kategori
$0,00 < D \leq 0,20$	Daya beda jelek
$0,21 < D \leq 0,40$	Daya beda cukup
$0,41 < D \leq 0,70$	Dayab beda baik
$0,71 < D \leq 1,00$	Daya beda baik sekali
D	Negatif, butir soal tidak dapat digunakan

2. Analisis Uji Normalitas Data Awal

Analisis uji normalitas data awal digunakan untuk mengetahui data pretest yang di peroleh berdistribusi normal. Rumus yang digunakan yaitu uji *lilifors*:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

(Sudjana, 2002).

Keterangan:

X_i = nilai sisiwa

\bar{X} = rata – rata/mean

s = standar deviasi

3. Analisi Data Akhir

Analisis data akhir dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data posttest yang diperoleh berdistribusi normal. Rumus yang digunakan yaitu uji *liliefors*:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

(Sudjana, 2002).

Keterangan:

X_i = nilai siswa

\bar{X} = rata-rata/mean

s = standar deviasi.

Kriteria penarikan kesimpulan, jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Uji hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata data. Rumus yang digunakan t-test, yaitu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata data dengan distribusi yang sama.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Yudhanegara & Lestari, 2017)

Dengan $s = \sqrt{\frac{\sum(X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata hitung

μ = rata-rata hipotesis

n = banyaknya data

s = standar deviasi

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran semester genap 2021/2022 yang dimulai pada tanggal 9 Februari 2022. Penelitian dilakukan dengan membuat RPP yang dilakukan untuk 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk melakukan pretest kepada siswa. Selanjutnya pertemuan kedua digunakan untuk menerapkan model pembelajaran *mind mapping*

sehingga pada pertemuan ini terjadi aktivitas belajar mengajar dengan siswa. Pertemuan ketiga digunakan untuk pengambilan posttest guna mengetahui hasil perbedaan setelah penerapan model pembelajaran *mind mapping*.

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei
1	Persiapan penelitian								
2	Perencanaan								
3	Pelaksanaan								
4	Pengelolaan data								
5	Penyusunan laporan								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada bab ini mendeskripsikan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02 dengan hasil sebagai berikut. Penelitian ini mulai dengan mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di sekolah untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan terkait dengan proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya melakukan uji coba instrumen hasil belajar siswa terhadap kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan uji validitas, reabilitas, taraf kesukaran soal dan daya pembeda.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan bentuk *One-Groups Pretest-Posttest*. Penggunaan populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02. Teknik *sampling* menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh sampel dengan satu kelas yang dipilih secara acak, pengumpulan data menggunakan tes dan dekomunitasi.

Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan Classroom terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02. Pada awalnya siswa diberikan soal pretest setelah itu diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *mind mapping* dan di akhir pembelajaran siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Proses penelitian ini berlangsung selama 3 kali pertemuan yang dilakukan dengan pembahasan materi daur hidup hewan dengan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan classroom terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02. Penelitian menggunakan satu kelas, maka penelitian hanya memberikan perlakuan pembelajaran terhadap satu kelas tersebut. Perlakuan yang diberikan dengan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan classroom terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari berlangsung selama pembelajaran. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang lengkap dapat dilihat melalui silabus dan RPP di lampiran.

Selanjutnya terdapat data awal yang digunakan dari hasil *pretest* siswa yang sudah diberikan oleh peneliti dengan menggunakan metode ceramah, pada mata pelajaran IPA materi tema 6 cita – citaku subtema aku dan cita – citaku. Gambaran data awal yang diperoleh peneliti untuk mengetahui data berdistribusi normal sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest Siswa

No	Kriteria	Data awal
1	Jumlah	25
2	Simpangan baku	7.859
3	Varians	6.590
4	Rata – rata	50,48
5	Minimal	40,00
6	Maksimal	68,00

Pengolahan data awal dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel* berdasarkan data yang didapatkan menunjukan bahwa data yang digunakan untuk penelitian sebanyak 25 siswa pada simpangan baku 7,859 dengan varians 6,590,

nilai minimal 40,00, nilai maksimal 68,00 dan skor rata – rata 50,48 Sehingga termasuk data dengan berkategori cukup

Adapun data akhir yang didapatkan melalui posttest yang diberikan kepada siswa di paparkan secara rinci dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Data Hasil Posttest Siswa

No	Kreteria	Data awal
1	Jumlah	25
2	Simpangan baku	8.775
3	Varians	12.295
4	Rata – rata	84,2
5	Minimal	72,00
6	Maksimal	96,00

Dalam pengolahan data potes dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, berdasarkan data yang di peroleh menunjukan bahwa penelitian di kelas IV dengan jumlah 25 siswa diperoleh simpangan baku 8,775 varians 12,295 nilai minimal 72,00, nilai maksimal 96.00 dan rata – rata 84,2. Sehingga termasuk data dengan berkategori memuaskan.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari analisis data penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian di analisis untuk mengetahui data yang telah tergabung sekaligus menjawab hipotesis penelitian. Hasil uji analisis data awal dan data akhir yang meliputi uji validitas, uji reabilitas, daya pembeda, kesukaran, uji normalitas,dan hipotesis dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis Instrumen Tes

Analisis instrument test yaitu melalui uji coba hasil belajar kognitif yaitu uji validitas, reabilitas, taraf kesukaran, daya pembeda sehingga memperoleh soal yang layak untuk dioalah sebagai hasil penelitian.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui suatu hal itu valid atau tidak dengan menggunakan rumus korelasi produk momen. Pengolahan validitas soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Butir soal berkategori valid apabila dalam kolom sig.(2-tailed) memperlihatkan angka $< 0,05$ dan $r_{tabel} >$. Berikut hasil data uji validitas butir soal yang disajikan dalam bentuk tabel

Berdasarkan hasil berbantuan *Microsoft excel* didapatkan 30 butir soal yang diuji cobakan siswa kelas V SD Kemala Bhayangkari 02 terlihat soal yang valid 30 butir artinya seluruh soal yang diuji cobakan dikategorikan valid hal ini menunjukkan sig -2 tailed memperlihatkan angka yang lebih kecil dari 0,05 dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ bertai butir soal valid. Output dari pengolahan data melalui *Microsoft excel* terkait uji validitas instrumen dapat dilihat selengkapnya dilampiran 11.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apa suatu tes teliti dan dapat di percaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Reabilitas diuji dari soal yang valid. Soal valid

terdapat 30 soal. Hasil reabilitas soal adalah 0,7172 dengan R_{tabel} 0.3494. Sedangkan.

Jadi dapat ditarik kesimpulan Reabilitas soal yang di uji cobakan = 0,7172 > R_{tabel} (0.3494). . Artinya instrument soal uji coba dinyatakan **Reliabel**. Rangkaian data selengkapnya terdapat dalam lampiran 12.

c. Taraf kesukaran

Tingkat kesukaran soal di pandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal, bukan di pandang dari sudut pandang guru sebagai pembuat soal. Taraf kesukaran butir soal diperlukan untuk mengetahui apakah soal tersebut mudah, sedang atau sukar.

Berdasarkan hasil analisis, soal yang di uji cobakan yang memiliki kriteria sedang adalah soal essay nomer 1-10 dan soal uraian memiliki kriteria sedang adalah nomor 11-30.

Berdasarkan data tabel di atas merupakan hasil pengolahan data dengan bebbatuan Microsoft Excel didapatkan 30 butir soal dengan kategori kesukaran yang berbeda. Disoal essay dikategorikan mudah. Di soal uraian di kategorikan 14 soal mudah (11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,) dan 6 soal uraian dikategorikan cukup (23,24,25,27,29,30). Perhitungan data taraf kesukaran dapat dilihat pada lampiran 13.

d. Daya pembeda

Menentukan perbedaan suatu klompo soal dapat dijukan dengan daya pembeda soal yang memenuhi uji daya pembeda jika $0,20 < DP \leq 0,40$.

Berdasarkan hasil olah data daya pembeda dengan berbantuan *Microsoft Excel* terdapat soal uji cobakan dengan beberapa kriteria. Soal esay yang kriteria cukup nomor (1,2,4,6,7) kreteria baik nomor (3,5,8,9,10) dan soal uraian yang kreteria jelek nomor (11,12,14,15,16,17,18,20,30) keteria cukup nomor (13,19,21,22,23,25,26,27,28,29,) kreteria baik nomor (24) Perhitungan data Daya Pembeda dapat dilihat pada lampiran 14.

2. Analisis instrument yang digunakan

Setelah dilakukan uji coba instrument peneliti mentukan butir soal yang digunakan. Butir soal yang dipakai sebanyak 20 butir soal yang terdiri 10 soal *pretest* dan 10 soal *posttest*. Berikut merupakan tabel butir soal yang dipilih.

peneliti memilih 20 Butir soal di pakai pada pretest dan posttest menggunakan nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,19,21,22,23,24,25,26,27,28,29. yang dimana soal 1,2,6,7, termasuk indikator C1, soal nomor 3,8,4,9,21 termasuk indikator C2, soal nomor 5,10,23,22,24, termasuk indikator C3, soal nomor 25,26,28,27 termasuk indikator C4, soal nomr 29,19 termasuk indikator C5. Untuk soal nomer 13 termasuk valid tetapi tidak dapat digunakan karena tidak sesuai kategori yang dipakai. Ouput rekapitulasi hasi uji coba istrumen dapat dilihat pada lampiran 15.

3. Analisis Data Awal

Sebelum melakukan analisis data akhir berupa uji hipotesis, dilakukan analisis data awal berupa nilai pretest hasil belajar kognitif siswa. data ini didapatkan sebelum siswa diberikan perlakuan. Analisis data awal dilakukan dengan uji normalitas dengan *uji liliefors* untuk mengetahui normalitas besaran data pretest. Berikut hasil analisis data awal.

Tabel 4. 3 Ouput Uji Normalitas Data Awal

No	Kriteria	Uji ouput normalitas data awal
1	Jumlah siswa	25
2	Rata – rata	50,48
3	Standar deviasi	7,859
4	L_{hitung}	0,749
5	L_{tabel}	0,170

Berdasarkan pada tabel dan output diatas, diperoleh data menggunakan perhitungan uji normalitas *liliefors* berbantuan MS. excel. Rata-rata nilai siswa yang berjumlah 25 siswa sebesar 50,48, standar deviasi sebesar 7,859, L_{tabel} sebesar 0,170 dan L_{hitung} sebesar 0,749. Kreteria uji normalitas yang digunakan $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dari data di atas menunjukkan bahwa nilai L_{hitung} 0,749 > L_{tabel} 0,170, maka data awal berupa nilai pretest hasil belajar kognitif siswa berdistribusi normal. Perhitungan data lebih lengkap terdapat pada lampiran 21.

4. Analisis Data Akhir

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diperoleh berdistribusi normal. Dengan menggunakan rumus yaitu uji liliefors berbantuan *Microsoft Excel* untuk mengetahui hasil soal *pretest* dan soal *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Berikut perhitungan dari data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. 4 Output Uji Normalitas Data Akhir

No	Kriteria	Uji ouput normalitas data akhir
1	Jumlah siswa	25
2	Rata – rata	84,2
3	Standar deviasi	8,775
4	L_{hitung}	0,751
5	L_{tabel}	0,173

Pada tabel 4.5 tentang pengujian normalitas data akhir yang dilakukan dengan menggunakan uji liliefors berbantuan *Microsoft Excel*. Siswa berjumlah 25 terdapat rata –rata *pretest* 50,48 dan *posttest* 84,2, standar deviasi *pretest* 7,859 dan *posttest* 8,775, dengan L_{hitung} *pretest* 0,749 dan L_{hitung} *posttest* 0,751. Kriteria ujinya yaitu jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dari data tersebut L_{hitung} *pretest* 0,749 $>$ L_{tabel} *pretest* 0,170 dan L_{hitung} *posttest* 0,751 $>$ L_{tabel} *posttest* 0,173. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretes* dan *posttest* hasil belajar kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02 berdistribusi normal. Perhitungan data lebih lengkap terdapat pada lampiran 21.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Pada penelitian ini uji data berdistribusi normal dan berasal dari varian yang sama atau homogen. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji Paired sample t test. Uji Paired Paired sample T test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak maka perlu dihitung menggunakan ketentuan sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara menggunakan *pretest* dan *posttest*

H_a = terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara menggunakan *pretest* dan *posttest*

Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau tidak yaitu dengan melihat perbandingan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} . Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ 2,064, maka H_a diterima. Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ 2,064 , maka H_0 ditolak.

Kriteria yang digunakan untuk melihat nilai T_{hitung} diterima atau tidak berdasarkan P-value sebagai berikut.

- 1) Jika P-value $< \alpha$, maka H_0 ditolak
- 2) Jika P-value $> \alpha$, maka H_0 di terima

Berikut hasil uji t-test dengan berbantuan *Microsoft Excel* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Kemala Bhayangkari 02 yang tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample T-test

No	Kriteria	Uji paired sampel T-test
1	Jumlah siswa	25
2	Rata – rata	33,72
3	Standar deviasi	8,82
4	T _{hitung}	6,744
5	T _{tabel}	2,064

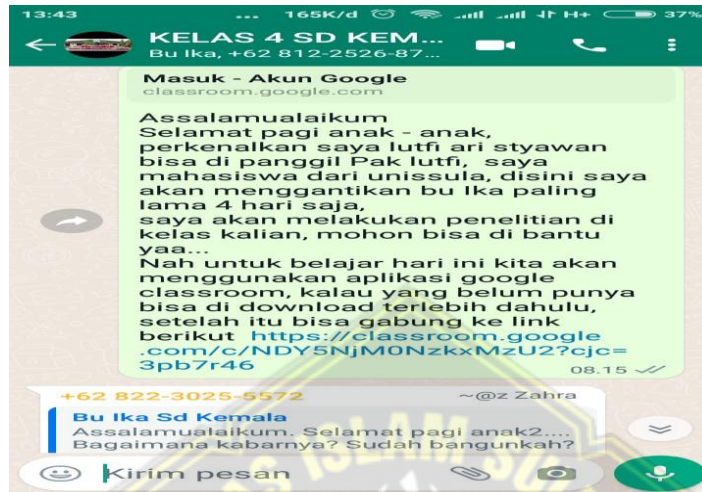
Dilihat dari tabel uji T hipotesisi dapat dilihat nilai menunjukkan angka $T_{hitung} 6,744 > T_{tabel} 2,064$ ini membuktikan H_0 ditolak yang berarti H_a diterima, dengan begitu di simpulkan bahawa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02. Perhitungan data lebih lengkap terdapat pada lampiran 22.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan model *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mengelola informasi dengan melalui pemetaan berbentuk bagan-bagan atau diagram yang dituangkan secara langsung dalam bentuk media tulisan diatas kertas dengan animasi yang disukai dan mudah dimengerti oleh pembuatnya.

Pembelajaran dilaksanakan pada materi tema 6 cita –citaku subtema aku dan cita citaku kelas IV semester 2 tahun ajaran 2021/2022 pembelajaran dilakukan selama 3 hari. Pembelajaran pertama dilakukan pada senin 14 februari 2022. Pembelajaran pada pertemuan pertama menggunakan grup *whatsapp* dan *google*

classroom dimulai dengan pendahuluan yaitu guru memperkenalkan diri menanyakan kabar mereka. Guru memimpin doa, guru memberikan tugas 1 untuk mengetahui hasil belajar siswa.



Gambar 4. 1 Pertemuan I Pembelajaran

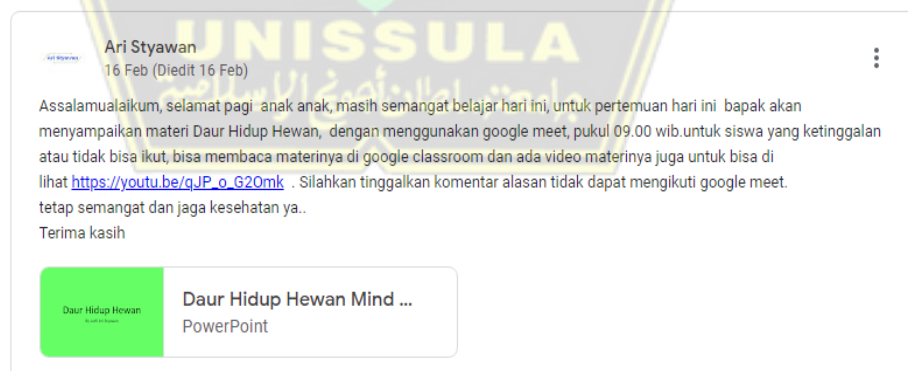
Pada awal pertemuan pertama peneliti melakukan perkenalan dengan siswa melalui group whatsapp. Kemudian mengarahkan siswa untuk mendownload aplikasi google classrom bagi siswa yang belum memiliki aplikasinya di HP masing-masing. Karena pembelajaran sebelumnya hanya dilakukan melalui group whatsapp untuk pemberian materi maupun informasi.



Gambar 4. 2 Pembelajaran I Dengan Classroom

Selanjutnya peneliti memberikan soal pretest sebagai test kemampuan awal untuk siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh apa kemampuan siswa tentang materi daur hidup hewan. Siswa diminta untuk menuliskan nama dan nomor absen sebagai bentuk respon aktif pada proses pembelajaran

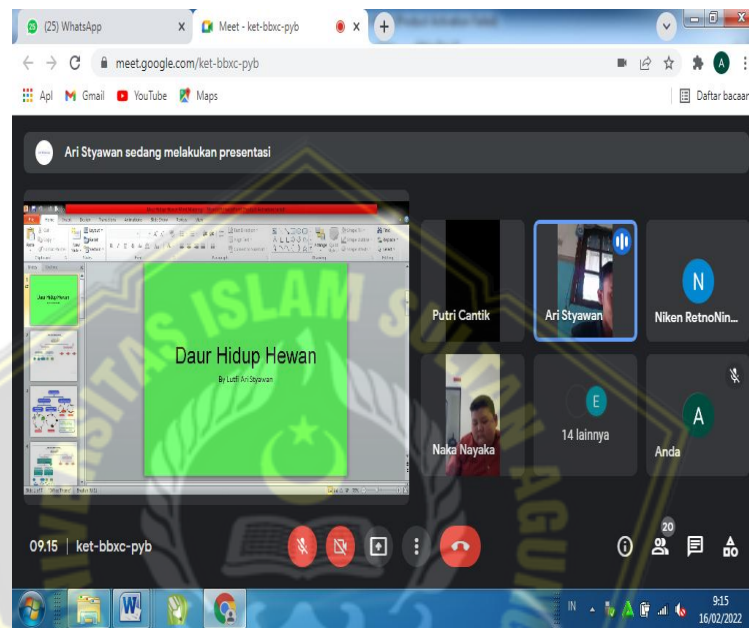
. Pertemuan kedua menggunakan *google meet* dilakukan pada hari rabu tanggal 16 februari 2022. Pembelajaran dimulai dengan pendahuluan yaitu guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa serta menanyakan tanda kabar. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut, guru melakukan apresiasi dengan Tanya jawab. Kegiatan masuk pada bagian inti guru menginstruksikan pada siswa untuk memahami materi tentang “daur hidup hewan” yang ada pada di *google classroom* yang sudah di download oleh siswa. guru menjelaskan materi dengan menggunakan ppt. setelah menyampaikan materi, siswa melakukan tanya jawab dengan guru pada materi tersebut



Gambar 4. 3 Materi Pada Classroom

Pada pertemuan kedua peneliti memberikan salam pembuka dan memberikan petunjuk arahan untuk melakukan pertemuan tatap muka secara

daring melalui *google classroom*. Pada pertemuan ini kendalanya adalah ada beberapa siswa yang Hp nya dibawa kerja oleh orang tuanya sehingga tidak dapat mengikuti pertemuan melalui *google meet*. Peneliti juga memberikan materi daur hidup hewan melalui *classroom* agar siswa yang tidak dapat mengikuti *google meet* tetap dapat belajar materi daur hidup hewan.



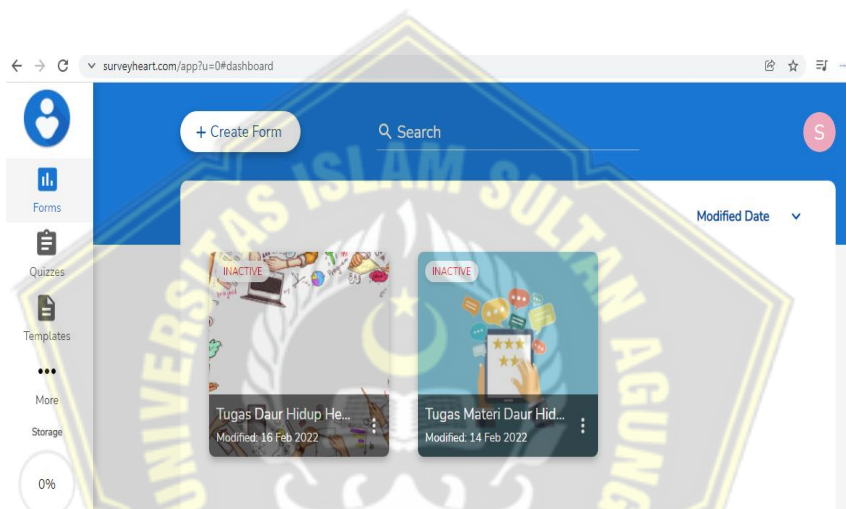
Gambar 4. 4 Pembelajaran Menggunakan *Google Meet*

Guru menjelaskan materi daur hidup hewan melalui *google meet*. Sebelum materi pembelajaran disampaikan guru melakukan interaksi kepada siswa dengan cara mengabsen nama siswa yang hadir. Hal ini dilakukan agar siswa juga memberikan respon aktifnya pada pembelajaran kali ini.

Kegiatan terakhir yaitu penutup terdiri dari kegiatan Guru mengajak siswa bertanya jawab mengenai hal yang mereka pelajari pada hari ini tersebut, bagian yang sudah mereka pahami dengan baik, bagian yang belum di pahami serta yang mereka ketahui lebih lanjut. Guru menyampaikan kesimpulan materi sebelum

menutup kegiatan pembelajaran. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa pembelajaran di akhiri guru mengucapkan salam.

Pertemuan ke tiga dilakukan pada kamis 17 februari 2022 dengan menggunakan grup *whatsapp* dan *google classroom* dimulai dengan pendahuluan yaitu guru menanyakan kabar mereka. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa guru memberikan tugas kedua untuk mengetahui hasil kerja siswa setelah menggunakan pembelajaran *mind mapping* pada materi tersebut.



Gambar 4. 5 Tampilan Form Soal Pretest dan Posttest

Pembelajaran pada tiap pertemuan, sikap siswa menunjukan antusias dalam mengikuti pembelajaran siswa terlihat senang dan gembira. Dengan menggunakan *mind mapping* tentunya akan menambah semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tidak heran siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model *mind mapping* berbantuan classroom ini.

Selama proses pembelajaran dan pengamatan siswa nampak bersungguh sungguh karena mereka mengaku senang dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan *google meet* dengan model pembelajaran

mind mapping. Model pembelajaran *mind mapping* membantu siswa mudah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan dapat bertahan lebih lama pada memori siswa.

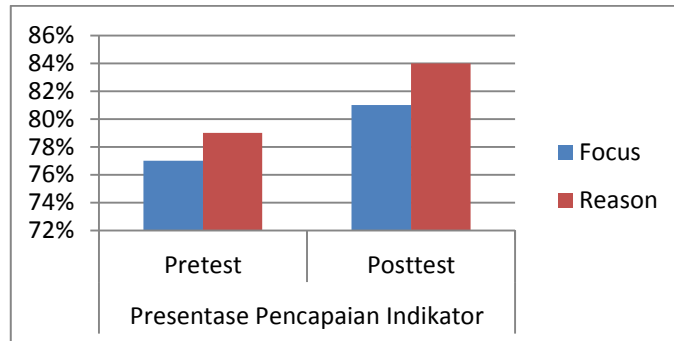
Dari data penelitian yang telah di analisis diperoleh hasil dengan rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 50,48 ini menunjukkan kemampuan siswa tentang materi yang diajukan masih rendah karena umumnya siswa belum mempelajarinya. Setelah di berikan perlakuan berupa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom*, didapatkan hasil data *posttest* dengan skor rata – rata siswa sebesar 84,20. Uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan angka T_{tabel} 2,064 dan T_{hitung} 6,744 ($2,064 < 6,744$). Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan prestasi belajar kognitif antara menggunakan *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji hipotesis disajikan dalam bentuk grafik.

Tabel 4. 6 Persentase Pencapaian Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator	Hasil pencapaian		Presetase pencapaian indikator	
	Pretest	posttest	Pretest	posttest
Focus	79	83	77%	81%
Reason	81	87	79%	84%

Berdasarkan pada tabel di atas terkait dengan pencapaian indikator hasil belajar kognitif didapatkan hasil bahwa pencapaian indikator mengalami perubahan antara *pretest* dan *posttest*. Hal terlihat dari indikator *focus* pada *pretest* mendapatkan rata – rata ketercapaian sebesar 77%. Pada indikator *reason* presetase sebesar 79%. Di *posttest* siswa di berikan perlakuan indikator *facus* mengalami perbedaan rata - rata ketercapaian sebesar 81% dan *reason* sebesar 84% hal ini terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan soal hasil belajar kognitif yang signifikan dengan mata pelajaran IPA antara sebelum dan sesudah

menggukun model pemebelajarn *mindp mapping* berbatuan *classroom*. Berikut diagram presetas ketercapaian indikator hasil belajar kognitif.



Gambar 4. 6 Grafik Hasil belajar kognitif

Berdasarkan ketercapaian indikator menyelesaikan soal hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *mindp mapping* berbatuan *classroom* memperlihatkan bahwa terjadi perubahan. Hal ini terlihat di presentase indikator *focus* sebelum dibrikian perlakuan mencapai indikator sebesar 77% dan sesudah di berikan perlakuan ketercapaian indikator sebesar 81% Ketercapaian indiator *reason* sebelum diberikan perlakuan mencapai presentase sebesar 77% Dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 84% berdasarkan prestasi ketercapaian indiaator hasil belajar kognitif menunjukkan perbedaan kemampuan siswa dalam menyelsaikan soal hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02. Hal ini serupa ditunjukan dengan uji t (*paired sampel t - tes*) berbatuan *Mirosoft Excel* data Thitung 6,744 dan Ttabel 2,064 ($6,744 > 2,045$) dengan begitu maka H_0 ditolak H_1 diterima, jadi ada perbedaan menggkukan hasil belajar kognitif siswa atara sebelum dan sesudah menggkan model *minpd mapping* berbatuan *classroom* pada pembelajaran ipa

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pradipdata *et al.*,2019) tentang pengaruh model *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS di SD. Hasil penelitian menunjukkan dengan uji T dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni (3,32 > 1,994) dengan taraf signifikan 5%. Nilai rata – rata dapat mengukukan model *mindp mapping* pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata – rata pretes 56,53 dan postes 80,19. Dapat disimpulkan bahwa model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nurkamaliah *et al.* (2018) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. Hasil penelitian nilai pretest yang. Dapat disimpulkan bahwal Model *mind mapping* berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD.

Berdasarkan analisis penelitian, peneliti melihat bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* berbantuan *classroom*, siswa merasa senang dan antusias, karena selama ini mereka belum pernah menggunakan pembelajaran seperti itu. Berawal dari semangat siswa mengikuti pembelajaran maka apa yang siswa pelajari akan lama tersimpat di memori belajar siswa sehingga materi yang siswa pelajari tidak mudah terlupakan atau hilang.

Mind mapping merupakan model pembelajaran yang mengelola informasi dengan melalui pemetaan berbentuk bagan-bagan atau diagram yang dituangkan secara langsung dalam bentuk media tulisan diatas kertas dengan animasi yang disukai dan mudah di mengerti oleh pembuatnya.

Berdasarkan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (ceramah).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* berbantuan *classroom* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Daur Hidup Hewan di kelas IV lebih baik. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan *mind mapping* diperoleh 77% dengan kategori cukup. Sedangkan rata-rata hasil belajar kognitif setelah menggunakan model *mind mapping* dan diberikan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 81% dengan kategori baik. Hasil uji paired sampel T-test menunjukkan nilai signifikan T_{hitung} sebesar 6,744 dari T_{tabel} . Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Bhayangkari 02 Semarang

B. Saran

Bedasarkan penelitian yang dilakukan tentang model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* terdapat hasil belajar kognitif siswa kelas IV kemala Bhayangkari 02 Semarang maka penelitian menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya Guru dapat menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *classroom* sebagai alternatif dalam

pembelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan. Sehingga pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan saat model *mind mapping* dibandingkan dengan model konvensional. Guru dapat mengombinasikan model pembelajaran lain untuk mendukung aktivitas siswa sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 98-103.
- Afandi, M., & dkk. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Ahsan Ziyadia, E. S. (2017). Use of Model Mind Mapping of Motivation to Improve Student Achievement in Math Class Materials Integer V Elementary School 200201 Padangsidempuan State. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 124.
- Aini, A., & dkk. (2012). Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 125-137.
- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Dasar - Dasar Kependidikan. *JURNAL JURUSAN TADRIS IPS*, 27-34.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Anggraeny, D., & dkk. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 150-157.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Asmaa Darouich, F. K. (2017). Modelization of cognition, activity and motivation as indicators for Interactive Learning Environment. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 520-531.
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 64-73.
- Azhar, K. A. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' Perceptions. *Prizen Social Science Journal*, 52-66.

- Candra, A. M. (2015). Penerapan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang. *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 2-6.
- Fauzi, Z. A. (2018). Implementation Of Mind Mapping Learning Model To Improve Learning Outcomes Of Civil Education. *Jurnal of K6, Education, and Management*, 9-11.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT*, 1-6.
- Hikmatiar, H., & et.al. (2020). Pemanfaatan Learning Manegement System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. *jurnal pendidikan fisika*, 79-86.
- I Ketut Sudarsana, I. B. (2019). The use of Google classroom in the learning process. *Journal of Physics: Conf. Series 1175*, 1-5.
- Iftakhar, S. (2016, Februari). Google Classroom: What Works And How? *Journal of Education and Social Sciences*, 32289-9855, 12.
- Indrawanti. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran*. Jember: PMIPA FKIP Universitas Jember.
- Karim, A. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran. *Journal of Social Science Teaching*, 1-22.
- Kusuma, A. B., & dkk. (2019). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom Di Sekolah Tinggi Agama Islam Masjid Syuhada (STAIMS) Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 151-180.
- Miswandi Tendrita, S. M. (2017). Pembelajaran Reading-Concept-Map Thin Pair Share (Remap TPS) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Pendidikan*, 763-767.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurkamaliah, A., & dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 65-73.

- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 43-54.
- Ramlah, N. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 184 - 197.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19 ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sunarman, F. I., & Geima, S. (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* (hal. 340 - 348). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 69-78.
- Ujianti, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Harjosari Lor. *Jurnal Guru Kita*, 21-30.
- Yudhanegara, K. E. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.