

ABSTRAK

Hasil belajar matematika di SDN Bangetayu Wetan 02 masih dibawah KKM, dibuktikan dengan hasil UTS menunjukkan bahwa nilai rata-rata 62,92, sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah 66. Permasalahan lain guru masih menggunakan model tradisional yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab, guru enggan berinovasi menggunakan model dan metode terbaru serta jaranganya menggunakan media pembelajaran sehingga respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung kurang terlihat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai belajar matematika, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku di kelas III SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik dan alat pengumpulan data ada dua yaitu teknik tes dan nontes. Pengukuran nilai belajar matematika menggunakan postes, hasil belajar afektif didapat dari angket respon siswa, dan hasil belajar psikomotor didapat dari penugasan. Analisis data terdiri dari menganalisis instrumen soal, menghitung hasil tes, skala sikap, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini terlihat dari presentase ketuntasan belajar nilai belajar pada siklus I sebesar 47,61% dengan rata-rata 60,35. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar 83,33% dengan rata-rata 80,47. Hasil belajar afektif siklus I memperoleh presentase 75,52% dengan kriteria baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,14% dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar psikomotor pada siklus I memperoleh rata-rata 45,83 dengan ketuntasan belajarnya 19,04%, pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 78,69 dan ketuntasan belajarnya 80,95%.

Kata kunci: *Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Mind Mapping, Media Papan Berpaku.*