

**PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS MIND  
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
PADA KELAS IV SD NEGERI KAJHU**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Diajukan oleh:

Sri Restanti

1811080081



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
TAHUN 2023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sri Restanti

Nim : 1811080081

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas IV SD  
Negeri Kajhu.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi  
program sarjana

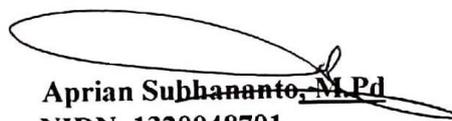
Banda Aceh, 25 Oktober 2023

Pembimbing I,



**Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd**  
NIDN. 1325019301

Pembimbing II,



**Aprian Subhananto, M.Pd**  
NIDN. 1320048701

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
**Helminsyah, M.Pd**  
NIDN. 1320108501

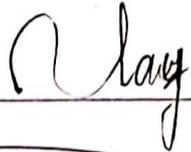
**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS MIND  
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
PADA KELAS IV SD NEGERI KAJIHU**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 06 Desember 2023

Pembimbing I : Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd  
NIDN : 1330057702

()

Pembimbing II : Aprian Subhananto, M.Pd  
NIDN : 1320048701

()

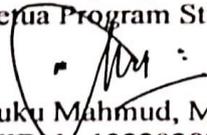
Pengkaji I : Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN : 0128068203

()

Pengkaji II : Safrina Junita, M.Pd  
NIDN : 1317069101

()

Menyetujui,  
Ketua Program Studi

()  
Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN : 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

()  
Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN : 0128068203

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas IV SD Negeri Kajhu” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Sri Restanti, 1811080081, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Rabu, 06 Desember 2023

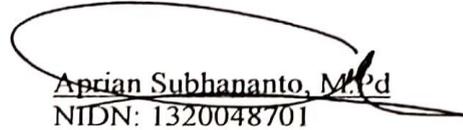
Menyetujui

Pembimbing I,



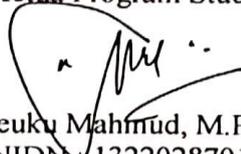
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd  
NIDN: 1330057703

Pembimbing II,



Aprian Subhananto, M.Pd  
NIDN: 1320048701

Menyetujui,  
Ketua Program Studi



Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN: 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN : 0128068203

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS MIND  
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
PADA KELAS IV SD NEGERI KAJHU**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 06 Desember 2023

Pembimbing I,



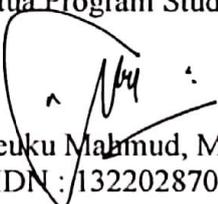
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd  
NIDN: 1330057702

Pembimbing II,



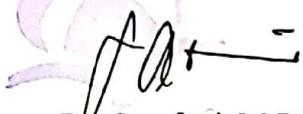
Aprian Subhananto, M.Pd  
NIDN: 1320048701

Menyetujui,  
Ketua Program Studi



Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN : 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN : 0128068203

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

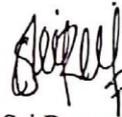
Nama : Sri Restanti

NIM : 1811080081

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademik dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 06 September 2023



Sri Restanti

NIM: 1811080081

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkatnya Rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Kelas Iv Sd Negeri Kajhu”**. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga akhir zaman, Aamiin.

Penulisan proposal skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Teristimewa untuk Ayahanda Marlianto dan Ibunda tercinta Darwati. Hanya kata maaf dan terima kasih banyak yang dapat penulis ucapkan saat ini atas segala pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si, selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena. dimana beliau yang ditengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan yang mendalam dengan sabar dan kritis terhadap permasalahan dan selalu memberikan motivasi serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd selaku dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah memberikan bimbingan dan selalu memberikan motivasi dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Siti Mayang Sari, M. Pd selaku pembimbing I, dimana beliau yang telah memberikan bimbingan dan selalu memberikan motivasi dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
5. Bapak Aprian Subhananto, M.Pd selaku pembimbing II, dimana beliau yang telah memberikan bimbingan yang mendalam dengan sabar dan selalu memberikan motivasi dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
6. Ibu Fitriani, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan yang mendalam dengan sabar dan selalu memberikan motivasi dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
7. Bapak Teuku Mahmud, M.Pd selaku ketua program studi PGSD yang telah memberikan bimbingan dan selalu memberikan motivasi dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
9. Adik perempuanku tercinta dan tersayang Elis Susanti, adik laki-lakiku tercinta dan tersayang Kelfin Rifanda dan Rifanda Safarin. Kepada saudara-saudariku tercinta dan tersayang Ns. Amelia Putri, S.Kep dan Ririn Arianti, yang selalu ada dari awal hingga penulisan skripsi ini dibuat penulis serta memberi dukungan yang tak henti-hentinya.
10. Sahabat Resti Wirda, S.Pd, Ela Novitasari, S.Pd, Rahmatul Rizki, S.Pd serta teman-teman angkatan 2018 seperjuangan yang telah memberikan dukungan serta telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Terimakasih juga kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, baik yang terkait langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis.

Segala usaha yang telah dilakukan untuk menyempurnakan penulisan proposal skripsi ini, namun penulis menyadari proposal skripsi ini masih banyak terdapat kekurangannya, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan proposal skripsi ini, akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis menyerahkan segalanya dengan harapan proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua Aamiin yarabbal'Alamiin .

Wassalamua'laikum Wr. Wb.

Banda Aceh, 06 Oktober 2022

**Sri Restanti**

## ABSTRAK

Sri Restanti. 2023. Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kajhu. Skripsi, Program Studi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing: I. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd. Pembimbing: II. Aprian Subhananto, M. Pd.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Kajhu, menunjukkan bahwa terdapat masalah yang siswa hadapi pada saat proses pembelajaran dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Sebagian siswa di sekolah tersebut memiliki hasil belajar yang masih rendah, artinya nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Nilai KKM sebesar 70. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA diketahuibahwa dalam proses belajar IPA di kelas IV SD Negeri Kajhu belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Guru mengatakan belum pernah menggunakan metode *Mind Mapping*. Oleh karena itu, perlu pembelajaran yang lebih menarik, yaitu dengan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri Kajhu. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat penggunaan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Kajhu?. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one-group pre-test-post-test design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVc SD Negeri Kajhu yang berjumlah 22 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil hasil pengolahan data rerata tes awal (*pretest*) dalam perolehan hasil belajar siswa berada pada kategori kurang dan di bawah KKM yaitu 50,31. Setelah diberikan perlakuan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengolahan data rerata tes akhir (*posttest*) diperoleh kesimpulan kemampuan akhir (*posttest*) dalam perolehan hasil belajar siswa berada pada kategori di atas KKM yaitu 80,77. Pembelajaran tematik menggunakan metode *Mind Mapping* juga membawa siswa mencapai ranah kognitif. Penerapan metode *Mind Mapping* yang diterapkan memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui kegiatan diskusi, dan kerja sama kelompok dalam pembelajaran berlangsung. Sehingga diharapkan agar guru menggunakan metode *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Tematik, Metode *Mind Mapping*, Hasil Belajar Siswa.

## **ABSTRACT**

*Sri Restanti. 2023. The Effect of Mind Mapping-Based Thematic Learning to Improve Science Learning Outcomes in Class IV Students at Kajhu State Elementary School. Thesis, Primary School Teacher Education Department Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Bina Bangsa University Getsempena Banda Aceh. Supervisor: I. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd. Supervisor: II. Aprian Subhananto, M. Pd.*

*Based on the results of initial observations and interviews conducted by researchers at the Kajhu State Elementary School, it shows that there are problems that students face during the learning process in studying science subjects. Some students at this school have low learning outcomes, meaning that the grades obtained by the students have not reached the minimum completeness criteria (KKM). The KKM value is 70. After conducting interviews with science subject teachers, it was discovered that in the science learning process in class IV at SD Negeri Kajhu, various learning methods had not been implemented in learning. The teacher said he had never used the Mind Mapping method. Therefore, more interesting learning is needed, namely learning using the Mind Mapping method to improve science learning outcomes in class IV at SD Negeri Kajhu. The problem formulation in this research is: Is there use of the Mind Mapping method to improve science learning outcomes for fourth grade students at SD Negeri Kajhu? The research method used is experimental research with a one-group pre-test-post-test design. The sample in this study was 22 students in class IVc at SD Negeri Kajhu. The instruments in this research are the initial test and the final test. The results of the research show that the average data processing results of the initial test (pretest) in obtaining student learning outcomes are in the poor category and below the KKM, namely 50.31. After being given treatment, the research results showed that the results of data processing on the average of the final test (posttest) concluded that the final ability (posttest) in obtaining student learning outcomes was in the category above the KKM, namely 80.77. Thematic learning using the Mind Mapping method also brings students to the cognitive realm. The application of the Mind Mapping method provides students with the opportunity to develop their thinking abilities through discussion activities and group collaboration during ongoing learning. So it is hoped that teachers will use the Mind Mapping method to improve student learning outcomes.*

*Keywords: Thematic Learning, Mind Mapping Method, Student Learning Results.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Hipotesis .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Tematik .....	12
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Tematik .....	12
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	13
2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik .....	14
2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam .....	16
2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	16
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	17
2.3 Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	19
2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	19
2.3.2 Manfaat <i>Mind Mapping</i> .....	23
2.3.3 Langkah-Langkah Membuat <i>Mind Mapping</i> .....	25
2.3.4 Pembelajaran Dengan Metode <i>Mind Mapping</i> .....	27
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Mind Mapping</i> .....	28
2.4 Hasil Belajar.....	28
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar .....	28
2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	30
2.4.3 Hasil Belajar.....	32
2.4.4 Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	33
2.5 Penelitian Relevan .....	35

2.6 Kerangka Berfikir .....	36
2.7 Hipotesis Penelitian .....	38
2.8 Materi Pembelajaran .....	39
2.9 Kriteria Soal .....	41
2.10 Indikator .....	41
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	42
3.2 Populasi dan Sampel .....	43
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.3.1 Tes.....	44
3.3.2 Instrumen Penelitian .....	45
3.4 Uji Instrumen Penelitian .....	46
3.4.1 Uji Validasi .....	46
3.5 Analisis Data .....	47
3.5.1 Uji Normalitas.....	48
3.5.2 Uji N-Gain .....	51
3.5.3 Uji Hipotesis .....	51
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Validasi Instrumen .....	53
4.1.1 Validasi <i>Pretest</i> .....	53
4.1.2 Validasi <i>Posttest</i> .....	54
4.1.3 Validasi Ahli Video Pembelajaran .....	56
4.1.4 Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	58
4.2 Hasil Penelitian.....	60
4.2.1 Perhitungan Rata-Rata Data Tes Awal dan Tes Akhir .....	64
4.2.2 Uji Normalitas Data Tes Awal dan Tes Akhir .....	67
4.2.3 Pengujian N-Gain .....	69
4.2.4 Pengujian Hipotesis .....	70
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	73
5.2 Saran .....	73
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 75
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.1 Kriteria Ketuntasan Klasikal .....	5
Tabel 1.1.2 Nilai Hasil Ulangan Harian IPA Kelas IV SD Negeri Kajhu ..	6
Tabel 2.3.1 Penggunaan Otak Pada <i>Mind Mapping</i> .....	22
Tabel 2.4.4 Daftar Indikator Operasional Kognitif .....	41
Tabel 2.9.1 Indikator Muatan Bahasa Indonesia .....	41
Tabel 2.9.2 Indikator Muatan IPA.....	41
Tabel 3.1.2 Skema Rancangan Penelitian .....	42
Tabel 3.2.1 Populasi Siswa Kelas IV Semester Ganjil.....	43
Tabel 3.4.1.1 Pedoman Instrumen Ahli.....	46
Tabel 3.4.1.2 Skala Kelayakan.....	47
Tabel 3.4.1.3 Pedoman Instrumen Ahli Media Dan RPP.....	47
Tabel 3.5.2.1 Kriteria Skor N-Gain.....	51
Tabel 4.1.1 Hasil Analisis Item Instrumen Soal <i>Pretest</i> .....	53
Tabel 4.1.2 Hasil Analisis Item Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....	54
Tabel 4.1.3 Hasil Analisis Item Instrumen Video Pembelajaran .....	56
Tabel 4.1.4 Hasil Analisis Item Instrumen RPP.....	57
Tabel 4.2.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	59
Tabel 4.2.1.1 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Siswa .....	61
Tabel 4.2.1.2 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Siswa .....	63
Tabel 4.2.2.1 Tabel Chi Kuadrat Hitung .....	65
Tabel 4.2.2.2 Tabel Chi Kuadrat Hitung .....	67
Tabel 4.2.3.1 N-Gain .....	68
Tabel 4.2.3.2 Kriteria Skor N-Gain.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Validasi Soal <i>Pretest</i> .....	78
Lampiran 2 Soal <i>Pretest</i> .....	80
Lampiran 3 Daftar Validasi Soal <i>Posttest</i> .....	86
Lampiran 4 Soal <i>Posttest</i> .....	88
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahan Ajar (Video Pembelajaran) .....	94
Lampiran 6 Daftar Validasi RPP.....	97
Lampiran 7 Lembar RPP.....	99
Lampiran 8 Foto Penelitian .....	113
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 10 Contoh <i>Mind Mapping</i> Siswa .....	118

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran ialah bagaimana proses belajar mengajar yang diterapkan kepada siswa itu sendiri. Pendidikan juga merupakan faktor penting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses-proses yang terjadi selama pendidikan berlangsung sebaiknya dikembangkan dan diarahkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1: 2 secara tegas menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Guru sebagai pendidik memiliki tujuan utama dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan semangat. suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Soemanto (2012: 1) menyatakan bahwa akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Soemanto (2012: 1) menyatakan bahwa “pengajaran merupakan suatu aktivitas

proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar terdapat dua subjek, yaitu guru dan peserta didik”.

Latar belakang pendidikan seorang guru diakui sangat mempengaruhi kompetensi seorang guru dalam mengajarkan peserta didik. Kurangnya dalam penguasaan terhadap metode atau model yang digunakan dalam proses belajar mengajar akan menjadi suatu kendala dalam memilih dan menentukan metode belajar.

Pendidik ataupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam proses merancang kegiatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku (subyek) belajar. Jika pembelajaran berjalan secara efektif tentu akan tercapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya yaitu proses pembelajaran akan berhasil jika berjalan dengan baik dan lancar pada seluruh mata pelajaran

Proses pembelajaran, tentunya guru mempunyai keinginan dan harapan agar siswanya dapat memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran IPA dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam belajar. Hasil belajar bukan menjadi ukuran, tetapi dapat diukur setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar melalui kegiatan evaluasi. Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam proses pembelajaran akan terlihat dari hasil belajar

tersebut. Apabila terdapat hasil belajar yang kurang optimal disebabkan karena berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Pendidikan yang di dalamnya terdapat banyak ilmu pengetahuan yang dipelajari, baik dari pendidikan dasar sampai menengah atas sangat banyak ilmu-ilmu yang dipelajari, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berisi konsep-konsep yang berhubungan dengan alam sebagai hasil eksperimen/ percobaan dan observasi. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya mempelajari tentang gejala-gejala alam yang terjadi, tetapi mempelajari segala sesuatu yang ada dan terjadi di alam semesta beserta isinya. IPA bukan hanya mempelajari tentang hewan dan tumbuhan saja, melainkan mempelajari semua benda yang ada di alam baik peristiwa maupun gejala-gejala alam yang terjadi di alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari lingkungan alam di sekitar manusia. Pembelajaran IPA memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan peserta didik tentang diri sendiri dan alam sekitarnya. Pembelajaran IPA merupakan bekal bagi peserta didik agar mempunyai pengetahuan tentang hal-hal yang terjadi dalam kehidupan dan sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik berkesempatan

memudahkan peserta didik dalam belajar, menuangkan idenya dan mengembangkan sesuai kreativitas yang dimiliki peserta didik. Pembelajaran bagi peserta didik harus dirubah dari pendidik sebelumnya selalu memberi tahu dirubah menjadi peserta didik aktif mencari tahu.

Materi IPA SD biasanya cukup banyak, tidak semua peserta didik lebih mudah memahami dengan kegiatan langsung berupa praktik, pengamatan, eksperimen. Untuk materi yang tidak dapat diberikan melalui kegiatan langsung, Pendidik biasanya mengandalkan ceramah, diskusi dan tanya jawab saat kegiatan belajar mengajar dan menuntut peserta didik untuk mengingat pelajaran yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran tersebut tentunya menjadikan peserta didik pasif sehingga kurang termotivasi dalam belajar. Pada kenyataannya para pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga kurang termotivasinya peserta didik dan menjadikan peserta didik pasif dalam pembelajaran serta rendahnya hasil belajar yang didapatkan.

Mata pelajaran IPA menuntut peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya. Untuk mewujudkan itu semua, pendidik harus berusaha melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran IPA sehingga hasil belajar yang peserta didik peroleh dapat maksimal yang didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk bisa membangun kemampuan, bekerja secara ilmiah, pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Memahami hal tersebut, seharusnya sebagai seorang pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran. Menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan tercipta pembelajaran IPA di kelas lebih

bermakna dan membuat peserta didik menjadi tidak pasif di kelas dan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh penulis di SDN Kajhu, menunjukkan bahwa terdapat masalah yang peserta didik hadapi pada saat proses pembelajaran dalam mempelajari pelajaran IPA. Sebagian peserta didik di sekolah tersebut memiliki hasil belajar yang masih rendah, artinya nilai yang didapatkan peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Nilai KKM sebesar 70.

**Tabel 1.1.1 Kriteria Ketuntasan Klasikal**

Ketuntasan Klasikal	Kriteria Individual	Ketuntasan Kualifikasi
	Pengetahuan	
$\geq 70\%$	$\geq 2,67\%$	Tuntas
$< 70\%$	$< 2,67\%$	Tidak Tuntas

(permendikbud no 104 tahun 2014)

Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Kajhu belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Guru mengatakan belum pernah menggunakan pembelajaran *Mind Mapping*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SDN Kajhu dalam pembelajaran IPA, proses pembelajaran di kelas IV belum maksimal, kurang efektif dan kondusif, banyak peserta didik yang mengobrol, peserta didik kurang memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi mata pelajaran IPA, peserta didik kurang berani dalam

menyampaikan pendapatnya, apabila guru tidak menunjuk peserta didik secara langsung maka peserta didik malu bahkan tidak mau bertanya walaupun sebenarnya peserta didik belum memahami materi yang dijelaskan. Sehingga perolehan hasil belajar siswa yang peserta didik dapatkan pun masih rendah dan belum mencapai KKM yang dibuktikan dengan hasil Ulangan Harian peserta didik di kelas IV SDN kajhu.

**Tabel 1.1.2**  
**Nilai Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas**  
**IV SDN Kajhu**

No.	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Kriteria
1.	AB	70	60	Tidak Tuntas
2.	AKA	70	69	Tidak Tuntas
3.	BH	70	65	Tidak Tuntas
4.	CN	70	69	Tidak Tuntas
5.	DF	70	69	Tidak Tuntas
6.	DA	70	70	Tuntas
7.	HJ	70	68	Tidak Tuntas
8.	HF	70	70	Tuntas
9.	KGM	70	78	Tuntas
10.	KR	70	68	Tidak Tuntas
11.	LA	70	68	Tidak Tuntas
12.	MNR	70	69	Tidak Tuntas
13.	MA	70	70	Tuntas
14.	MIA	70	78	Tuntas

15.	MI	70	70	Tuntas
16.	PI	70	40	Tidak Tuntas
17.	RZ	70	80	Tuntas
18.	RH	70	76	Tuntas
19.	RH	70	60	Tidak Tuntas
20.	RJ	70	70	Tuntas
21.	RM	70	68	Tidak Tuntas
22.	RA	70	68	Tidak Tuntas
23.	RH	70	80	Tuntas
24.	SH	70	880	Tuntas
25.	SN	70	68	Tidak Tuntas
26.	SUA	70	70	Tuntas
27.	T	70	80	Tuntas
28.	UJ	70	78	Tuntas
29.	WR	70	69	Tidak Tuntas
30.	ZAF	70	67	Tidak Tuntas
31.	ZN	70	60	Tidak Tuntas

*Sumber: Dokumentasi nilai Ulangan Harian Kelas IV.C TP. 2022/2023*

Nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk matapelajaran IPA adalah 70. Dilihat dari keterangan di atas, diketahui bahwa terdapat 17 peserta didik yang tidak tuntas dan peserta didik yang tuntas adalah 14 peserta didik. Nilai yang didapatkan belum mencapai ketuntasan belajar peserta didik kelas IV karena masih dibawah rata-rata nilai KKM. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam proses

pembelajaran peserta didik masih berpusat pada pendidik dan pendidik belum banyak menggunakan variasi model/metode dalam pembelajaran. Peserta didik mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurang terlibatnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga bisa mempengaruhi hasil belajarnya.

Capaian tujuan pembelajaran yang diharapkan guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan dan keefektifan pada kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang dimaksud ialah *Mind Mapping*, yaitu cara mencatat kreatif, efektif, memetakan pikiran-pikiran secara menarik dan muda serta tidak membosankan karena dalam pembuatannya terdiri dari kata-kata, warna, garis, dan simbol. Melalui metode *Mind Mapping* peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tetapi dapat ikut serta (aktif) dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah memahami dan menguasai materi yang telah diperoleh.

Menurut Carolin Edward mengatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari atau ke otak. System ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia. Sedangkan menurut Buzan (2010) *Mind Mapping* merupakan cara termudah untuk menempatkan untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil kembali informasi keluar dari otak. *Mind Mapping* adalah cara tercatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Menurut Silbelrman (2009) *Mind Mapping* termasuk cara kreatif, efektif, bagi peserta didik

secara individual untuk menghasilkan ide-ide mencatat pelajaran dengan harapan peserta didik dapat mengembangkan imajinasi secara bebas. Hal ini dapat dimaksudkan agar peserta didik mampu meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* akan memberikan kemudahan dalam pembuatan catatan yang kreatif, karena pembuatannya dikombinasikan dengan gambar, simbol, dan warna-warni yang menarik sehingga peserta didik akan mudah mengingat materi pelajaran yang telah dicatat. Dengan menggunakan metode *Mind Mapping* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik yang masih rendah. Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Tematik Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Kajhu”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Hasil belajar siswa dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai nilai KKM.
- 1.2.2 Peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 1.2.3 Guru belum menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan yang dibatasi pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA melalui metode pembelajaran *Mind Mapping*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, peneliti merumuskan permasalahan dalam proposal ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan metode (*Mind Mapping*) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada Kelas IV SD Negeri Kajhu?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri Kajhu.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pengembangan dunia Pendidikan khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPA tematik yang berkaitan penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping*.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **1.6.2.1 Bagi Peserta Didik**

Metode pembelajaran *Mind Mapping* dapat membantu peserta didik untuk berperan aktif, kreatif dan memahami materi pelajaran.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Metode pembelajaran *Mind Mapping* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

#### 1.6.2.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan, pengalaman, dan bekal yang berharga untuk peneliti sebagai calon guru profesional.

#### 1.6.2.4 Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian melalui metode pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan siswa di SD Negeri kajhu lebih maju dan berkembang dalam rangka perbaikan pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar.

### 1.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Arikunta, 2007: 18).

Ha : terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA Kelas IV SD Negeri Kajhu.

H0 : tidak terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA Kelas IV SD Negeri Kajhu.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran Tematik**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Pembelajaran tematik juga diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.

Menurut Mardhatillah (2019) pembelajaran tematik menggabungkan banyak mata pelajaran menjadi satu tema dan mengintegrasikan kesetaraan gender dan nilai keragaman dalam pembelajaran. Model tematik menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan dan membentuk karakter siswa yang membawa harkat dan martabat bangsa serta dapat dibanggakan dihadapan bangsa lain.

Menurut Prastowo (2013: 125), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pepaduan itu peserta didik akan

memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna, yaitu peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengetahuan langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran

Selanjutnya, pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi (Departemen Agama, 2015:5)

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema. Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya.

### **2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Sukayati (2014: 20), sebagai suatu proses pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik, yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan, belajar melalui pengalaman, lebih memperhatikan proses daripada hasil semata serta sarat dengan muatan keterkaitan (keterhubungan).

Sedangkan menurut Majid (2014: 89) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu:

- 1) berpusat pada siswa yakni menempatkan siswa sebagai subyek belajar dan guru sebagai fasilitator,
- 2) memberikan pengalaman langsung artinya siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak,
- 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya fokus pembahasan diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa,
- 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu harus memberikan pengalaman langsung terhadap siswa, pemisahan antara beberapa mata pelajaran tidak terlihat, serta permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran tematik harus dekat dengan siswa. Dalam pembelajaran tematik siswa dipacu untuk aktif (student oriented) dan guru hanya bersifat sebagai fasilitator sehingga pembelajaran harus terpusat pada siswa.

### **2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

#### **a. Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Menurut Trianto dalam Prastowo (2013:141) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam pembelajaran tematik diantaranya yaitu siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran

dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik, siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar, siswa dapat lebih semangat dalam belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk , guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu. Sedangkan menurut Mamat (2015:15) manfaat pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan individu dalam kemampuan intelektualnya, dapat mengeksplorasi pengetahuan siswa melalui beberapa mata pelajaran, mampu meningkatkan hubungan antar siswa, serta mampu meningkatkan profesionalitas guru. Dari pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari pembelajaran tematik adalah pembelajaran tematik menggabungkan beberapa kompetensi mata pelajaran menjadi satu sehingga dapat meningkatkan kemampuan intelektual individu. Selain itu dalam pembelajaran tematik, waktu yang digunakan menjadi efisien karena penggabungan beberapa mata pelajaran menjadi satu kompetensi.

#### **b. Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Prastowo (2013: 152) menyatakan bahwa kelemahan atau keterbatasan pembelajaran tematik meliputi enam aspek, yaitu pertama pada aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Kedua, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif baik. Ketiga, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi. Keempat, kurikulum harus

luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi. Kelima, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh. Keenam, pembelajaran terpadu cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikan gurunya.

Sedangkan menurut Suryosubroto (2019: 136), pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan diantaranya guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi karena harus menggabungkan beberapa kompetensi dari mata pelajaran menjadi satu bahasan yang disebut tema. Selain itu, tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Dari pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan dari pembelajaran tematik guru harus memiliki kompetensi yang tinggi dalam menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kompetensi. Guru membutuhkan waktu yang relatif lama dalam menyusun, menyiapkan, menganalisa dan mencari kesamaan kompetensi dasar yang akan digabungkan menjadi satu kompetensi. Jika guru tidak mampu menggabungkan beberapa kompetensi dasar menjadi satu tema maka pelaksanaan pembelajaran akan menjadi terhambat.

## **2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPA)**

### **2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). *Natural* berarti alamiah atau berhubungan dengan alam, *science* berarti ilmu pengetahuan.

Usman Samatowa mengatakan, IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang manusia lakukan. Sedangkan menurut Powler IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan mengenai pengertian IPA, bahwa: “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam beserta dengan isinya dan semua gejala yang terjadi di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dan seluruh isinya baik gejala-gejala, peristiwa-peristiwa, dan kehidupan makhluk hidup.

### **2.1.1 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

IPA merupakan sekumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya. Di Sekolah Dasar pembelajaran sains dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih terpadu dikarenakan belum terpisahkan secara sendiri seperti mata pelajaran biologi, kimia dan fisika. Pembelajaran IPA merupakan bekal bagi

peserta didik agar mempunyai pengetahuan tentang hal-hal yang terjadi dalam kehidupan dan sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks.

Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP), tujuan pembelajaran sains di Sekolah Dasar dimaksudkan untuk:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturan sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan pembelajaran IPA yang diharapkan oleh peserta didik adalah agar peserta didik dapat menguasai

pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses ilmiah, serta memiliki sikap ilmiah yang akan bermanfaat bagi bagi peserta didik dan alam sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.3 Metode Pembelajaran *Mind Mapping***

### **2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran *Mind Mapping***

*Mind Mapping* merupakan salah satu teknik mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran dengan sangat sederhana. *Mind Mapping* pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan dari Inggris, seorang pakar perkembangan otak, kreativitas, dan resolusi Pendidikan sejak awal tahun 1970-an. Menurut Silberman, *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi setiap peserta didik untuk menghasilkan gagasan, mencatat yang akan dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Hernowo mengatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum menulis. *Mind Mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan akan memetakan pikiran peserta didik sehingga dapat mengidentifikasi dengan jelas materi yang telah dipelajari.

Menurut Buzan (2013) *mind mapping* adalah metode pembelajaran dengan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak ketika kita membutuhkannya, dan juga penerapannya sangat efektif, kreatif, dan sederhana namun sangat ampuh untuk merangkum sebuah materi, karena metode *mind mapping* ini merupakan metode pemetaan pikiran secara tertulis dalam suatu karangan bergambar. Sedangkan menurut Carolin Edward (2009:64), mengatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan cara

paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia. *Mind Mapping* merupakan suatu Teknik yang memungkinkan kita dapat mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berfikir dan belajar. *Mind Mapping* yang melibatkan secara aktif dua belah otak manusia, yaitu otak kanan dan otak kiri.

Swardarma (2013) menyatakan bahwa: “*Mind Mapping* merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”. Sedangkan Olivia (2013) menyatakan bahwa: “*Mind Mapping* merupakan salah satu cara menyeimbangkan kedua belahan otak kiri dan otak kanan”.

Windura (2013:) mendefinisikan *Mind Mapping* sebagai berikut:

- a) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak,
- b) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan otak sesuai dengan cara kerja ilmiah,
- c) Sistem belajar dan berpikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak menggunakannya yang masih tersembunyi,
- d) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak kita saat belajar dan berfikir,
- e) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak anda saat belajar dan berpikir.

Pendapat lain dari Sani (2015), metode *mind mapping* merupakan salah satu cara yang digunakan pada bentuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk melatih cara berfikir peserta didik, metode ini mempunyai cara tersendiri yaitu menyajikan isi materi berupa pemetaan pemikiran berdasarkan kemampuan yang dimiliki peserta didik. *Mind mapping* digambarkan dengan perpaduan garis-garis lengkung, simbol, kata, kalimat pendek, serta gambar sederhana sesuai konsep, pemetaan pikiran dibuat berdasarkan ide masing-masing individu (Sutarni, 2011). *Mind mapping* adalah salah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan instrumen yang dapat membantu memetakan isi atau materi sehingga lebih mudah dipelajari dan dianalisis. Sebagai suatu instrumen, mind map dapat dikategorikan sebagai *cognitive organizers* yang bekerja sebagai stimulator agar kognisi manusia dapat bekerja lebih efektif dan efisien (Chen dan Hung, 2014: 262).

Pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) merupakan pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dan bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengelompokkan dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah dari pada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini juga menenangkan, menyenangkan, dan kreatif. Berikut adalah table penggunaan otak pada *Mind Mapping*.

**Tabel 2.3.1**  
**Tabel Penggunaan Otak Pada *Mind Mapping***

<b>Otak Kiri</b>	<b>Otak Kanan</b>
1. Tulisan	1.Warna
2. Urutan penulisan	2.Gambar
3. Hubungan antar kata	3.Dimensi (tata ruang)

Berdasarkan informasi di atas jelas bahwa *Mind Mapping* melibatkan kedua belah otak kita, dimana otak kiri dan otak kanan mempunyai fungsi yang berbeda. Secara umum otak kiri memainkan peranan dalam pemrosesan logika, kata-kata, matematika, dan urutan istilah sederhananya ialah berperan dalam pembelajaran akademis. Sedangkan otak kanan berurusan dengan irama, rima, music, gambar dan imajinasi. Istilah sederhananya ialah aktivitas kreatif.

Otak belahan kiri berfungsi dalam memproses kata-kata, perkara-perkara, nalar rasional, perihal angka, matematika dan urutan. Sedangkan otak belahan kanan berfungsi dalam memproses irama, rima, musik, gambar dan imajinasi. *Mind Mapping* bekerja dengan memadukan mengembangkan potensi kerja dua belahan otak dalam proses belajar sehingga menjadi mudah untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi.

Menggunakan metode *Mind Mapping* memfokuskan peserta didik agar tidak kesulitan dalam menguasai pelajaran, cepat saat menemukan ide baru dengan pemahaman peserta didik yang telah dipelajari dengan memakai bahasa masing-masing dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Menerapkan metode ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, minat, kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari karena *Mind Mapping* yang dibuat peserta didik sesuai dengan bahan dan kreativitasnya sehingga dapat memberi peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* merupakan metode yang dibuat untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. *Mind Mapping* merupakan salah satu teknik mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan. *Mind Mapping* dapat menumbuhkan kegiatan berfikir yang melibatkan kedua belah otak sehingga menghasilkan catatan yang menarik, berwarna-warni serta mudah dipahami dan diingat.

### **2.3.2 Manfaat *Mind Mapping***

*Mind Mapping* sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik atau menemukan alternatif jawaban. Dengan guru menggunakan *Mind Mapping* tentu akan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Berikut manfaat *Mind Mapping* menurut De Porter dan Mike Hernacki adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibel, yaitu mudah menambahkan materi ditempat yang sesuai.

- b. Memusatkan Perhatian, yaitu berkonsentrasi memusatkan perhatian pada gagasannya.
- c. Meningkatkan Pemahaman, yaitu ketika membaca suatu tulisan, peta pikiran akan meningkatkan pemahaman.
- d. Menyenangkan, yaitu imajinasi dan kreativitas tidak dibasi.

Sedangkan manfaat *Mind Mapping* menurut Michae Michalko, antara lain:

- a. Mengaktifkan seluruh otak.
- b. Memungkinkan kita focus pada pokok bahasan.
- c. Membantu menunjukkan hubungan antar bagian-bagian informasi yang saling terpisah.
- d. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan kerincian.
- e. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep dan membantu kita membandingkannya.
- f. Memnsyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada poko bahasan yang membantu mengalihkan informasi dari ingatan jangka pendek kejangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah untuk menggali pengetahuan peserta didik, meningkatkan minat motivasi, meningkatkan ingatan, memberi kemudahan peserta didik dalam memeahami konsep dan mengembangkan kreativitasnya.

### 2.3.3 Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping*

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat *Mind Mapping*, yaitu

- a. Kertas putih polos
- b. Pulpen, spidol, pensil warna
- c. Otak
- d. Imajinasi

Berikut akan diuraikan beberapa Langkah-langkah pembuatan *Mind Mapping* yaitu

- a. Dimulai dari bagian tengah kertas polos dengan sisi panjangnya diposisikan mendatar. karena memulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegalah arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- b. Gunakanlah gambar dan foto untuk ide sentral. Gambar akan berarti seribu kata, membantu menggunakan imajinasi kita, membantu mengaktifkan otak kita.
- c. Gunakanlah warna. Warna bagi otak sama menariknya dengan gambar. Pewarnaan menambah kreativitas dan menyenangkan sehingga menjadikan *Mind Mapping* lebih hidup.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga tingkat satu, dua dan seterusnya. Dengan menghubungkan cabang-cabang maka akan mempermudah untuk mengerti dan mengingat.

- e. Jangan membuat garis lurus, buatlah garis hubung yang melengkung. Karena dilihat lebih menarik jika dengan garis melengkung dibandingkan garis lurus.
- f. gunakan salah satu kata kunci pada setiap garisnya. dengan kata kunci tunggal akan memberikan banyak akal dan keluwesan *Mind Mapping*.
- g. Gunakan gambar. Dengan menggunakan gambar akan menumbuhkan ide imajinasi.

Berdasarkan Langkah-langkah yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa metode *Mind Mapping* berbeda dengan mencatat biasa pada umumnya, *Mind Mapping* merupakan mencatat yang kreatif memberikan peserta didik kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan dan kreativitasnya sesuai dengan imajinasi setiap peserta didik dan dikombinasikan melalui warna, garis lengkung, gambar dan bentuknya yang memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima disbanding menggunakan catatan biasa.

#### **2.3.4 Pembelajaran Dengan Metode *Mind Mapping***

Langkah-langkah dalam penggunaan pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Pendidik menyampaikan materi sebagaimana biasanya.
- c. Peserta didik dikelompokkan sebanyak 4-5 peserta didik/kelompok (sesuaikan dengan kondisi kelas).
- d. Peserta didik ditugaskan untuk membuat *Mind Mapping* dengan waktu yang telah ditentukan.

- e. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas secara bergantian.
- f. Peserta didik dan guru Bersama-sama membuat kesimpulan.

Berdasarkan Langkah tersebut, diketahui dalam menerapkan metode *Mind Mapping* saat pembelajaran peserta didik terlibat aktif dan tidak terfokus pada guru, memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang cukup banyak karena peserta didik dapat Menyusun inti-inti penting yang penting dari materinya kedalam bentuk peta yang disertai gambar, simbol, dan berbagai warna yang memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi dan proses pembelajaran dapat menyenangkan.

### **2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Mind Mapping***

Kelebihan *Mind Mapping*:

- a. Metode pembelajaran *Mind Mapping* termasuk lumayan cepat dipahami serta cepat dalam menyelesaikan permasalahan.
- b. *Mind Mapping* terbukti bisa dipakai untuk mengatur ide-ide yang ada dikepala.
- c. Proses menggambar diagram dapat menghasilkan ide lainnya.
- d. Diagram yang sudah terbentuk dapat dijadikan arahan untuk menulis.

Kekurangan *Mind Mapping*:

- a. Yang terlibat aktif hanya peserta didik.
- b. Peserta didik tidak sepenuhnya belajar.
- c. Tidak bisa dimasukkan jumlah detail informasi.

Kelebihan dan kekurangan tentu dimiliki setiap model pembelajaran, jika tujuan pembelajaran akan tercapai maka seorang guru harus bisa mendesain pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

## **2.4 Hasil Belajar**

### **2.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Siti Nurjanah, 2007:14), hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan kepuasan kepada individu yang belajar.

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Anni dkk (2007), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoreh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut (Sudjana, 2009) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Belajar dalam idealism berarti kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar atau peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar

Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan hasil yang dicapai oleh peserta

didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, maka guru dapat melihat hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh sebab itu hasil belajar dapat dijadikan sebagai patokan atau tolak ukur untuk mengembangkan keterampilan dalam proses belajar. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari perolehan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik.

Manusia diharapkan mampu mengembangkan kemampuan akalnya untuk memperluas wawasan pengetahuannya dengan cara belajar dan mengukur keberhasilan suatu proses belajar mengajar melalui hasil belajar. Pendidikan mengetahui sejauh mana peserta didik menerima dan memahami materi yang telah guru sampaikan.

Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar sesuai dengan usaha yang dilakukannya. Peserta didik yang sudah mempunyai niat untuk belajar dengan ikhlas dan sungguh-sungguh, maka keberhasilan yang didapatkan oleh peserta didik. Barang siapa yang tekun dan bersungguh-sungguh akan berhasil dalam setiap usahanya. Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perolehan yang dimiliki peserta didik berupa kemampuan dan keterampilan yang diperoleh sesuai yang telah ia usahakan serta yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar.

#### **2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal, merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang meliputi:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang memadai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi organ tubuh lemah, apalagi disertai pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Begitupun dengan kondisi organ-organ khusus peserta didik, seperti tingkat Kesehatan indra juga sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi pengetahuan, khususnya yang disajikan didalam kelas. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
2. Faktor Psikologis, kondisi psikologis ini pada dasarnya berbeda-beda bagi setiap peserta didik. Hal ini tentu didik mempengaruhi hasil belajarnya. Ada beberapa faktor yang psikologis diantaranya: intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik. Tingkat itelegensi/kecerdasan peserta didik dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebaiknya baik secara potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai

keberhasilan pada masa yang akan datang. Minat berarti kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu. Motivasi adalah keadaan internal organis baik yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dengan demikian faktor internal dapat berpengaruh terhadap hasilbelajar peserta didik yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

b. Faktor Eksternal, adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang meliputi:

1. Faktor sosial, yang terdiri atas: Faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat dan kelompok.
2. Faktor budaya, seperti adat istadat, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), kesenian dan sebagainya.
3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
4. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan. Dengan demikian faktor eksternal dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang meliputi faktor sosial, budaya, lingkungan fisik dan agama.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling mempengaruhi antara satu sama lain dalam proses pembelajaran.

### 2.4.3 Hasil Belajar

Horward Kingsley membagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Bloom membagi tiga ranah hasil belajar yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, berikut perincian dari ranah kognitif hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah Kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual peserta didik, yang terdiri dari enam aspek diantaranya: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Berikut penjelasan aspek kognitif:
  - a. Pengetahuan (*Knowledge*), ialah kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi konkret maupun abstrak. Dengan demikian, pengetahuan atau ingatan ini termasuk yang paling rendah dalam kemampuan kognitif.
  - b. Pemahaman (*Comprehension*), ialah kemampuan peserta didik untuk memahami apa yang telah diketahuinya dan di ingat. Dengan demikian, memahami yaitu mengetahui tentang sesuatu dan dapat dilihatnya dari beberapa aspek. Apabila peserta didik dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian lebih rinci tentang suatu hal menggunakan kata-katanya sendiri maka peserta didik tersebut dapat dikatakan memahami sesuatu.
  - c. Penerapan (*Application*), ialah peserta didik dapat menerapkan konsep yang sesuai pada suatu masalah atau situasi baru. Dengan demikian, penerapan ini satu tingkat lebih tinggi dari pemahaman karena menggunakan pengetahuan untuk memecahkan sesuatu.

#### 2.4.4 Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi atau data untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan peserta didik. selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Kemajuan prestasi belajar peserta didik tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan melakukan evaluasi seorang guru akan mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik tidak hanya pada penguasaan pengetahuannya tetapi sikap dan keterampilannya.

Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: (1) kemampuan menghafal, (2) kemampuan memahami, (3) kemampuan menerapkan. Seperti yang diuraikan di atas, kemampuan berfikir kreatif yang berhubungan dengan ranah kognitif. Berikut indikator operasional kognitif yaitu:

**Tabel 2.4.4**  
**Daftar Indikator Operasional Kognitif**

No.	Kriteria	Jenis	Kata Kunci
1	C1	Pengetahuan	Menyebutkan, menunjukkan, menjodohkan, menganalisis, mendefinisikan,

			mengidentifikasi.
2	C2	Pemahaman	Membedakan, menjelaskan, menentukan, memberi contoh, mengubah, memperkirakan, membandingkan, mencirikan, mengategorikan.
3	C3	Penerapan	Menggunakan, menerapkan, memilih, mengembangkan, mengorganisasikan, mengklarifikasikan, menyusun,

Untuk tingkatan hasil belajar dalam ranah kognitif yang cocok digunakan untuk jenjang SD/MI yaitu: Pengetahuan atau *knowledge* (C1), Pemahaman atau *comprehension* (C2), Penerapan atau *application* (C3). Berdasarkan ketiga ranah kognitif di atas, ranah tersebutlah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif ini adalah dengan bentuk tes tertulis. Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Bentuk tes tertulis terdiri dari: (1) soal pilihan ganda, (2) isian, (3) jawaban singkat, (4) benar-salah (B-S), dan (5) uraian. Dalam penelitian, bentuk tes kognitif yang peneliti gunakan adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda.

## 2.5 Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu, yaitu:

1. Ikadek Serijana, ddk, yang berjudul, “Penerapan Model *Mind Mapping* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 2 Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun pelajaran 2015/2016.
2. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada masing-masing siklus. Terjadi peningkatan belajar siswa sebesar 10,36% dan persentase aktivitas belajar siswa 63,21% pada siklus I menjadi 73,57% pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 25,33% dari data hasil belajar siswa sebesar 87,66% pada siklus II. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 30% mengalami peningkatan sebesar 99%.

Perbedaan penelitian ini adalah:

- a. Metode penelitian yang menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasy Experimental Design*.
  - b. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Penarukan Buleleng, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kajhu.
3. Niputu Stay Prahita, dkk, yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan belajar IPA

pada siswa kelas IV Tahun Pembelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Mind Mapping* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, dimana perbandingan perhitungan hasil IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Mind Mapping* berada pada kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 13,70% dan siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional kategori sedang dengan rata-rata sebesar 10,42%.

Perbedaan penelitian ini adalah:

- a. Desain penelitiannya menggunakan rancangan *non-equivalent post-test only control group design*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control design*.
- b. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 7 Yahumbang Mendoyo, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kajhu. Penelitian yang dilakukan pada kelas IV, sedangkan penelitian ini pada kelas IV.

## **2.6 Kerangka Berfikir**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar hasil belajar yang dicapai peserta didik berbeda-beda. Dalam pembelajaran IPA masih rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Pada proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik hanya menerima dan mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, sehingga proses belajar masih berpusat pada pendidik. Pembelajaran, pendidik masih mendominasi pembelajaran dengan menggunakan model yang bisa dan belum

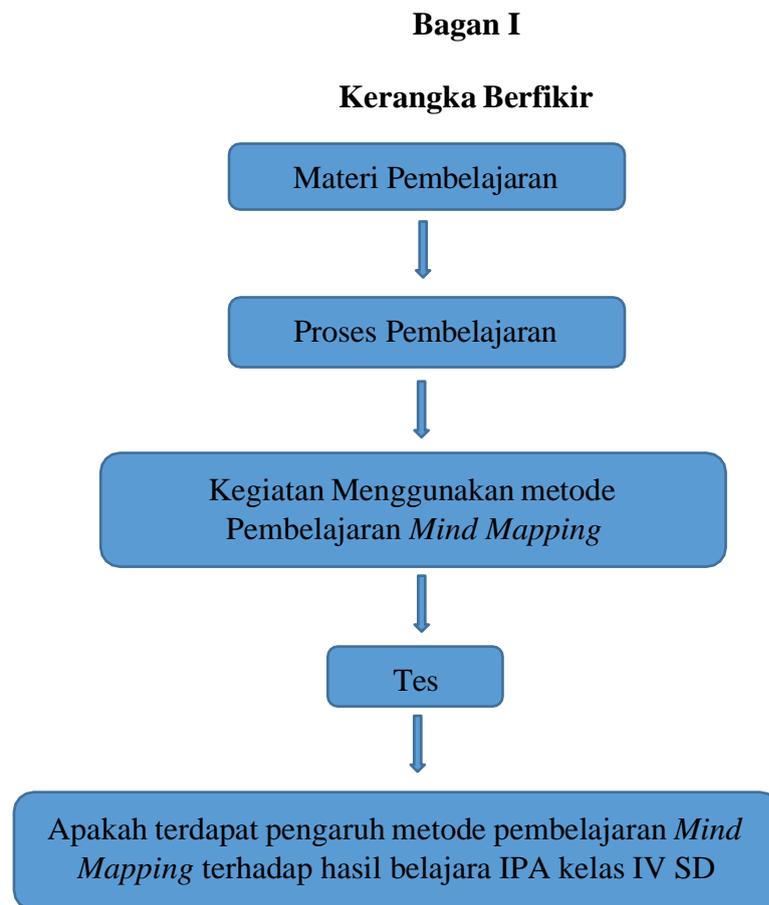
bervariasi. Pada materi pembelajaran yang berisi teori-teori pendidik biasanya mengandalkan metode ceramah, menugaskan peserta didik untuk mencatat materi tersebut kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal-soal latihan dan menuntut peserta didik untuk mengetahui, memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Sehingga belum terciptanya kegiatan belajar yang aktif.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung pada model atau metode pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan pendidik dalam proses pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai tentu akan menghasilkan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pendidik dalam mengajar.

Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat paham dan ingat materi pelajaran secara maksimal serta menuntut peserta didik untuk terlibat aktif sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Maka dibutuhkan metode pembelajaran untuk mengatasinya, salah satu metode pembelajaran yang digunakan ialah metode pembelajaran *Mind Mapping* (peta pikiran).

*Mind Mapping* merupakan metode mencatat cara yang berbedah dengan cara mencatat tradisional. Karena *Mind Mapping* mengeluarkan gagasannya dan mencatatnya secara kreatif menggunakan kombinasi gambar, simbol, bentuk, dan berwarna-warni sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam menyerap informasi yang diterima dibandingkan dengan catatan biasa. Peserta didik juga akan terlibat aktif untuk berdiskusi dengan kelompoknya dalam mengeksplor pengetahuannya. Jadi, metode pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV. Berikut alur kerangka berfikir yaitu sebagai berikut:



## 2.7 Hipotesis

Didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara yang harus diujikan lagi kebenarannya berdasarkan fakta dan data yang diperoleh.

### 2.7.1 Hipotesis penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Kajhu

#### 1. Hipotesis Statistik

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$ : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas I V di SD Negeri Kajhu.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ : terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri Kajhu.

## 2.8 Materi Pembelajaran

### 2.8.1 Gaya dan Gerak

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang memengaruhi keadaan suatu benda. Sedangkan gerak adalah perpindahan tempat atau posisi suatu benda ke segala arah. Untuk melakukan sebuah gaya, dibutuhkan energi atau tenaga. Sebuah benda akan bisa bergerak jika diberikan gaya. Berikut beberapa sifat gaya beserta contohnya:

1. Gaya bisa membuat benda diam jadi bergerak atau berubah posisi Contohnya, saat mendorong kendaraan yang mogok, timba yang ditarik dengan katrol bergerak ke atas, bola yang semula diam akan berpindah posisi ketika ditendang, dan lain-lain.
2. Gaya menyebabkan benda yang tadinya bergerak menjadi diam Contohnya saat menangkap bola. Bola yang sebelum bergerak menuju arah kita, akan diam

ketika ditangkap. Contoh lainnya, aktivitas mengerem kendaraan yang semula bergerak menjadi berhenti karena adanya gaya gesek.

3. Gaya menyebabkan benda berubah arah Contohnya ketika menjatuhkan bola basket ke lantai, bola akan terpantul dan mengarah ke atas. Contoh lainnya saat kita membelokkan arah laju kendaraan.
4. Gaya menyebabkan benda bergerak lebih cepat Contohnya saat mengayuh sepeda. Makin cepat dikayuh, kian cepat pula sepeda bergerak. Contoh lainnya, pedal gas yang ditekan pada mobil akan membuat lajunya berubah cepat.

Ada beberapa jenis gaya yang bisa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, yakni:

1. Gaya otot Adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja otot manusia. Kita menggunakan gaya otot untuk mendorong, menarik, atau mengangkat benda.
2. Gaya pegas Merupakan jenis gaya yang dihasilkan oleh karet atau pegas lentur yang diregangkan. Contohnya, karet pada ketapel yang ditarik bisa memberi gaya untuk menggerakkan batu.
3. Gaya gesek Merupakan gaya yang dihasilkan dari dua permukaan benda yang saling bergesekkan. Contohnya kendaraan yang bergerak akibat gaya gesek antara ban dan jalanan.
4. Gaya gravitasi Adalah jenis gaya yang timbul karena daya tarik Bumi. Contohnya, saat melempar benda ke atas, benda itu akan jatuh ke bawah karena pengaruh daya tarik Bumi.
5. Gaya listrik Merupakan gaya yang timbul karena adanya arus listrik yang mengalir. Contohnya, bola lampu bisa menyala ketika ada arus listrik yang

mengalirinya.

6. Gaya magnet Adalah jenis gaya yang timbul karena daya tarik magnet. Contohnya, benda yang terbuat dari besi dan baja bisa bergerak karena pengaruh magnet, seperti pintu kulkas.

## 2.8 Kriteria Soal

- a. Soal harus sesuai dengan indikator
- b. Pengecoh berfungsi
- c. Setiap soal harus mempunyai satu jawaban yang benar atau yang paling benar.

## 2.9 Indikator

### Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 peserta didik mampu menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Peserta didik mampu menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

### Muatan: IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya tarik, gaya dorong, gaya gravitasi dan beberapa gaya lainnya.	3.3.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam gaya.
4.3	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya tarik, gaya dorong, gaya gravitasi, dan beberapa gaya lainnya.	4.3.1 Peserta didik mampu mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:8) Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang ini adalah penelitian pra eksperimen. dengan desain *one-group pre-test-post-test design* yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* dan media *Big Mind Mapping* dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding. Tes ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik atau penguasaan suatu materi yang telah dipahami oleh peserta didik dan untuk melihat apakah penggunaan metode *Mind Mapping* dan media *Big Mind Mapping* berpengaruh dalam meningkatkan ketehasil belajar peserta didik.

Adapun skema rancangannya seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3.1.1. Skema Rancangan Penelitian (Sugiyono, 2017)**

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	01	X	02

Keterangan:

01= Pemberian tes sebelum perlakuan

X = *Treatment* (Perlakuan)

02 = Pemberian tes sesudah perlakuan

**3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,2013). Populasi merupakan seluruh obyek yang akan diteliti. Populasi bukan hanya manusia melainkan hewan, benda atau obyek lain yang ada di alam. Seluruh peserta didik kelas IV adalah yang menjadi populasi dalam penelitian, yang keseluruhan jumlah kelas IV dan banyaknya peserta didiknya yaitu dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2.1**  
**Populasi Peserta Didik Kelas IV Semester Ganjil**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV C	22

*Sumber: data dokumentasi dari SD Negeri Kajhu TP. 2023/2024*

Menurut Sugiyono (2015:80) sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang menjadi objek penelitian. Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang, maka peneliti mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada kelas IV SD

Negeri Kajhu yaitu sebanyak 22 peserta didik. Dengan demikian penggunaan seluruh populasi tanpa harus menarik sampel penelitian sebagai unit yang ingin diteliti disebut teknik sampling jenuh (teknik sensus).

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ialah mendapatkan data. Keberhasilan suatu penelitian sangat tergantung pada teknik pengumpulan data yang dilakukan, jika pengumpulan data tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian maka akan berdampak pada hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

#### **3.3.1 Tes**

Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali yaitu tes pretest dan tes posttest. Tes awal dilakukan sebelum perlakuan dan tes akhir dilakukan setelah penggunaan metode *Mind Mapping* dan media video *Mind Mapping* pada kelas yang telah ditentukan. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Secara umum tes diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat materi tertentu. Peneliti menggunakan *pretest* dan *Posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dalam mengukur kemampuan hasil belajar biasanya menggunakan tes sebagai alat untuk mengukurnya. Untuk mengetahui

keberhasilan peserta didik dapat diukur dengan teknis tes yaitu tes tulisan berupa pilihan ganda. Tes diberikan pada awal dan akhir dari pemberian pemberlakuan tes akhir. Tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

a. Tes *Pretest*

Tes pretest diberikan kepada peserta didik sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar awal yang dimiliki peserta didik sebelum penggunaan metode *Mind Mapping* dan media video *Mind Mapping* diterapkan.

b. Tes *Post-test*

Tes post-test yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik setelah berlangsung proses pembelajaran. Tes akhir ini bertujuan untuk melihat hasil belajar akhir peserta didik dengan penggunaan metode *Mind Mapping* dan media video *Mind Mapping*.

### **3.3.2 Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu alat-alat yang dipergunakan supaya memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah dalam penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian. Jika, data yang diperoleh tidak akurat (*valid*), maka keputusan yang diambil pun tidak tepat. Dengan instrument penelitian, peneliti akan terbantu dalam mengumpulkan dan mengukur data yang diolah.

Instrument penelitian ini dengan menggunakan tes objektif yang berupa tes pilihan ganda dengan alternatif jawaban (a, b, c, d). Soal tersebut terdiri dari 20 soal untuk masing-masing *pretest* dan *posttest* penskoran jika benar diberi skor 1 jika salah diberi skor 0. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yaitu aspek kognitif yang meliputi; pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3).

### 3.4 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.4.1 Uji Validitas

Sebelum instrument penelitian dipergunakan sebagai alat pengumpul data penelitian, terlebih dahulu harus dilakukan uji validitas. Sebelum soal tes ini di pakai harus di uji coba terlebih dahulu. Dalam penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi *Pearson product moment* dengan mengkorelasikan skor yang didapat peserta didik pada satu butir soal dengan skor total yang didapat. Rumus yang digunakan:

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.4.1.1 Pedoman Instrument Ahli**

Validasi Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Rekomendasi
V : Valid	SDF : Sangat dapat dipahami	TR : Dapat digunakan tanpa revisi
CV : Cukup Valid	DF : Dapat dipahami	RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil
KV : Kurang Valid	KD : Kurang dapat dipahami	RB : Dapat digunakan dengan revisi besar
TV : Tidak Valid	TDF : Tidak dapat dipahami	PK : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

**Tabel 3.4.1.2 Skala Kelayakan**

<b>Validasi Isi</b>	<b>Nilai Bahasa Dan Penulisan Soal</b>	<b>Nilai Rekomendasi</b>	<b>Kreteria</b>
67 – 80	67 – 80	67 – 80	Valid
53 – 66	53 – 66	53 – 66	Cukup Valid
39 – 52	39 – 52	39 – 52	Kurang Valid
25 – 38	25 – 38	25 – 38	Tidak Valid

**Tabel 3.4.1.3 Pedoman Instrumen Ahli Media dan RPP**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Kurang Baik

### 3.5 Analisis Data

Tahap pengolahan data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan. Setelah data terkumpul melalui tes hasil belajar, maka datanya diolah dengan menggunakan analisis statistik uji – t sebagai alat pengujian hipotesis. Adapun statistik lain yang diperlukan sehubungan dengan pengujian uji-t adalah:

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

### 3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data *pretest* dan *posttest* secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sampel yang telah diteliti. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini digunakan Chi Kuadrat, dengan rumus.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi hasil pengamatan

$f_h$  = frekuensi harapan

#### 1. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut diatas maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diper oleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan. Uji hipotesis yang sesuai digunakan adalah *paired T Test*. *Paired T Test* adalah uji beda para mentris pada dua data yang berpasangan. Data yang telah terkumpul selanjutnya di uji hipotesis digunakan uji t sebelum dilakukan pengujian hipotesis penilitian perlu terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut;

Berdasarkan hipotesis di atas digunakan uji pihak kanan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$ ,

dimana kriteria pengujian menurut Sudjana adalah tolak  $H_0$  jika  $D_{hitung} > D_{tabel}$ , dan terima  $H_0$  jika  $D_{hitung} < D_{tabel}$  (Sudjana, 2012).

Adapun statistik lainnya yang diperlukan sehubungan dengan pengujian uji-t adalah:

a. Mentabulasi data ke dalam daftar frekuensi

1). Hitung rentang yaitu:

$$\text{Rentang (R)} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

2). Hitung banyak kelas interval dengan aturan sturges yaitu:

$$(K) = 1 + (3,3) \log n$$

3). Hitung panjang kelas interval dengan rumus:

$$(P) = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

4). Menentukan ujung bawah kelas interval pertama, untuk bisa terpilih, sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data yang terkecil, tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah di tentukan.

5). Menentukan nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ), varians ( $s^2$ ) dan simpangan baku ( $s$ ) Untuk data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi, maka nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dihitung dengan:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$f_i$  = Frekuensi kelas interval data

$x_i$  = Nilai tengah atau tanda kedua interval

- b. Varians ( $s^2$ ) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat variasi suatu kelompok disebut dengan simpangan baku (Riduwan, 2015). Jika simpangan baku tersebut dikuadratkan, maka ia disebut varians, untuk menghitung simpangan baku dan varians dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

$n$  = Banyaknya sampel

$S^2$  = Varians

$f_i$  = frekuensi.

$X_i$  = tanda kelas interval

$$S = \sqrt{S^2}$$

Keterangan:

$S$  = Simpangan baku

$S^2$  = Varian

### 3.5.2 N-Gain

Uji n-gain dimaksudkan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan N-Gain menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{Post} - S_{pre}}{S_{Maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$S_{post}$  : Skor *posttest*

$S_{pre}$  : Skor *pretest*

$S_{maks}$ : Skor maksimum ideal

**Tabel 3.5.2.1 Kriteria Skor N-Gain**

Batasan	Interprestasi
0,70 - 1,00	Tinggi
0,31 - 0,69	Sedang
0,00 - 0,30	Rendah
0,00	Tidak terjadi peingkatan
-1,00 - 0,00	Terjadi penurunan

(Sumber: Sugiyono, 2016).

### 3.5.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur yang mencakup kesimpulan aturan yang menuju kepada suatu keputusan apakah akan menerima atau menolak hipotesis. Peneliti menggunakan teknik uji-t untuk melakukan uji

kesamaan dua rata-rata, digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbedaan atau kesamaan.

Rumus uji-t yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah sebagaiberikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_2^2}{n_2} + \frac{S_1^2}{n_1}}}$$

Kriteria pengujian

Kriteria pengujian dalam pengelolaan data dapat ditentukan dengan melakukan operasi perhitungan, penguji dengan mengetahui perbandingan antara  $t_{hitung}$  operasi perhitungan, dengan mengetahui perbandingan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

#### 5. Merumuskan Hipotesis

$H_0$ : tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Kajhu

$H_a$ : ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Kajhu

#### 6. Taraf signifikan 0,05.

#### 7. Menetapkan kriteria penolakan $H_0$

a.  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

b.  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  (Sugiyono, 2016).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Validasi Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, instrumen penelitian harus divalidasi oleh ahli terlebih dahulu. Berikut hasil validasi instrumen soal *pretest* dan soal *posttest*

##### 4.1.1 Validasi *Pretest*

**Tabel 4.1.1.1**  
**HASIL ANALISIS ITEM INSTRUMEN SOAL *PRETEST***

<b>No. Butir Instrumen</b>	<b>Koefesien Korelasi</b>	<b>Keterangan</b>
1	3	Cukup Valid
2	3	Cukup Valid
3	3	Cukup Valid
4	3	Cukup Valid
5	3	Cukup Valid
6	3	Cukup Valid
7	3	Cukup Valid
8	3	Cukup Valid
9	4	Valid
10	4	Valid
11	4	Valid
12	3	Cukup Valid
13	4	Valid

14	3	Cukup Valid
15	3	Cukup Valid
16	3	Cukup Valid
17	3	Cukup Valid
18	3	Cukup Valid
19	3	Cukup Valid
20	3	Cukup Valid
<b>Jumlah</b>	<b>64</b>	<b>Baik</b>

*Sumber: perhitungan terlampir*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan validitas butir soal tes terhadap 20 soal *pretest* menunjukkan bahwa item soal yang tergolong valid yaitu, 9, 10, 11, 13 dan yang cukup valid yaitu, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

#### 4.1.2 Validasi *Posttest*

**Tabel 4.1.2.1**  
**HASIL ANALISIS ITEM INSTRUMEN SOAL *PRETEST***

<b>No. Butir Instrumen</b>	<b>Koefesien Korelasi</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	Valid
2	4	Valid
3	4	Valid
4	4	Valid
5	4	Valid

6	4	Valid
7	4	Cukup Valid
8	4	Valid
9	4	Valid
10	4	Valid
11	4	Valid
12	4	Valid
13	4	Valid
14	4	Valid
15	3	Cukup Valid
16	4	Valid
17	4	Valid
18	3	Cukup Valid
19	4	Valid
20	4	Valid
<b>Jumlah</b>	<b>72</b>	<b>Sangat Baik</b>

*Sumber: perhitungan terlampir*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan validitas butir soal tes terhadap 20 soal *posttest* menunjukkan bahwa item soal yang tergolong valid yaitu, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 dan yang cukup valid yaitu, 7, 15, dan 18.

### 4.1.3 Validasi Ahli Video Pembelajaran

**Tabel 4.1.3.1**  
**HASIL ANALISIS ITEM INSTRUMEN VIDEO PEMBELAJARAN**

Aspek yang dinilai	Koefesien Korelasi	Keterangan
Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian	3	Baik
Kemenarikan	3	Baik
Isi video pembelajaran sesuai dengan Indikator yang ingin dicapai	3	Baik
Menggambarkan kesesuaian metode pembelajaran dengan media video pembelajaran	3	Baik
Isi video pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami	3	Baik
Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	3	Baik
Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	Baik
Bahasa mudah dipahami	3	Baik
Tulisan mengikuti aturan EYD	3	Baik
Dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran	3	Baik
Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran	3	Baik

<b>Jumlah</b>	<b>33</b>	<b>Baik</b>
---------------	-----------	-------------

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan validasi aspek pertanyaan terhadap 11 pertanyaan menunjukkan bahwa item pertanyaan semua tergolong baik.

#### 4.1.4 Validasi Ahli Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**Tabel 4.1.4**  
**HASIL ANALISIS ITEM INSTRUMEN RPP**

Aspek yang dinilai	Koefesien Korelasi	Keterangan
Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian	3	Baik
Kemenarikan	3	Baik
Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dirumuskan dengan jelas	4	Sangat Baik
Tujuan pembelajaran (indikator yang ingin dicapai) dirumuskan dengan jelas	4	Sangat Baik
Menggambarakan kesesuaian metode pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan	3	Baik
Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami	3	Baik

Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku	3	Baik
Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	Baik
Bahasa mudah dipahami	3	Baik
Tulisan mengikuti aturan EYD	3	Baik
Dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran	3	Baik
Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran	3	Baik
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan validasi aspek pertanyaan rencana pelaksanaan pembelajaran terhadap 12 pertanyaan menunjukkan bahwa item pertanyaan semua tergolong baik.

#### 4.2 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini berupa hasil tes hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *mind mapping* dengan media Video pembelajaran berbasis *mind mapping* pada siswa kelas IV SD Negeri Kajhu Aceh Besar. Tes awal dan tes akhir yang diberikan untuk kelas eksperimen dengan penggunaan metode *mind mapping* dengan media video pembelajaran berbasis *mind mapping*. Tes awal diberikan sebelum pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sejauh mana hasil belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah selesai pembelajaran seluruhnya, peneliti memberikan tes

akhir untuk kelas tersebut. Tes akhir bertujuan untuk melihat hasil belajar IPA yang dicapai siswa setelah diberi perlakuan penggunaan metode *mind mapping* dengan media video pembelajaran berbasis *mind mapping*. Adapun hasil penelitian pada *pre-test* (tes awal) dan *post-test* terhadap penggunaan metode *mind mapping* dengan media video pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dilihat yaitu:

**Tabel 4.2.1**  
**Nilai Pre Test dan Post Test Siswa**

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Pre test	Post test
1.	AH	40	90
2.	AU	60	100
3.	AN	40	80
4.	FAK	40	80
5.	FNH	60	80
6.	K	60	70
7.	MF	80	80
8.	MAM	60	70
9.	MAB	70	100
10.	MFS	50	70
11.	MFA	40	70
12.	MJ	50	70
13.	MA	50	100
14.	NRAA	60	80
15.	NFJ	50	80
16.	RN	30	80
17.	RK	70	90
18.	RM	20	70
19.	RH	10	75
20.	SA	70	80
21.	SF	30	70
22.	ZAA	80	100

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini berupa hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*post-test*) dengan menerapkan metode *mind mapping*

dengan media video pembelajaran berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik dengan hasil penelitian berikut:

#### 4.2.1 Perhitungan Rata-Rata Data Test Awal dan Test Akhir

##### 4.2.1.1 Perhitungan Rata-rata dan Varians Test Awal

Adapun nilai yang diperoleh dari pemberian test awal dapat dilihat seperti yang tertera sebagai berikut:

10	30	30	40	40	40	40	50	50	50
50	60	60	60	60	60	70	70	70	70
80	80								

Distribusi frekuensi untuk data test awal siswa sebagai berikut:

##### 2 Menentukan rentang

$$\text{Rentang (R)} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$= 80 - 10$$

$$= 70$$

##### 3 Menentukan banyak kelas

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n ; \text{ dengan } n = 22$$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 (1,3)$$

$$= 5,29$$

$$= 5$$

##### 4 Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{70}{5}$$

$$= 14$$

**Tabel 4.2.1.1**  
**Daftar Distribusi Frekuensi Nilai test awal siswa**

Nilai Tes	Frekuensi ( $f_i$ )	Titik Tengah ( $x_i$ )	$f_i \cdot x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i^2$
10– 23	2	16,5	33	275,25	550,5
24– 37	2	30,5	61	930,25	1.860,5
38– 51	8	44,5	356	1.920,25	1.5362
52 – 65	5	58,5	292,5	3.422,25	17.111,25
67– 80	5	73	365	5.329	26.645
Jumlah	22	223	1.107,5	11.934	61.529,25

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Dari tabel diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} = \frac{1.107,5}{22} = 50,31$$

$$S_1^2 = \frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{22(61.529,25) - (1.107,5)^2}{22(22-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{(1.353.643,5) - (1.226.556,25)}{22(21)}$$

$$S_1^2 = \frac{(127.087,25)}{(462)}$$

$$S_1^2 = 275,08$$

Simpangan Baku

$$S_1 = \sqrt{275,08} = 16,58$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_1$ ) = 50,31 variansnya ( $S_1^2$ ) = 275,08 dan simpangan bakunya ( $S_1$ ) = 16,58. Untuk mengetahui apakah kelas tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat normalitas.

#### 4.2.1.2 Perhitungan Rata-rata dan Varians Tes Akhir

Adapun nilai yang diperoleh dari pemberian test awal dapat dilihat seperti yang tertera sebagai berikut:

70	70	70	70	70	70	70	75	80	80
80	80	80	80	80	80	90	90	100	100
100	100								

Distribusi frekuensi untuk data test akhir siswa sebagai berikut:

g. Menentukan rentang

$$\text{Rentang (R)} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$= 100 - 70$$

$$= 30$$

h. Menentukan banyak kelas

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n ; \text{ dengan } n = 22$$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 (1,3)$$

$$= 5,29 = 5$$

i. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{30}{5}$$

$$= 6$$

**Tabel 4.2.1.2**  
**Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Test Akhir Siswa**

Nilai Tes	Frekuensi ( $f_i$ )	Titik Tengah ( $x_i$ )	$f_i \cdot x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i^2$
70 – 75	8	72,5	580	5.256,25	42.050
76 – 81	8	78,5	628	6.162,25	49.290
82 – 87	0	84,5	0	7.140,25	0
88 – 93	2	90,5	181	8.190,25	16.380,5
94 – 99	0	96,5	0	9.312,25	0
100 – 105	4	102,5	410	10.506,25	42.025
Jumlah	22	525	1.799	46.567,5	149.745,5

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Dari tabel diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{1.799}{22} = 81,77$$

$$S_2^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{22(149.745,5) - (1799)^2}{22(22-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{(3.294.401) - (3236401)}{22(21)}$$

$$S_2^2 = \frac{(58.000)}{(462)}$$

$$S_2^2 = 125,5$$

Simpangan Baku

$$S_2 = \sqrt{125,5} = 11,20$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_2$ ) = 81,77 variansnya ( $S_2^2$ ) = 125,5 dan simpangan bakunya ( $S_2$ ) = 11,20. Untuk mengetahui apakah kelas tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat normalitas.

#### 4.2.2 Uji Normalitas Data Test Awal dan Test Akhir

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari hasil test awal dan test akhir dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

##### 4.2.2.1 Uji Normalitas Data Test Awal

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk nilai tes akhir diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_1$ ) = 50,31 variansnya ( $S_1^2$ ) = 275,08 dan simpangan bakunya ( $S_1$ ) = 16,58. Untuk mengetahui apakah kelas tersebut mempunyai varians yang sama, maka terlebih dahulu harus mempunyai syarat normalitas.

Dengan demikian untuk mencari Chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2.2.1 Tabel Chi Kuadrat Hitung**

Batas Kelas Bawah-Atas	Nilai z	Luas Di Bawah Kurva Normal	Luas Kelas Interval	Frekuensi Harapan ( $f_h$ )	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
9,5 - 23,5	-2,46 - -1,61	0,0069 - 0,0357	0,0468	1,0296	0,914
23,5 - 37,5	-1,61 - -0,77	0,0357 - 0,2206	0,166	3,652	0,747
37,5 - 51,5	-0,77 - 0,07	0,2206 - 0,5279	0,3073	6,7606	0,227
51,5 - 65,5	0,07 - 0,91	0,5279 - 0,8186	0,2907	6,3954	0,304
65,5 - 80,5	0,91 - 1,82	0,8186 - 0,8987	0,0811	1,7842	5,796
Jumlah					7,988

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

$$= 7,988$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan banyak kelas interval  $k = 5$ . Maka derajat kebebasan ( $dk$ ) untuk distribusi chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = 5 - 1 = 4$ , dan tabel chi-kuadrat  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = \chi^2_{(0,95)(4)} = 9,488$ . Oleh karena  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel} = 7,988 \leq 9,488$ .

maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal berdistribusi normal.

#### 4.2.2.2 Uji Normalitas Data Test Akhir

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}_2$ ) = 81,77 variansnya ( $S_2^2$ ) = 125,5 dan simpangan

bakunya ( $S_2$ ) = 11,20. Selanjutnya perlu ditentukan batas-batas interval untuk menghitung luas dibawah kurva normal untuk tiap-tiap kelas interval.

Dengan demikian untuk mencari Chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2.2.2 Tabel Chi Kuadrat Hitung**

Batas Kelas Bawah-Atas	Nilai z	Luas Di Bawah Kurva Normal	Luas Kelas Interval	Frekuensi Harapan ( $f_h$ )	$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$
65,5 - 75,5	-1,42 - 0,55	0,3373 - 0,2912	-0,0461	-0,9944	-81,354
75,5 - 81,5	0,55 - -0,02	0,2912 - 0,4920	0,2008	4,4176	2,905
81,5 - 87,5	-0,02 - 0,51	0,4920 - 0,3050	-0,187	-4,114	-4,114
87,5 - 93,5	0,51 - 1,04	0,3050 - 0,8508	0,5458	12,0076	8,344
93,5 - 99,5	1,04 - 1,58	0,8508 - 0,9429	0,0921	2,0262	2,026
99,5 - 105,5	1,58 - 2,11	0,9429 - 0,9826	-0,0397	-0,8734	-27,192
Jumlah					-99,2995

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(F_0 - F_e)^2}{F_e}$$

$$= -99,2995$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan banyak kelas interval  $k = 6$ . Maka derajat kebebasan (dk) untuk distribusi chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = 6 - 1 = 5$ , dan tabel chi-kuadrat  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = \chi^2_{(0,95)(5)} = 11,070$ . Oleh karena  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel} = -99,2995 \leq 11,070$ . maka dapat disimpulkan bahwa data tes akhir berdistribusi normal.

### 4.2.3 Pengujian N-Gain

Uji n-gain dimaksudkan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan N-Gain menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{Post} - S_{pre}}{S_{Maks} - S_{pre}}$$

**Table 4.2.3.1**

**Tabel N-Gain**

No	Nama Siswa	Penilaian		N-Gain skor
		Pre test	Post test	
1.	AH	40	90	0,8333
2.	AU	60	100	1
3.	AN	40	80	0,6666
4.	FAK	40	80	0,6666
5.	FNH	60	80	0,3333
6.	K	60	70	0,25
7.	MF	80	80	0
8.	MAM	60	70	0,25
9.	MAB	70	100	1
10.	MFS	50	70	0,4
11.	MFA	40	70	0,5

12.	MJ	50	70	0,4
13.	MA	50	100	1
14.	NRAA	60	80	0,5
15.	NFJ	50	80	0,6
16.	RN	30	80	1
17.	RK	70	90	0,6666
18.	RM	20	70	0,6666
19.	RH	10	75	0,7222
20.	SA	70	80	0,3333
21.	SF	30	70	0,571
22.	ZAA	80	100	1
				<b>Jumlah</b>
				<b>22,3595</b>
				<b>Rata-rata</b>
				<b>=1,017</b>

Tabel 4.2.3.2 Kriteria Skor N-Gain

Batasan	Interprestasi
0,70 - 1,00	Tinggi
0,31 - 0,69	Sedang
0,00 - 0,30	Rendah
0,00	Tidak terjadi peingkatan
-1,00 - 0,00	Terjadi penurunan

Dari data n-gain di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan ilai kognitif peserta didik, kriterianya tinggi yaitu  $0,70 - 1,00 = 0,70 \leq 1,017$ .

#### 4.2.4 Pengujian Hipotesis

Setelah data-data dari ke dua hasil test awal dan test akhir diolah maka langkah selanjutnya adalah menghitung atau membandingkan kedua hasil perhitungan tersebut. Adapun untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pretest-posttest control group design*, maka rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_2^2}{n_2} + \frac{S_1^2}{n_1}}}$$

Adapun hipotesisnya adalah:

- Taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$
- Jika  $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ , maka tolak  $H_o$  artinya signifikan dan
- Jika  $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ , maka terima  $H_o$  artinya tidak signifikan.

Dengan  $dk = (n - 1)$ , dengan kriteria pengujian  $H_o$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  (Sudjana: 2012).

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{S_2^2}{n_2} + \frac{S_1^2}{n_1}}} \\ &= \frac{81,77 - 50,31}{\sqrt{\frac{125,5}{22} + \frac{275,08}{22}}} \\ &= \frac{30,46}{\sqrt{5,70 + 12,50}} \\ &= \frac{30,46}{\sqrt{18,2}} \end{aligned}$$

$$= \frac{30,46}{16,17}$$

$$t = 1,88$$

Berdasarkan kriteria penolakan  $H_0$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $\nu = (n - 1)$  dan peluang  $(1 - \alpha)$ . dari tabel distribusi student  $t$  diperoleh  $t_{tabel} = t_{(1-\alpha, n-1)} = t_{(0,95)(21)} =$  sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $1,88 \geq 1,72$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode *Mind Mapping* berpengaruh dalam Meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada kelas V SD Negeri Kajhu

#### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah apakah terdapat pengaruh pembelajaran tematik berbasis *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Kajhu ditinjau dari hasil pencapaian peningkatan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan *treatment* dalam kegiatan penelitian ini yaitu penggunaan metode *Mind Mapping* dengan media video pembelajaran berbasis *Mind Mapping* selama tiga kali *treatment*. Tahapan pelaksanaannya yaitu *treatment pretest*, *treatment* eksperimen selama 3 pertemuan yang berlangsung selama 3 minggu dengan mengajar menggunakan metode *Mind Mapping* dan *treatment posttest*. Pada saat peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian, peserta didik dapat dikontrol dan diawasi dengan baik karena peneliti melakukan penelitian dibantu oleh guru mata Pelajaran atau guru kelas dan teman seperjuangan peneliti di SD Negeri Kajhu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengolahan data rerata tes awal (*pretest*) di bagian terdahulu diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan awal (*pretest*) dalam perolehan sebagian hasil belajar IPA siswa berada pada kategori kurang dan dibawah KKM (nilai KKM 70).

Selain dilihat berdasarkan kualifikasi rerata tes akhir (*posttest*) juga dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan perhitungan statistik yaitu menggunakan uji t, serta dilakukan dengan pengujian hipotesis pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $v = (n - 1)$  dan peluang  $(1 - \alpha)$ . dari tabel distribusi student *t* diperoleh  $t_{tabel} = t_{(1-\alpha, n-1)} = t_{(0,95)(21)} = 1,721$ , sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $1,88 \geq 1,721$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Kajhu.

Dalam penelitian ini pembelajaran tematik berbasis *Mind Mapping* juga membawa siswa mencapai ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Nilai rata-rata kognitif *pretest* sebelum diterapkan pembelajaran tematik berbasis *Mind Mapping* sebesar 50,31 dan terjadi peningkatan saat diberikan *posttest* yaitu 81,77. Hal ini disebabkan karena penerapan metode *Mind Mapping* yang diterapkan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui kegiatan diskusi, dan kerja sama kelompok dalam pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* menuntut peserta didik untuk aktif, bukan hanya aktif tetapi juga dapat bekerjasama, berfikir kritis dan kreatif. Contoh kegiatan yang mendukung ranah kognitif yaitu kegiatan diskusi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan harus memecahkan permasalahan dalam mengerjakan atau membuat *Mind Mapping*,

Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan dengan kegiatan diskusi kelompok, dimana peserta didik membangun konsep bersama dalam kelompok yang kooperatif sehingga mereka mampu mengingat materi dengan lebih baik. Belajar kelompok dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar bersama dan memahami materi pelajaran agar tidak tertinggal dari teman-temannya (Ba'in, 2015). Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Hal tersebut jelas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Menggunakan metode *Mind Mapping* ini dapat kita lihat dengan jelas kelebihanannya yaitu metode *Mind Mapping* termasuk lumayan cepat dipahami serta cepat dalam menyelesaikan permasalahan, semua peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, pembelajaran sesuai dengan hal apa yang perlu dicapai, bisa dipakai untuk mengatur ide-ide yang ada dikepala, dan dalam pembelajaran ini tidak cepat membuat peserta didik bosan. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Kajhu.

Adapun kendala ketika melaksanakan penelitian yaitu keterbatasannya waktu. Disini yang dimaksudkan dengan keterbatasan waktu ialah disaat melakukan penelitian harus mengambil beberapa jam pelajaran peserta didik dengan guru kelas. maka waktu yang dimiliki saat penelitian hanya dapat satu kali pertemuan dalam seminggu. Adapun kendala penelitian selanjutnya ialah para peserta didik kurang terkontrol jika tidak diawasi oleh guru mata Pelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa data rerata tes awal (*pretest*) sebelum diterapkan metode *Mind Mapping* yaitu: 50,31 dan tes akhir (*posttest*) setelah diterapkan metode *Mind Mapping* yaitu: 81,7. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* pada siswa kelas IV SD Negeri Kajhu.

Selain dilihat berdasarkan kualifikasi rerata tes akhir (*posttest*) juga diperoleh dari hasil analisis data menggunakan perhitungan statistik uji t, dimana data pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $\nu = (n - 1)$  dan peluang  $(1 - \alpha)$ . dari tabel distribusi student t diperoleh  $t_{tabel} = t_{(1-\alpha, n-1)} = t_{(0,95)(21)} = 1,721$ , sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $1,88 > 1,721$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* pada siswa kelas IV SD Negeri Kajhu.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Guru diharapkan untuk dapat membekali diri dengan Ilmu pengetahuan tentang metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk diajarkan di sekolah khususnya kelas IV SD Negeri Kajhu.

2. Pembaca atau pihak yang berprofesi sebagai guru, agar penelitian ini dijadikan sebagai bahan masukan dan referensi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di masa yang akan datang.
3. Peneliti lainnya diharapkan melakukan penelitian ini lebih lanjut dengan menggunakan metode pembelajaran ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Peserta didik diharapkan untuk mengikuti pembelajaran dengan serius agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Ayu Nur Shawmi, Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Dalam Pembelajaran Sains di SD/MI, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2, Desember 20

Happy Komikesari, Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division*, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1No. 1, Juni 2016.

I Kadek Serijana dkk, Penerapan Model Mind Mapping Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 2 Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 4 No. 1, 2016.

- M. Yusuf T dan Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 1, Juni 2016.
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mochamad Khairudin dan Mitarlis, Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Strategi *Mind Mapping* Pada Materi Asam Basa Di SMAN 1 Waru Sidoarjo, *Journal of Chemical Education*, Vol. 5 No. 3, 2016.
- Natriani Syam dan Ramlah, 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*, Vol. 5 No. 3, September 2015.
- Negara, Hasan Sastra, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, Bandar Lampung: CV. Anugerah Utama Raharja, 2016.
- Ni Putu Styah Prahita dkk, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV, *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 2 No. 1, 2014.
- Nurdin, Syafruddin dan Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Paramita Sylvia Dewi, Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1No. 2, Desember 2016.

Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Saidah, *Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Samatowa, Usman, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks, 2016.

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia, 2016.

Sutanto, Windura, *1<sup>st</sup> Mind Map Untuk Siswa, Guru & Orang Tua*, Jakarta: PT Gramedia, 2013.

### LEMBAR VALIDASI SOAL PRETEST

Nama sekolah : SD Negeri Kajhu  
 Kelas/ Semester : 2 (Dua) / 2 (Ganjil)  
 Tema 7 : Indah nya Keragaman Di Negeriku  
 Sub Tema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (1x35)

#### A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
  - a. Validasi isi
    - Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator pencapaian hasil belajar
    - Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal
    - Kejelasan maksud soal
  - b. Bahasa dan penulisan soal
    - Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar
    - Kalimat matematika soal yang tidak menafsirkan pengertian ganda
    - Rumusan kalimat soal komutatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa
2. Berilah tanda centang (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

*Keterangan:*

Validasi Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Rekomendasi
V : Valid	SDF : Sangat dapat dipahami	TR : Dapat digunakan tanpa revisi
CV : Cukup Valid	DF : Dapat dipahami	RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil
KV : Kurang Valid	KD : Kurang dapat dipahami	RB : Dapat digunakan dengan revisi besar
TV : Tidak Valid	TDF : Tidak dapat dipahami	PK : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

### B. Penilaian terhadap Validasi Isi, Bahasa dan Penulisan Soal serta Rekomendasi

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDF	DF	KDF	TDF	TR	RK	RB	PK
1		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
2		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
3		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
4		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
5		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
6		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
7		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
8		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
9	✓				✓	✓			✓	✓		
10	✓				✓	✓			✓	✓		
11	✓				✓	✓			✓	✓		
12		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
13		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
14	✓				✓	✓			✓	✓		
15		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
16		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
17		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
18		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
19		✓	✓		✓	✓			✓	✓		
20		✓	✓		✓	✓			✓	✓		

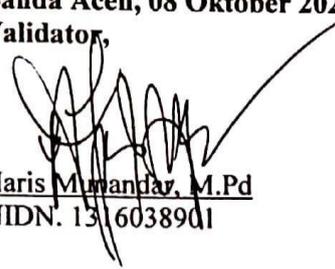
$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Validasi Isi	Nilai Bahasa Dan Penulisan Soal	Nilai Rekomendasi	Kreteria
67 – 80	67 – 80	67 – 80	Sangat baik
53 – 66	53 – 66	53 – 66	Baik
39 – 52	39 – 52	39 – 52	Cukup
25 – 38	25 – 38	25 – 38	Kurang

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....  
*Sebagian besar sudah sama!*  
 .....

Banda Aceh, 08 Oktober 2023  
 Validator,

  
 Haris Muwandar, M.Pd  
 NIDN. 1316038901

### Soal pretest

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d atau pada jawaban yang benar

1. Di Indonesia terdapat ribuan suku bangsa. Setiap suku bangsa kemungkinan memiliki kebiasaan dan cara hidup. Salah satu perbedaan cara hidup ialah transportasi. Pada zaman dahulu alat transportasi menggunakan tenaga hewan seperti pedati sapi, pedati kerbau dan bendi. Perhatikan gambar ddibawah ini:



Gambar 1.4 Bendi



Gambar 1.5 Pedati sapi



Gambar 1.6 Pedati kerbau

Adakah persamaan dari ketiga alat tersebut ?

- a. Ada, ketiga alat transportasi tersebut menggunakan hewan yang sama-sama menarik beban berupa bendi dan pedati.
- b. Tidak ada persamaan
- c. Pedati kuda terlepas dari kuda
- d. Pedati bukan alat transportasi

**kunci jawaban a**

2. Apa yang terjadi saat kuda menarik bendi.....

- a. Bendi akan bergerak mengikuti arah kuda
- b. Bendi meninggalkan kuda
- c. Bendi tidak bergerak
- d. Bendi

**kunci jawaban a**

3. Apa yang dimaksud dengan pedati kuda?
- Alat transportasi yang ditarik oleh kuda.
  - Alat transportasi yang digerakkan dengan mesin.
  - Alat transportasi yang ditarik oleh manusia.
  - Alat transportasi yang digerakkan dengan tenaga listrik.

**kunci jawaban a**

4. Dimana pedati kuda sering digunakan?
- Udara
  - Daerah pedesaan
  - Pabrik-pabrik besar
  - Laut

**kunci jawaban b**

5. Apa yang terjadi saat sapi atau kerbau menarik pedati....
- Pedati tersebut akan bergerak sesuai arah sapi atau kerbau
  - Pedati tersebut bergerak berlawanan arah dengan sapi atau kerbau
  - Pedati meninggalkan sapi atau kerbau
  - Pedati tidak bergerak

**kunci jawaban a**

6. Contoh gaya yang berupa tarikan dalam kehidupan sehari-hari adalah....
- mendorong gerobak
  - mendorong kursi
  - menarik meja
  - menjatuhkan pulpen

**kunci jawaban c**

7. Gaya yang bekerja pada benda yang diam dan menyebabkan benda tersebut bergerak disebut gaya....

- a. Gesek
- b. Gravitasi
- c. Pegas
- d. Magnet

**kunci jawaban a**

8. Menutup pintu dari dalam ruangan membutuhkan gaya yang berupa ....

- a. Dorongan
- b. Tarikan
- c. Tolakan
- d. Lemparan

**kunci jawaban a**

9. Contoh gaya yang berupa dorongan adalah....

- a. Mendorong kursi
- b. Menarik kursi
- c. Menarik kertas
- d. Menarik lemari

**kunci jawaban a**

10. Siti, Edo, Dayu dan teman-teman menyanyikan lagu “apuse” sambil menggerakkan kaki dan tangan. Mereka melangkah ke kiri, ke kanan, ke depan, dan ke belakngsambil menggerakkan tangan. Gerakan mereka melibatkan otot kaki dan tangan. Melangkahkan kaki juga termasuk gaya otot. Melangkahkan kaki menyebabkan tubuh berpindah tempat.

Gaya apa yang digunakan Siti, Edo, Dayu dan teman-temannya saat melangkah, kaki ke kiri dan ke kanan....

- a. Gaya otot
- b. Gaya tarik
- c. Gaya pegas
- d. Gaya magnet

**kunci jawaban a**

11. Dayu memindahkan pulpen dari mejanya ke meja Edo. Hal tersebut merupakan salah satu contoh....

- a. Gaya pegas
- b. Gaya otot
- c. Gaya tarik
- d. Gaya dorong

**kunci jawaban b**

12. Membuka pintu dari dalam ruangan membutuhkan gaya yang berupa ....

- a. Dorongan
- b. Tarikan
- c. Tolakan
- d. Lemparan

**kunci jawaban b**

13. Contoh gaya yang berupa tarikan adalah ....

- a. Menarik gerobak
- b. Melempar batu
- c. mendorong sepeda
- d. Memecah gelas

**kunci jawaban a**

14. Memindahkan buku merupakan salah satu contoh gaya.....

- a. Gaya otot
- b. Gaya tarik
- c. Gaya dorong
- d. Semua jawaban salah

**kunci jawaban a**

15. Buah jambu dapat jatuh dari pohon disebabkan oleh gaya.....

- a. gesek
- b. Gravitasi
- c. Bahasa
- d. listrik

**kunci jawaban b**

16. Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi magnet bagi para wisatawan. Maksud dari kalimat tersebut adalah.....

- a. Bahwa keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi daya tarik bagi para wisatawan.
- b. Tidak menarik wisatawan
- c. Menyediakan layanan khusus untuk wisatawan
- d. Jawaban a, b, dan c salah

**kunci jawaban a**

17. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melihat jika benda kita lemparkan ke atas pasti akan jatuh ke atas permukaan bumi. Ini merupakan adanya faktor tarikan dari dalam bumi. Hal tersebut dinamakan sebagai....

- a. Gaya dorong
- b. Gaya pegas

- c. Gaya otot
- d. Gaya gravitasi

**kunci jawaban d**

18. Siti menjatuhkan pulpen ke lantai. Yang dilakukan Siti merupakan salah satu contoh gaya....

- a. Gaya otot
- b. Pegas
- c. Tarik
- d. Dorong

**kunci jawaban a**

19. Semakin ditarik busur panah akan terhempas semakin ....

- a. Dekat
- b. Pendek
- c. Panjang
- d. Jauh

**kunci jawaban d**

20. Menarik karet merupakan salah satu contoh gaya ....

- a. Gaya otot
- b. Gaya pegas
- c. Gaya gravitasi
- d. Tidak ada gaya

**kunci jawaban b**

### LEMBAR VALIDASI SOAL POSTTEST

Nama sekolah : SD Negeri Kajhu  
 Kelas/ Semester : 2 (Dua) / 2 (Ganjil)  
 Tema 7 : Indahny Keragaman Di Negeriku  
 Sub Tema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (1x35)

#### A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
  - a. Validasi isi
    - Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator pencapaian hasil belajar
    - Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal
    - Kejelasan maksud soal
  - b. Bahasa dan penulisan soal
    - Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar
    - Kalimat matematika soal yang tidak menafsirkan pengertian ganda
    - Rumusan kalimat soal komutatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa
2. Berilah tanda centang (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

*Keterangan:*

Validasi Isi	Bahasa dan Penulisan Soal	Rekomendasi
V : Valid	SDF : Sangat dapat dipahami	TR : Dapat digunakan tanpa revisi
CV : Cukup Valid	DF : Dapat dipahami	RK : Dapat digunakan dengan revisi kecil
KV : Kurang Valid	KD : Kurang dapat dipahami	RB : Dapat digunakan dengan revisi besar
TV : Tidak Valid	TDF : Tidak dapat dipahami	PK : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

**B. Penilaian terhadap Validasi Isi, Bahasa dan Penulisan Soal serta Rekomendasi**

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDF	DF	KDF	TDF	TR	RK	RB	PK
1	✓				✓					✓		
2	✓				✓					✓		
3	✓				✓				✓			
4	✓				✓					✓		
5	✓				✓					✓		
6	✓				✓				✓			
7	✓				✓				✓			
8	✓				✓				✓			
9	✓				✓				✓			
10	✓				✓				✓			
11	✓				✓				✓			
12	✓				✓					✓		
13	✓				✓				✓			
14	✓				✓				✓			
15		✓			✓				✓			
16	✓				✓				✓			
17	✓				✓				✓			
18		✓			✓				✓			
19	✓				✓				✓			
20	✓				✓				✓			

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

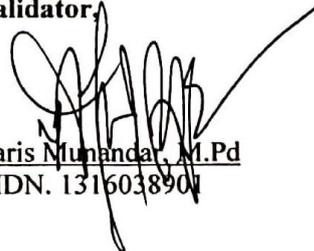
Validasi Isi	Nilai Bahasa Dan Penulisan Soal	Nilai Rekomendasi	Kreteria
67 – 80	67 – 80	67 – 80	Sangat baik
53 – 66	53 – 66	53 – 66	Baik
39 – 52	39 – 52	39 – 52	Cukup
25 – 38	25 – 38	25 – 38	Kurang

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....  
 ubahlah besar sudah sesuai  
 .....

**Banda Aceh, 08 Oktober 2023**

Validator,

  
 Haris Munandar, M.Pd  
 NIDN. 1316038901

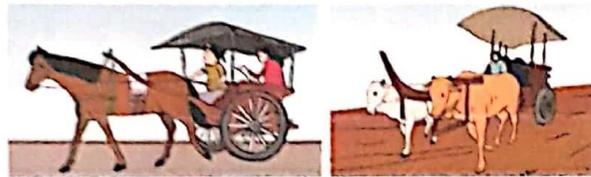
### Soal posttest

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d atau pada jawaban yang benar

1. Di Indonesia terdapat ribuan suku bangsa. Setiap suku bangsa kemungkinan memiliki kebiasaan dan cara hidup. Salah satu perbedaan cara hidup ialah transportasi. Pada zaman dahulu alat transportasi menggunakan tenaga hewan seperti pedati sapi, pedati kerbau dan bendi. Perhatikan gambar ddibawah ini:



Adakah persamaan dari ketiga alat tersebut ?

- Ada, ketiga alat transportasi tersebut menggunakan hewan yang sama-sama menarik beban berupa bendi dan pedati.
- Tidak ada persamaan
- Pedati kuda terlepas dari kuda
- Pedati bukan alat transportasi

**kunci jawaban a**

2. Apa yang terjadi saat kuda menarik bendi.....

- Bendi akan bergerak mengikuti arah kuda
- Bendi meninggalkan kuda
- Bendi tidak bergerak
- Bendi

**kunci jawaban a**

3. Apa yang dimaksud dengan pedati kuda?

- a. Alat transportasi yang ditarik oleh kuda.
- b. Alat transportasi yang digerakkan dengan mesin.
- c. Alat transportasi yang ditarik oleh manusia.
- d. Alat transportasi yang digerakkan dengan tenaga listrik.

**kunci jawaban a**

4. Salah satu contoh gaya tarik adalah?

- a. Menarik tali pancing
- b. Memecahkan gelas
- c. Mendorong gerobak
- d. Melempar batu

**kunci jawaban a**

5. Apa yang terjadi saat edo menarik kursi....

- a. Kursi tersebut akan bergerak sesuai arah edo
- b. Kursi tersebut bergerak berlawanan arah dengan edo
- c. Kursi meninggalkan edo
- d. Kursi tidak bergerak

**kunci jawaban a**

6. Contoh gaya yang berupa tarikan dalam kehidupan sehari-hari adalah....

- a. mendorong gerobak
- b. mendorong kursi
- c. menarik selimut
- d. menjatuhkan pulpen

**kunci jawaban c**

7. yang membuat kaki tidak tergelincir saat berjalan karena disebabkan adanya gaya....

- a. Gesek
- b. Gravitasi
- c. Pegas
- d. Magnet

**kunci jawaban a**

8. Membuka pintu dari dalam ruangan membutuhkan gaya yang berupa ....

- a. Dorongan
- b. Tarikan
- c. Tolakan
- d. Lemparan

**kunci jawaban b**

9. Contoh gaya yang berupa tarikan adalah....

- a. Mendorong kursi
- b. Mendorong kursi
- c. Menarik kertas
- d. Mendorong lemari

**kunci jawaban c**

10. Siti, Edo, Dayu dan teman-teman menyanyikan lagu “apuse” sambil menggerakkan kaki dan tangan. Mereka melangkah ke kiri, ke kanan, ke depan, dan ke belakangsambil menggerakkan tangan. Gerakan mereka melibatkan otot kaki dan tangan. Melangkahkan kaki juga termasuk gaya otot. Melangkahkan kaki menyebabkan tubuh berpindah tempat.

Gaya apa yang digunakan Siti, Edo, Dayu dan teman-temannya saat menggerakkan tangan.....

- a. Gaya otot
- b. Gaya tarik
- c. Gaya pegas
- d. Gaya magnet

**kunci jawaban a**

11. Dayu memindahkan buku dari mejanya ke meja Edo. Hal tersebut merupakan salah satu contoh....

- a. Gaya pegas
- b. Gaya otot
- c. Gaya tarik
- d. Gaya dorong

**kunci jawaban b**

12. Membuka pintu dari luar ruangan membutuhkan gaya yang berupa ....

- a. Dorongan
- b. Tarikan
- c. Tolakan
- d. Lemparan

**kunci jawaban a**

13. Contoh gaya yang berupa tarikan adalah ....

- a. Olahraga tarik tambang
- b. Melempar batu
- c. mendorong sepeda
- d. Memecah gelas

**kunci jawaban a**

14. Memindahkan tas merupakan salah satu contoh gaya.....

- a. Gaya otot
- b. Gaya tarik
- c. Gaya dorong
- d. Semua jawaban salah

**kunci jawaban a**

15. Buah apel dapat jatuh dari pohon disebabkan oleh gaya.....

- a. gesek
- b. Gravitasi
- c. Bahasa
- d. listrik

**kunci jawaban b**

16. Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi magnet bagi para wisatawan. Maksud dari kalimat tersebut adalah.....

- a. Bahwa keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi daya tarik bagi para wisatawan.
- b. Tidak menarik wisatawan
- c. Menyediakan layanan khusus untuk wisatawan
- d. Jawaban a, b, dan c salah

**kunci jawaban a**

17. Dayu menjatuhkan bola kasti ke lantai. Hal tersebut dikarenakan adanya....

- a. Gaya dorong
- b. Gaya pegas
- c. Gaya otot
- d. Gaya gravitasi

**kunci jawaban d**

18. Sri menjatuhkan penghapus ke lantai. Yang dilakukan sri merupakan salah satu contoh gaya....

- a. Gaya otot
- b. Pegas
- c. Tarik
- d. Dorong

**kunci jawaban a**

19. Semakin ditarik tali ketapel peluruhnya akan terhempas semakin ....

- a. Dekat
- b. Pendek
- c. Panjang
- d. Jauh

**kunci jawaban d**

20. Menarik tali ketapel merupakan salah satu contoh gaya ....

- a. Gaya otot
- b. Gaya pegas
- c. Gaya gravitasi
- d. Tidak ada gaya

**LEMBAR VALIDASI AHLI  
TERHADAP BAHAN AJAR (VIDEO PEMBELAJARAN)**

**Petunjuk :**

1. Berdasarkan pendapat bapak /ibu berilah nilai 4 ( sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 ( tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi centang (√)
2. Jika terdapat komentar, maka tuliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Format Media:</b> 1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian 2. Kemerarikan			✓	✓
<b>II</b>	<b>Isi Media</b> 1. Isi video pembelajaran sesuai dengan Indikator yang ingin dicapai. 2. Menggambarkan kesesuaian metode pembelajaran dengan media video pembelajaran. 3. Isi video pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami			✓	✓
<b>III</b>	<b>Bahasa dan Tulisan</b> 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku 2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif 3. Bahasa mudah dipahami 4. Tulisan mengikuti aturan EYD			✓	✓
<b>IV</b>	<b>Manfaat Media Pembelajaran</b> 1. Dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran 2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran			✓	✓

3. Isilah kolom validasi berikut ini:

**V. Penilaian Secara Umum (berilah tanda x)**

Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini:

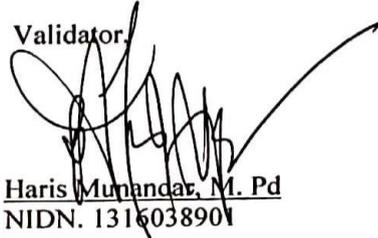
1. Sangat baik
- ② Baik
3. Kurang baik
4. Tidak baik

**VI. Saran- Saran dan Komenta**

.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 08 Oktober 2023

Validator.



Haris Munandar, M. Pd  
NIDN. 1316038901

**LEMBAR VALIDASI AHLI  
TERHADAP RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Petunjuk :**

1. Berdasarkan pendapat bapak /ibu berilah nilai 4 ( sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 ( tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi centang (√)
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
I	<b>Format RPP:</b>				
	1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian			3	
	2. Kemenarikan			3	
II	<b>Isi RPP</b>				4
	1. Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dirumuskan dengan jelas				4
	2. Tujuan pembelajaran (indikator yang ingin dicapai) dirumuskan dengan jelas				
	3. Menggambarkan kesesuaian metode pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan			3	
	4. Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami			3	
III	<b>Bahasa dan Tulisan</b>				
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku			3	
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			3	
	3. Bahasa mudah dipahami			3	
	4. Tulisan mengikuti aturan EYD			3	
IV	<b>Manfaat Lembar RPP</b>				
	1. Dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran			3	
	2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran			3	

3. Isilah kolom validasi berikut ini:

38 · 12 = 3.16

**V. Penilaian Secara Umum (berilah tanda x)**

Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini:

1. Sangat baik
- ② Baik

- 3. Kurang baik
- 4. Tidak baik

**VI. Saran- Saran dan Komentar**

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 04 Oktober 2023

Validator,



Erna Yulia S. Pd  
NIP. 198607072022212019

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri Kajhu  
**Kelas / Semester** : 4 / 2  
**Tema 7** : **Indahnya Keragaman Di Negeriku**  
**Sub Tema 1** : **Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**  
**Muatan Terpadu** : **Bahasa Indonesia, IPA**  
**Pembelajaran ke** : **1**  
**Alokasi waktu** : **2 x 35 menit**

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Muatan: Bahasa Indonesia**

<b>NO</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Siswa mampu menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Siswa mampu menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

**Muatan: IPA**

NO	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan beberapa gaya lainnya.	3.3.1 Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam gaya.
4.3	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan, dan beberapa gaya lainnya.	4.3.1 Siswa mampu mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

**C. TUJUAN**

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan informasi baru mengenai suku bangsa di Indonesia dengan tepat.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan kata sulit dalam bacaan dan mampu menjelaskan artinya dengan tepat.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan dan menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan benar.
5. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.
6. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa mampu menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda dengan tepat.

**D. MATERI**

1. Membaca teks
2. Mempraktekan beberapa gaya

**E. METODE**

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah, dan *Mind Mapping*

**F. SUMBER DAN MEDIA**

1. Gambar tentang aktifitas di luar rumah.
2. Media Video pembelajaran *Mind Mapping*
3. Buku Guru Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
4. Buku siswa Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. <b>Religius</b></li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dipelajari pada pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.</li> <li>• Guru membagikan soal Pretest kepada masing-masing peserta didik.</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.</li> <li>• Peserta didik membaca teks dan mengamati gambar yang di tampilkan pada video pembelajaran sebagai pembuka kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru menanyakan apa yang peserta didik amati.</li> <li>• Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru dan membuat <i>Mind Mapping</i>.</li> <li>• Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya di depan kelas.</li> </ul> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca teks tentang suku bangsa yang ada di Indonesia.</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat daftar kata sulit dari teks bacaan. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Slogan artinya kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat.</li> <li>• Sensus penduduk adalah penghitungan jumlah penduduk dalam jangka waktu tertentu oleh pemerintah.</li> <li>• Adat artinya aturan atau kebiasaan yang telah dilakukan sejak dahulu.</li> </ul> </li> <li>• Peserta didik berdiskusi kelompok untuk melengkapi tabel kata-kata sulit dan artinya dari teks bacaan pada Buku Siswa. Hasil pekerjaan ini dapat digunakan untuk bahan tanya jawab antarsiswa.</li> <li>• Peserta didik berdiskusi untuk menemukan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan.</li> </ul>	40 menit

	<p><b>Ayo Bercerita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompok mereka.</li> <li>• Peserta didik mengamati gambar beberapa alat transportasi tradisional menggunakan tenaga hewan dari berbagai daerah di Indonesia.</li> <li>• Peserta didik menceritakan alat transportasi tradisional yang pernah ditemui, baik di daerahnya sendiri maupun dari daerah lain.</li> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan pada buku siswa. Jawaban yang diharapkan adalah: saat kuda atau kerbau menarik bendi atau pedati, maka bendi atau pedati akan bergerak (berpindah tempat).</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan percobaan gaya pada benda-benda di sekitarnya.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil percobaan dalam tabel pengamatan.</li> <li>• Peserta didik menuliskan bentuk-bentuk gaya yang telah dilakukan atau dilihat, lalu membacakannya di depan kelas.</li> <li>• Peserta didik mengamati gambar pada video pembelajaran, lalu menentukan macam gaya yang bekerja beserta pengaruhnya terhadap benda.</li> <li>• Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan yang menggunakan gaya otot. Selanjutnya siswa menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruh gaya otot terhadap benda.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama-sama.</li> <li>• Guru memberikan soal evaluasi (membuat <i>mind mapping</i>). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyiapkan kertas putih, pulpen, spidol, pensil warna, otak, dan imajinasi.</li> <li>• Siswa memulai dari tengah kertas polos dengan sisi panjangnya diposisikan mendatar.</li> <li>• Siswa mulai menggambar setelah guru menunjukkan contoh beberapa gaya.</li> <li>• Siswa menggunakan pensil warna agar gambarnya menarik dan seperti lebih hidup.</li> <li>• Lalu siswa diminta menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga dan seterusnya.</li> <li>• Lebih baik membuat garis lengkung daripada garis lurus.</li> <li>• Siswa membuat salah satu kata kunci pada setiap garisnya.</li> </ul> </li> <li>• Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>• Guru dan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>• Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</li> </ul>	<p>15 menit</p>

**H. PENILAIAN**

1. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis (soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran)

Mengetahui  
Wali Kelas IVc,

Kajhu, 04 Agustus 2023  
Peneliti

**Erna Yulia, S.Pd**  
NIP. 198607072022212019

**Sri Restanti**  
NIM. 1811080081

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri Kajhu  
**Kelas / Semester** : 4 /2  
**Tema 7** : **Indahnya Keragaman Di Negeriku**  
**Sub Tema 1** : **Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**  
**Muatan Terpadu** : **Bahasa Indonesia, IPA**  
**Pembelajaran ke** : 2  
**Alokasi waktu** : 1 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Muatan: Bahasa Indonesia**

NO	Kompetensi	Indikator
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Siswa mampu menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Siswa mampu menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

**Muatan: IPA**

NO	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan beberapa gaya lainnya.	3.3.2 Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam gaya.
4.3	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan, dan beberapa gaya lainnya.	4.3.2 Siswa mampu mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

**C. TUJUAN**

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Setelah membaca kembali teks “Suku Bangsa di Indonesia”, siswa mampu menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru diperoleh dari bacaan dengan tepat.

**D. MATERI**

1. Pengertian Gaya Otot
2. Membaca teks

**E. PENDEKATAN & METODE**

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah, dan *Mind Mapping*

**F. SUMBER DAN MEDIA**

1. Gambar tentang aktifitas di luar rumah.
2. Media Video pembelajaran *Mind Mapping*
3. Buku Guru Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
4. Buku siswa Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. <b>Religius</b></li> </ul>	7 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dipelajari pada pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.</li> <li>• Peserta didik membaca teks dan mengamati gambar yang di tampilkan pada video pembelajaran sebagai pembuka kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru menanyakan apa yang peserta didik amati.</li> <li>• Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru dan membuat <i>Mind Mapping</i>.</li> <li>• Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya di depan kelas.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang menggunakan gaya otot.</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot.</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi untuk mencari contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Siswa membaca kembali teks “Suku Bangsa di Indonesia”. Selanjutnya siswa menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru diperoleh dari bacaan.</li> </ul>	20 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama-sama.</li> <li>• Guru memberikan soal evaluasi (membuat <i>mind mapping</i>). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyiapkan kertas putih, pulpen, spidol, pensil warna, otak, dan imajinasi.</li> <li>• Siswa memulai dari tengah kertas polos dengan sisi panjangnya diposisikan mendatar.</li> <li>• Siswa mulai menggambar setelah guru menunjukkan contoh beberapa gaya.</li> <li>• Siswa menggunakan pensil warna agar gambarnya menarik dan seperti lebih hidup.</li> <li>• Lalu siswa diminta menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga dan seterusnya.</li> <li>• Lebih baik membuat garis lengkung daripada garis lurus.</li> </ul> </li> <li>• Siswa membuat salah satu kata kunci pada setiap garisnya.</li> <li>• Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang sudah dilakukan.</li> </ul>	8 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>• Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## H. PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan :Tes tertulis (soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran)

I. Rubrik Diskusi tentang Pemanfaatan Gaya Otot dalam Kehidupan Sehari-hari.

Aspek	4	3	2	1
Pengetahuan tentang pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan minimal 4 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan 3 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menyebutkan 2 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.	Dapat menyebutkan 1 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari

Mengetahui  
Wali Kelas IVc,

Kajhu,09 Agustus 2023  
Peneliti

**Erna Yulia, S.Pd**  
NIP. 198607072022212019

**Sri Restanti**  
NIM. 1811080081

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

---

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD Negeri Kajhu</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: 4 / 2</b>
<b>Tema 7</b>	<b>: Indah nya Keragaman Di Negeriku</b>
<b>Sub Tema 3</b>	<b>: Indah nya Persatuan dan Kesatuan Negeriku</b>
<b>Muatan Terpadu</b>	<b>: Bahasa Indonesia, IPA</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

---

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

**Muatan: Bahasa Indonesia**

NO	Kompetensi	Indikator
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Siswa mampu menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Siswa mampu menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

**Muatan: IPA**

NO	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan dan beberapa gaya lainnya.	3.3.3 Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam gaya.
4.3	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya gesekan, dan beberapa gaya lainnya.	4.3.3 Siswa mampu mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

**C. TUJUAN**

1. Setelah mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menuliskan kata sulit dan artinya dari teks bacaan dengan cermat.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan rinci.
3. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan tentang gaya magnet dengan tepat.
4. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan tentang gaya gravitasi dengan tepat.

**D. MATERI**

1. Membaca teks
2. Pengertian Gaya Magnet
3. Gaya Gravitasi

**E. METODE**

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah, dan *Mind Mapping*

**F. SUMBER DAN MEDIA**

1. Gambar tentang aktifitas di luar rumah.
2. Media Video pembelajaran *Mind Mapping*
3. Buku Guru Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
4. Buku siswa Tema 7 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. <b>Religius</b></li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dipelajari pada pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.</li> <li>• Peserta didik membaca teks dan mengamati gambar yang di tampilkan pada video pembelajaran sebagai pembuka kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru menanyakan apa yang peserta didik amati.</li> <li>• Setiap kelompok mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru dan membuat <i>Mind Mapping</i>.</li> <li>• Setiap kelompok akan menyampaikan jawabannya di depan kelas.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang menggunakan gaya otot.</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks berjudul "Supaya Tetap Rukun, Mari Lakukan Sikap Ini".</li> <li>• Siswa berdiskusi membuat daftar kata sulit dari teks bacaan, selanjutnya mencari artinya dari Kamus Besar Bahasa Indonesia lalu menuliskan dalam buku catatannya. Contoh: • Adat artinya aturan atau kebiasaan yang telah dilakukan sejak dahulu. • Toleransi artinya bersikap menghargai orang lain, misalnya dalam hal pandangan, kepercayaan, dan kebiasaan.</li> <li>• Siswa berdiskusi untuk menentukan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan.</li> <li>• Guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompok mereka.</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan percobaan untuk mengamati benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet.</li> </ul>	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melanjutkan percobaan untuk mengetahui interaksi dua buah magnet.</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berdiskusi untuk membahas hal-hal yang berhubungan dengan hasil percobaan.</li> <li>Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan percobaan berdasarkan data hasil pengamatan.</li> <li>Guru menjelaskan cara kerja alat yang menggunakan magnet, misalnya kompas.</li> </ul> <p><b>Ayo Bersiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan percobaan untuk membuktikan adanya gaya gravitasi.</li> <li>Siswa berdiskusi kelompok untuk membahas hasil percobaan yang telah dilakukan.</li> <li>Siswa diajak bertanya jawab untuk mengetahui manfaat dari gaya magnet dan gaya gravitasi.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama-sama.</li> <li>Guru memberikan soal evaluasi atau soal <i>posttest</i>.</li> <li>Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>Guru dan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (<b>Religius</b>)</li> </ul>	15 menit

## H. PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan :Tes tertulis (soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran)

Mengetahui  
Wali Kelas IVc,

Kajhu, 16 Agustus 2023  
Peneliti

**Erna Yulia, S.Pd**  
NIP. 198607072022212019

**Sri Restanti**  
NIM. 1811080081

Foto penelitian







UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN  
ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia ☎ bbg.ac.id ✉ info@bbg.ac.id 📞 +62 823-2121-1883



Nomor : /131013/FI/KM/VIII/2023  
Lampiran : -  
Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,  
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Aceh Besar  
Di\_  
Tempat

Dengan hormat,

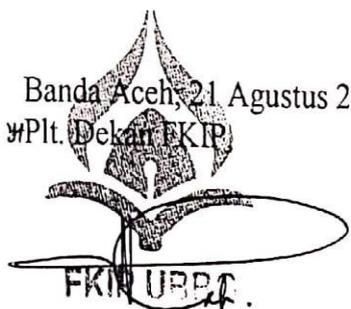
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **Sri Restanti**  
NIM : **1811080081**  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di SD Negeri Kajhu dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

***“Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas IV SD Negeri Kajhu”.***

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Agustus 2023  
#Plt. Dekan FKIP  
  
FKIP UBBG

**Dr. Rita Novita, M.Pd**  
NIDN: 1312049101



# PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR

## DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jalan T. Bachtar Panglima Polem, SH. Kota Jantho (23918) Telepon. (0651)92156 Fax. (0651) 92389  
Email : [dinaspendidikanacehbesar@gmail.com](mailto:dinaspendidikanacehbesar@gmail.com) Website : [www.disdikacehbesar.org](http://www.disdikacehbesar.org)

Nomor : 070 / 1270 / 2023  
Lamp : -  
Hal : Izin Pengumpulan Data

Kota Jantho, 23 Agustus 2023  
Kepada Yth,  
Kepala SD Negeri Kajhu  
Kabupaten Aceh Besar  
di -  
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Surat Ketua Sekolah Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Bina Bangsa Getsempena. Nomor : /131013/FI/KM/VIII/2023 tanggal 21 Agustus 2023, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada :

Nama : **Sri Restanti**  
Nim : **1811080081**  
Prodi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di **SD Negeri Kajhu** Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan Skripsi yang berjudul :  
**"Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas IV SD Negeri Kajhu"**

Setelah mengadakan Pengabdian 1 (satu) eks laporan dikirim ke **SD Negeri Kajhu** Kabupaten Aceh Besar.

a.n. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan  
Kabupaten Aceh Besar,  
Kabid Pembinaan Pendidikan Dasar



**Safrizal, S.Sos**

NIP. 19830429 200701 1 004

Tembusan :

1. Dekan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
2. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR KAJHU  
KECAMATAN BAITUSSALAM**

*jalan laksamana, Malahayati km. 8 Desa Kajhu Aceh Besar kode pos 23373, email sdnkajhu@yahoo.com*

Nomor Statistik Sekolah: 101060118007  
NPSN : 10100296

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: 422/ 132 /SDN /2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Saidul Bahri, S.Pd**  
NIP : 19720710 199203 1 014  
Jabatan : Kepala SDN Kajhu

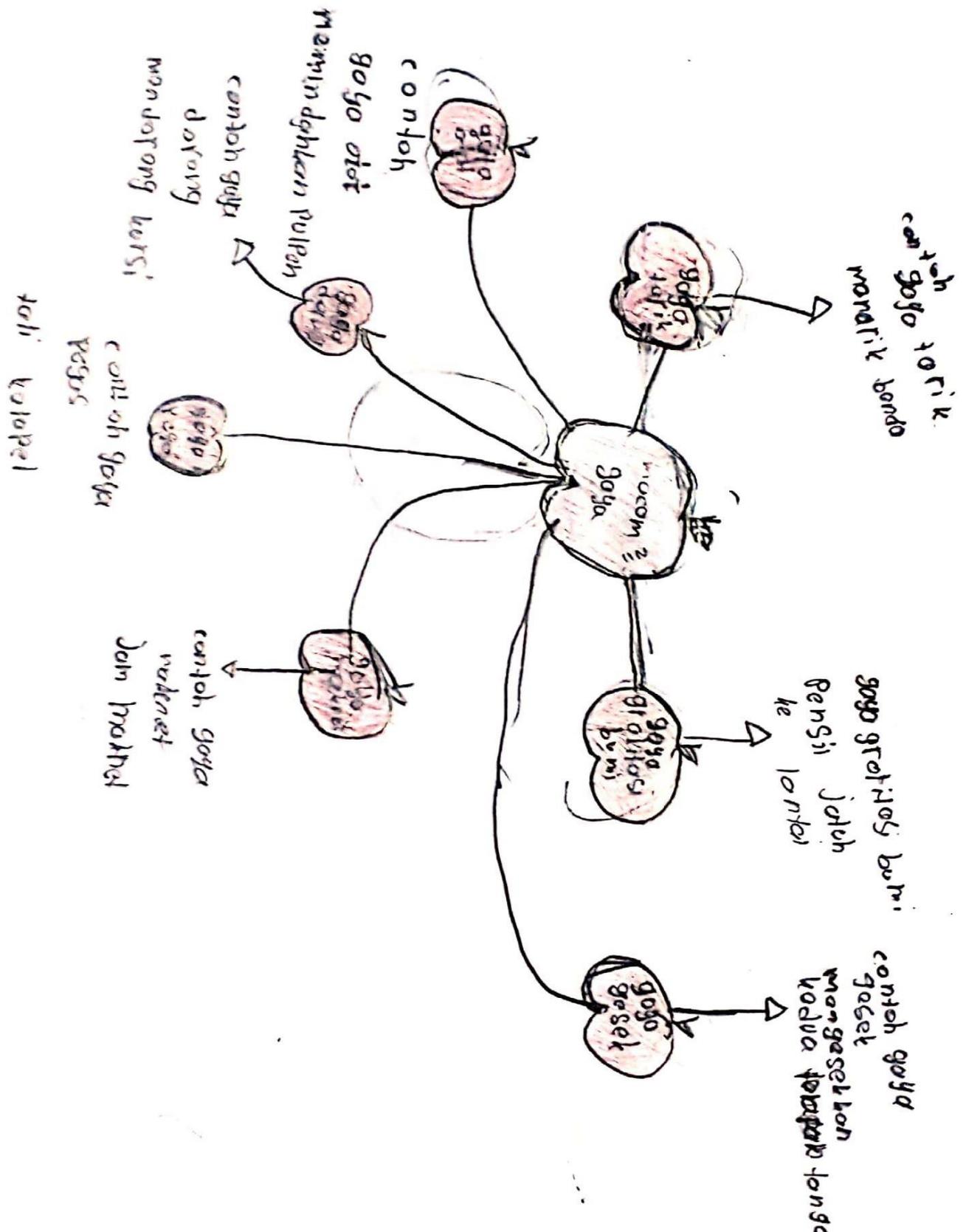
Dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : **Sri Restanti**  
NIM : **1811080081**  
JURUSAN/PRODI : PGSD  
JENJANG : S 1

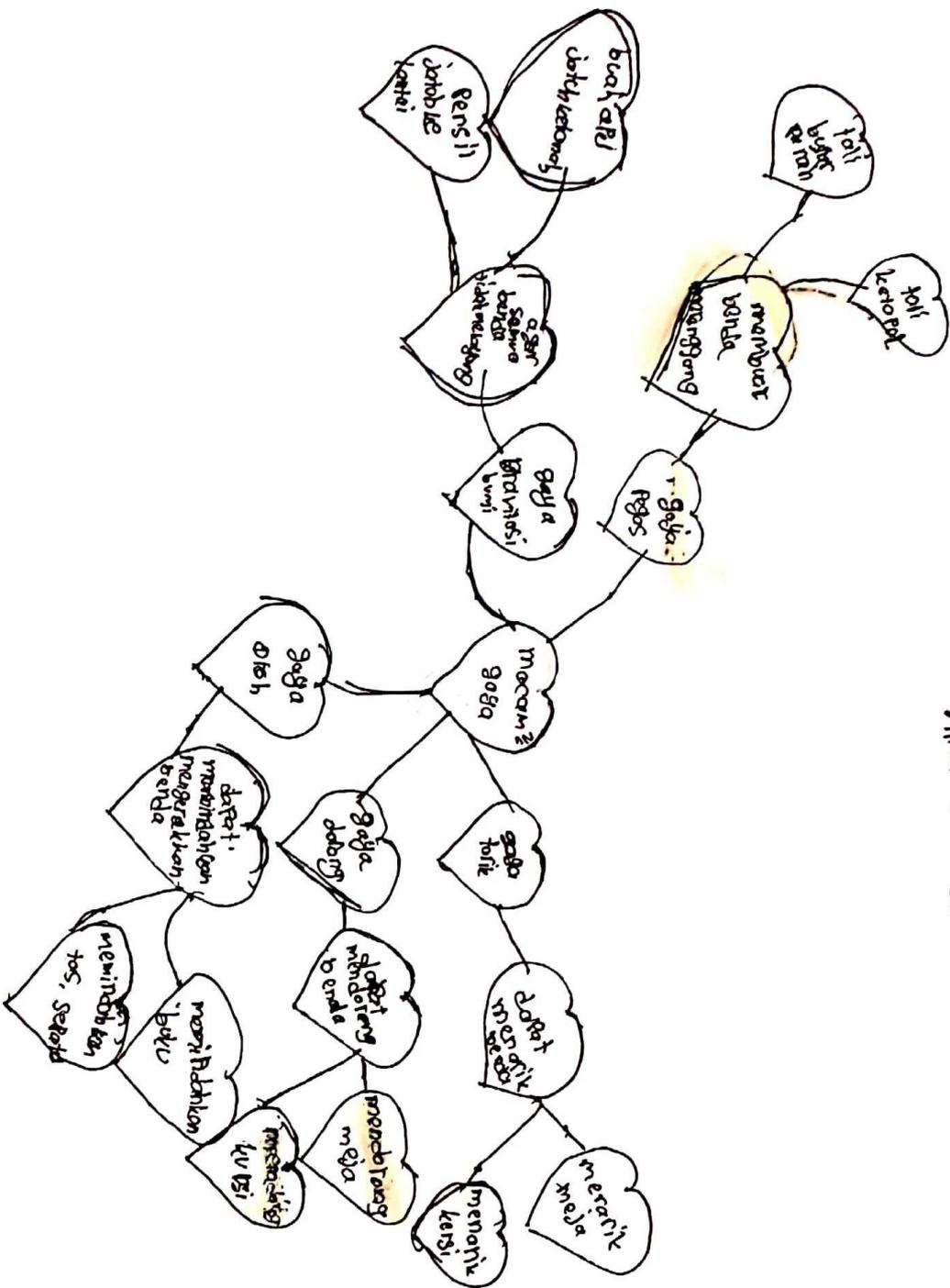
Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan Observasi dan Penelitian data pada SDN Kajhu Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar tentang “ **Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Kelas IV SD Negeri Kajhu**”.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.



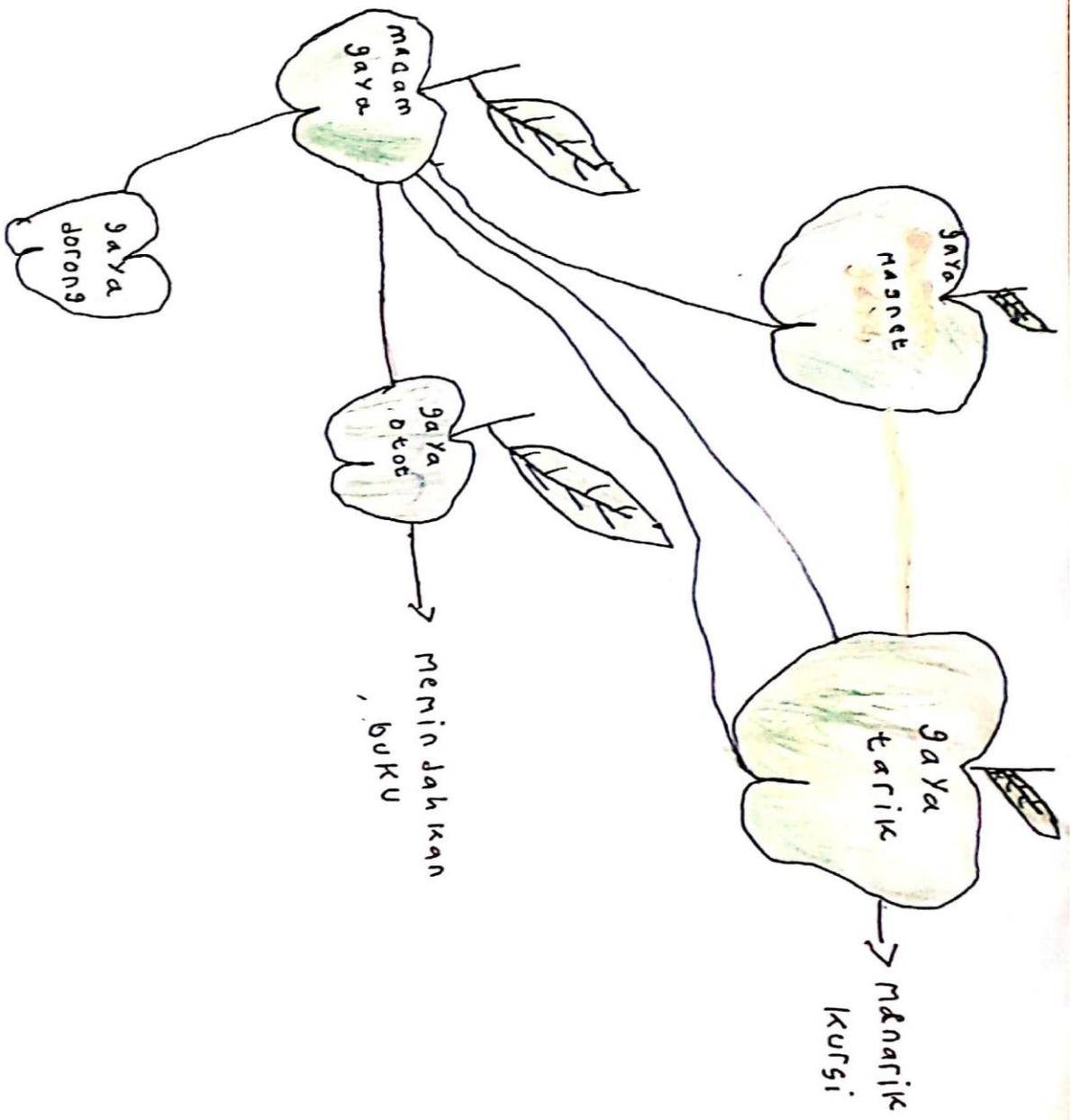


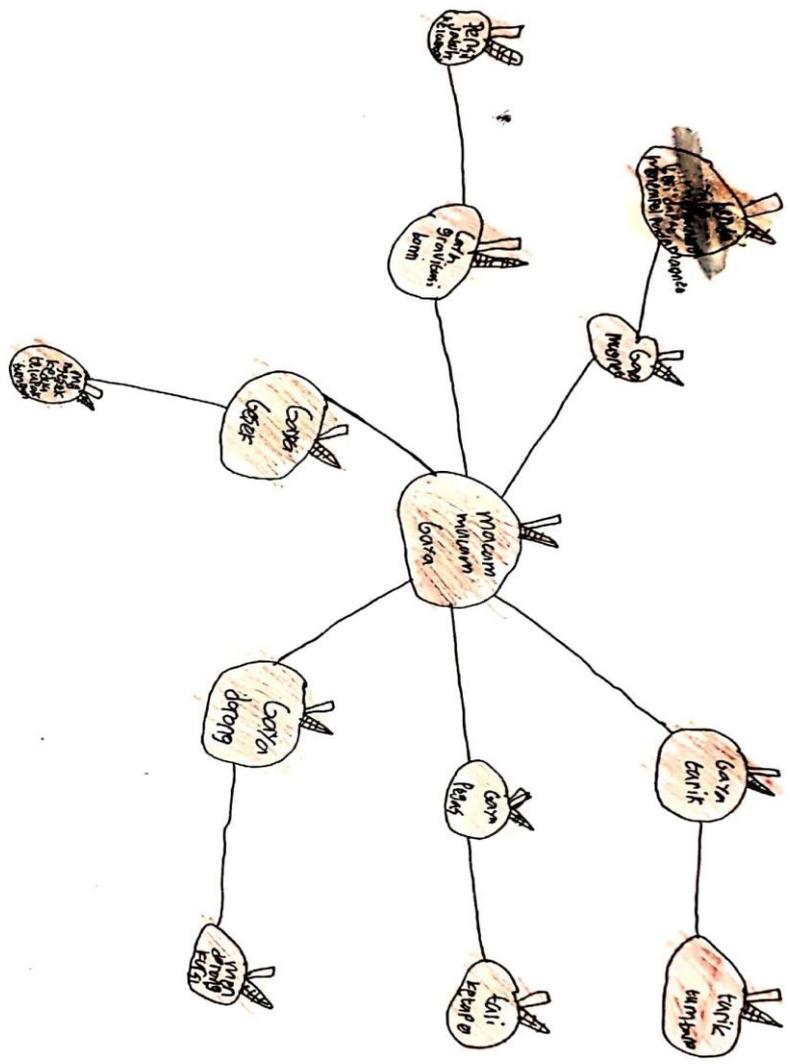
Algoritma Uraja



Nama: Naila

Kelas: IV C



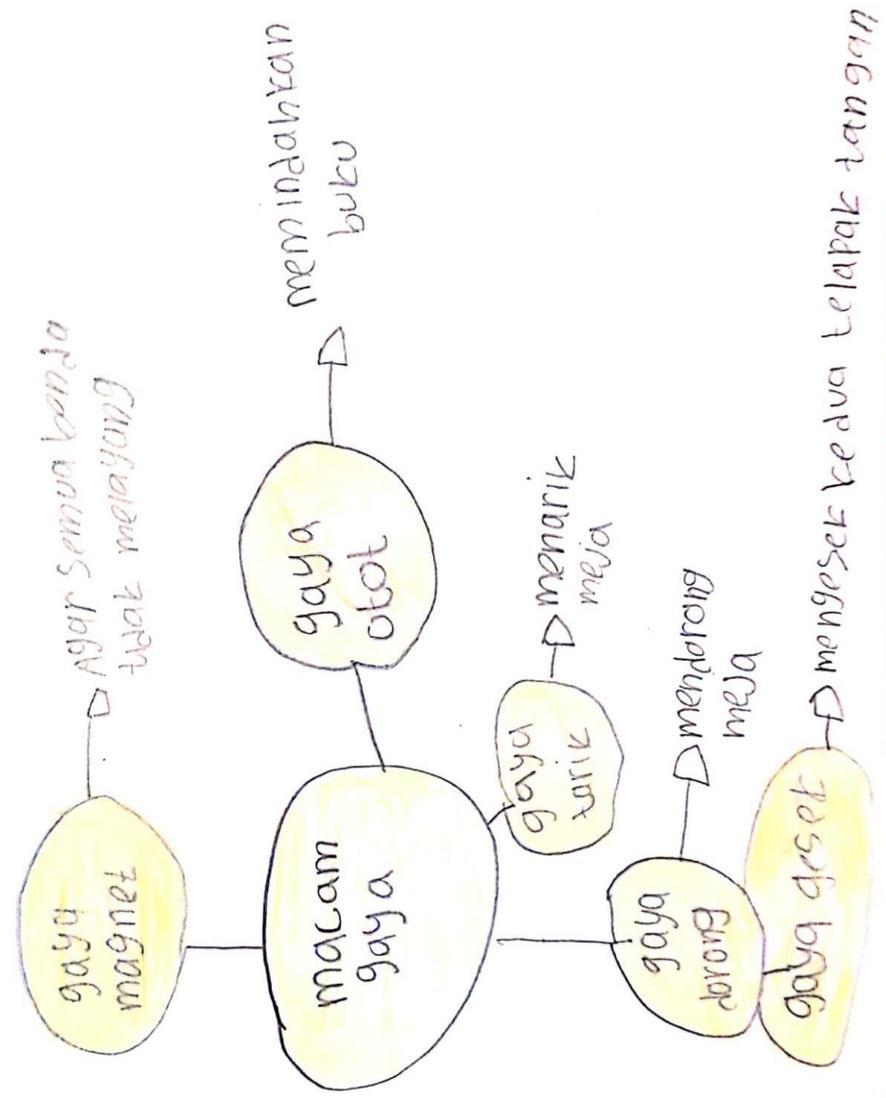


Fahri Saifetra

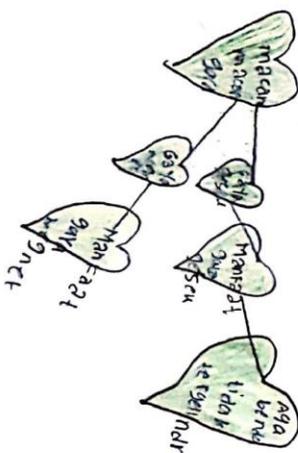
kelas : IVC

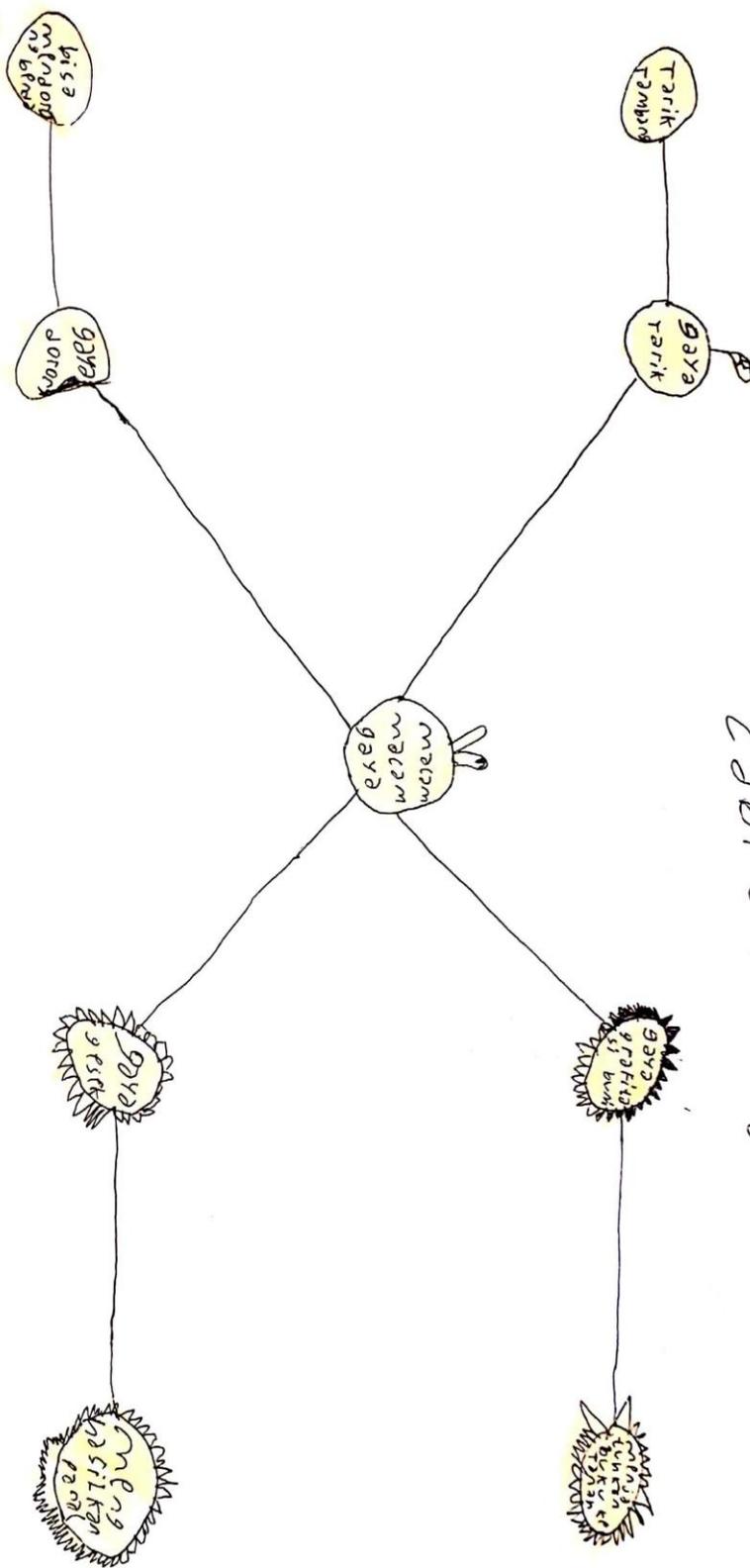
AQIFA NAYLA

UC



Bijl  
xx





h uevee2