

Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Media Mind Mapping berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster di Kelas V SD

Defita Khoirunisa^{1✉} & Muhammad Hanif²

^{1✉} Universitas Pendidikan Indonesia, defitakhoirunisa@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-8039-0413](https://orcid.org/0000-0001-8039-0413)

² Universitas Pendidikan Indonesia, muhhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Sep 2023

Published:

Mar 2024

Abstract

Education is an important part of the development and progress of a nation. In this 21st century era, everything cannot be separated from the use of digital. The use of learning media will be interesting if you use digital-based media or interactive applications, one of the Mind Map media with the help of the Edraw Mindmaster application to improve science learning outcomes. This research was conducted at SDN Sukamanah 2 Pandeglang. Researchers found problems with fifth-grade students, some of whom still lacked science learning scores. So the effective solution is to use learning through Mind Map media assisted by the Edraw Mindmaster application. The type of research used is Classroom Action Research, to improve science learning outcomes for fifth-grade elementary school students. The research was carried out in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, there are four stages in each cycle, including planning, implementing actions, observing and reflecting. The instruments used by researchers were student worksheets in the form of tests and student and teacher observation sheets. This can be seen from the percentage of student scores which has increased significantly. Before using learning media, the science test results with a passing percentage were only 18.75%. After using Mind Map media, the science learning test results increased by 81.25%. The test instrument exceeded the expected target, namely 75% of the number of students who were able to meet the minimum qualification criteria. Thus, the science learning outcomes of class V students have progressed.

Keywords:

Science Learning Outcomes, Mind Mapping, Edraw Mindmaster

How to cite:

Khoirunisa, D., & Hanif, M. (2024). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster di kelas V SD. *Didaktika*, 4(1), 28-38.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:
Agu 2022
Diterima:
Sep 2023
Diterbitkan:
Mar 2024

Abstrak

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mewujudkan pembangunan dan kemajuan suatu bangsa. Era abad 21 ini, segala sesuatunya tidak terlepas dari pemanfaatan digital, dan penggunaan media pembelajaran akan menarik jika digunakan media berbasis digital atau aplikasi interaktif salah satunya media Mind Map berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukamanah 2 Pandeglang. Peneliti menemukan permasalahan pada siswa kelas V yang sebagian masih kurang nilai belajar IPA-nya. Maka solusi efektifnya adalah dengan menggunakan pembelajaran melalui media Mind Map yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 16 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, terdapat 4 tahapan dalam setiap siklusnya, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar kerja siswa berupa tes, lembar observasi siswa dan guru. Hal ini terlihat dari persentase nilai siswa yang meningkat secara signifikan. sebelum menggunakan media pembelajaran, hasil tes IPA dengan persentase kelulusan hanya 18,75%. dan setelah menggunakan media mind map, hasil soal tes belajar IPA meningkat dengan persentase sebesar 81,25%. Pada instrumen tes melebihi target yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dengan demikian dinyatakan bahwa dengan menggunakan media Mind Map dengan bantuan aplikasi Edraw Mindmaster, hasil belajar IPA siswa kelas V mengalami peningkatan.

Kata Kunci:

Hasil Belajar IPA, Mind Mapping, Edraw Mindmaster

Cara mengutip:

Khoirunisa, D., & Hanif, M. (2024). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster di kelas V SD. *Didaktika*, 4(1), 28-38.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bekal penting untuk meraih keinginan di masa yang akan datang. Dengan Pendidikan, manusia akan mendapatkan pengetahuan (kognitif), memiliki kepribadian yang baik (afektif) dan mengembangkan keterampilan (psikomotor). Era revolusi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya perkembangan sistem digital, berkat kemajuan teknologi semua manusia lebih dimudahkan dalam mengerjakan segala pekerjaan. Era industri ini banyak mempengaruhi segala aspek kehidupan dibidang ekonomi, politik hingga pendidikan. Salah satu cara untuk bersaing di era yaitu manusia harus memiliki kualitas serta keterampilan yang unggul.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional maka dikembangkan kurikulum. Pada kurikulum terdapat sepuluh muatan pelajaran, salah satunya yaitu IPA. Dalam pembelajaran IPA anak mampu mengenali makhluk hidup dan alam sekitar. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak anak yang memiliki kemampuan IPA yang rendah hal ini karena guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran juga berpengaruh pada pemahaman IPA siswa yang kurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Sukamanah 2 Pandeglang ditemukan permasalahan yaitu masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA harus melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan memahami konsep harus dikuasai siswa sejak dini, sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Terutama dalam rangka menjemput perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Kemampuan memahami konsep, dan kemampuan berpikir logis yang dikembangkan dengan pelajaran IPA akan sangat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya.

Menurut Buzan (dalam Ningsih et al., 2022) berpendapat bahwa Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Mind Mapping pemetaan pikiran merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kegiatan berpikir dari seseorang yang tadinya satu arah menjadi ke segala arah, serta dapat mengambil berbagai macam pikiran kedalam berbagai sudut pandang. Solusi menggunakan media Mind Mapping untuk pembelajaran membuat proses pembelajaran berjalan efektif. Selain itu, dapat menumbuhkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam memetakan konsep-konsep dalam pembelajaran IPA sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dapat meningkat. Media Mind Mapping juga bisa diterapkan melalui berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster yang disediakan gratis. Penggunaan aplikasi ini juga penting untuk dikembangkan. adapun teknik dasar membuat Edraw Mindmaster dimulai dari bagian tengah permukaan halaman yang diletakan dalam posisi memanjang, menggunakan gambar untuk gagasan utama, menggunakan warna, menghubungkan cabang dan menggunakan kata kunci.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses belajar IPA menggunakan media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster dan untuk mengetahui seberapa peningkatan hasil belajar IPA melalui media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster di kelas V SDN Sukamanah 2 Pandeglang, Banten.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (Wiraatmadja, 2012). Arikunto (dalam Mawardi, 2014) menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah melalui tindakan konkret, bukan hanya mengamati fenomena tertentu dan kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena tersebut. PTK dilaksanakan dalam dua tahap atau siklus, dengan subjek

penelitian adalah siswa kelas V di SDN Sukamanah 2 Pandeglang, Banten. Data penelitian diperoleh melalui tes esai untuk mengevaluasi pembelajaran IPA, tes unjuk kerja kelompok dalam membuat media Mind Mapping, serta observasi dan dokumentasi sebagai penunjang data. Instrumen yang digunakan meliputi lembar tes dan lembar observasi kegiatan siswa dan guru. Data dianalisis selama dan setelah penelitian berlangsung. Pada tahap Tindakan, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster yang telah disiapkan sebelumnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SDN Sukamanah 2 Pandeglang, Banten.

Menurut Sutrisno (dalam Albi, 2018) berpendapat jika observasi merupakan sebuah tahapan yang disusun oleh beragam tahap secara psikis maupun biologis. Observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran siswa yang nantinya menjadi bahan refleksi untuk mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi sehingga menjadi perbaikan untuk siklus selanjutnya. Kemudian, pada analisis data tes dipergunakan untuk mengetahui efektivitas dari media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster yang digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA siswa di kelas V sd yang telah diperoleh melalui tes setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran. Analisis data tes menggunakan rumusan kriteria ketuntasan belajar disertai penggunaan nilai ketuntasan di atas KKM yang sudah menjadi ketentuan dari pihak sekolah yakni 70, Data hasil observasi kegiatan siswa akan dilakukan pengolahan mempergunakan teknik persentase yakni perhitungan keseluruhan skor yang diperoleh oleh aktivitas kemudian dibagi dengan skor maksimal dikali 100% (Trianto, 2011) sebagai berikut:

$$p = \frac{AA}{BB} \times 100\%$$

Menurut Sudijono (2012) interpretasi aktivitas pembelajaran dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1. Presentase Aktivitas Siswa.

Presentase	Kategori
100%-61%	Aktif
60%-31%	Cukup Aktif
30%-0%	Kurang Aktif

Kriteria berhasil pada penelitian yang dilakukan dibagi atas dua yakni keberhasilan proses serta produk. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 75% dari siswa kelas V SDN Sukamah 2 Pandeglang telah melewati ketentuan KKM yakni 70 disertai nilai rata-rata kelas lebih besar atau sama dengan 75. Pada Keabsahan data peneliti mengecek menggunakan teknik triangulasi dan *member check*. Teknik triangulasi digunakan untuk perbandingan dan pengecekan kembali terhadap kebuktian dari informasi yang terdapat melalui instrumen. *Member check* untuk mengetahui keabsahan temuan penelitian yang sudah dilakukan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Sukamah 2 Pandeglang yaitu berlokasi di Kp. Kaduhanjur, Desa Sukamah, Kecamatan Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Subjek pada

penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas V. Penelitian Tindakan Kelas, peneliti melakukan tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dilakukan dalam penggunaan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA siswa dikelas V. Untuk mendapatkan hasil yang sudah di analisis datanya, peneliti menggunakan instrumen tes, observasi dan dokumentasi. Penggunaan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster yang dibuat untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA di kelas V melalui beberapa proses dan tahapan diantaranya:

Pra-Siklus

Pra-siklus dilakukan pada hari selasa tanggal 07 Juni 2022 yang bertujuan untuk mengetahui dan melihat situasi yang nyata pada saat guru melakukan proses pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan pra-siklus ini, peneliti dapat melihat dan memperoleh data yang ada salah satunya kendala atau masalah yang didapat, untuk menemukan solusi terbaik dapat dilaksanakan dalam tahapan siklus berikutnya. Pada tahapan pra-siklus peneliti melakukan observasi serta refleksi. Saat kegiatan observasi, peneliti melihat proses pembelajaran monoton, guru sekadar melakukan metode ceramah namun tidak memberikan media belajar yang menarik kepada para siswa. Siswa juga terlihat asik dengan dunianya mereka sendiri pasif karena kegiatan pembelajarannya siswa sekadar melakukan pencatatan serta mendengar pemaparan oleh guru. Dalam tahap pra-siklus dilakukan pengamatan siswa dalam media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V. peneliti melihat saat guru memberikan tanya jawab, respon siswa hanya terdiam dan tidak tahu, terbukti bahwa siswa masih minim pemahaman mengenai dasar pembelajaran IPA dan pemahaman mengenai dampak positif negatif dari penggunaan media tersebut. Pada saat untuk mengetahui nilai pembelajaran IPA, peneliti mengukur menggunakan tes esai sederhana tentang pembelajaran IPA, siswa dinyatakan belum tuntas. dari total keseluruhan siswa kelas V di SDN Sukamanah 2 Pandeglang, hanya 3 dari 16 orang yang mencapai nilai KKM dengan persentase rata-rata kelas 49,37% persentase lulus 18,75%. Hasil pengamatan observasi, peneliti dapat mengevaluasi dan menemukan masalah yang paling dominan yaitu pada saat proses pembelajaran guru dominan tidak menggunakan permainan yang bisa menimbulkan dorongan agar siswa termotivasi pada pembelajaran serta guru sekadar mempergunakan metode ceramah dan belum mempergunakan media yang berbasis teknologi pendidikan. Cara belajar disertai penggunaan semacam ini dianggap tidak lagi memiliki efektivitas yang baik untuk penerapan di masa digital sekarang.

Siklus I

Pada tahap siklus I, peneliti melakukan pelaksanaan Tindakan pada siswa kelas V di SDN Sukamanah 2 Pandeglang yang berpedoman pada RPP yang sudah disusun sebelumnya. Berdasarkan sebab permasalahan yang dialami pada tahap belajar, dengan demikian peneliti serta guru melakukan perencanaan kegiatan tindakan kelas pada tahap siklus I yang diantaranya tahap perencanaan, pada tahap ini, yang dilakukan pertama yaitu mempersiapkan rencana belajar dari mata pelajaran IPA.



Gambar 1. Kegiatan Belajar pada Siklus I saat Siswa Sedang Memperhatikan



Gambar 2. Kegiatan Belajar pada Siklus I saat Siswa Sedang Mengerjakan Soal



Gambar 3. Kegiatan Belajar pada Siklus I saat Siswa Sedang Menjelaskan Hasil

Untuk media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster, yang harus dipersiapkan peneliti dan guru adalah materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPA di sd kelas V, memperkenalkan dasar-dasar pembelajaran IPA di semester 2 tema 7 subtema 1, memperkenalkan media pembelajaran, manfaat apa yang diperoleh dalam menggunakan media.

peneliti juga menyediakan media pembelajaran aplikasi Edraw Mindmaster yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan menyiapkan soal evaluasi yang berupa soal esai dan tes unjuk kerja serta instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Pada pemberian Tindakan, yang dilakukan pada tanggal 08 juni 2022 peneliti menggunakan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V sd. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster siswa dapat memahami dan meningkatkan hasil pembelajaran IPA tersebut serta dapat menjawab soal yang sudah diberikan guru. Pada saat guru mencari tahu sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh para siswa melalui tanya jawab seputar bahan ajar yang akan menjadi materi dari pembelajaran IPA. Guru memberikan materi secara umum dengan menggunakan konsep Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster, guru membagi siswa 3 kelompok masing-masing kelompok menyusun peta konsep materi yang diberikan dengan menggunakan metode Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. Guru melakukan aktivitas pembelajaran IPA materi yang dibahas yaitu semester 2 tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 “Perubahan Wujud Benda”. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Kemudian kegiatan akhir guru melakukan perbaikan konsep-konsep yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan Guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari bersama-sama. Dari observasi yang telah dilakukan, hasil oleh aktivitas guru pada kegiatan belajar IPA menggunakan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw memperoleh persentase 81,81% dengan kategori baik. Ketika berada di siklus I terdapat sejumlah aspek yang belum dilakukan dari para guru dikarenakan guru sulit mengkondisikan siswa didalam kelas, dan siswa pun menjadi tidak kondusif saat beberapa siswa maju kedepan untuk mempresentasikan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Maka dari itu keterampilan guru perlu ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya.

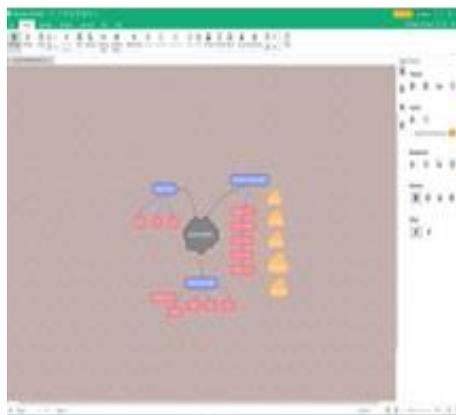
Pada siklus I, hasil siswa dapat dijelaskan bahwa dalam tes pembelajaran IPA dengan menggunakan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster dapat diperoleh dengan nilai rata-rata 68,75% dan nilai persentase kelulusan 50% keduanya sudah mendekati nilai KKM, untuk tes unjuk kerja membuat media Mind Mapping memperoleh rata-rata nilai rata-rata 69,75% dan persentase lulus 68,75% dengan begitu peneliti dan guru mengadakan refleksi dan melakukan perbaikan-perbaikan yang terjadi pada siklus I. Ketika berada di siklus I terdapat sejumlah aspek yang belum dilakukan dari para guru dikarenakan guru sulit mengkondisikan siswa di dalam kelas, dan siswa pun menjadi tidak kondusif saat beberapa siswa maju kedepan untuk mempresentasikan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Maka dari itu keterampilan guru perlu ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Siklus II memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk memberikan perbaikan atas kekurangan yang dilakukan pada siklus I. Seperti pada siklus sebelumnya, peneliti dan guru mempersiapkan apa yang akan dilaksanakan seperti menyiapkan RPP dan media yang digunakan pada saat melakukan pembelajaran. Kegiatan pada tahap Tindakan peneliti dan guru mempunyai tujuan khusus untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.



Gambar 4. Kegiatan Belajar pada Siklus II saat Siswa Sedang Mendengarkan Penjelasan



Gambar 5. Kegiatan Belajar pada Siklus II saat Penggunaan Aplikasi Edraw Mind Master



Gambar 2. Kegiatan Belajar pada Siklus II saat Siswa Mengerjakan Tugas yang Diberikan.

Pada siklus II ini siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan cara yang menyenangkan, guru juga menerapkan permainan edukasi di sela-sela pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik. Guru juga sudah mengkondisikan tepat waktu supaya pembelajaran menjadi berurut sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Hasil belajar pun menjadi meningkat setelah mengadakan perbaikan-perbaikan di siklus II. Dalam kegiatan observasi tahap-tahapnya sama seperti tahap observasi pada siklus I,

dimana peneliti melakukan pengamatan pada aktivitas lembar observasi dan guru. Observasi ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap siklus II keterampilan guru sudah sangat baik daripada siklus sebelumnya dalam melakukan proses pembelajaran IPA menggunakan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster dengan persentase 91,66% sedangkan pada observasi aktivitas siswa, pada tahap siklus II, siswa mulai merasa percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa juga sudah menunjukkan rasa keingintahuan tentang penggunaan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA menggunakan media menunjukkan hasil yang meningkat daripada siklus sebelumnya dengan persentase 85,7%.

Hasil analisis belajar siswa siklus II meningkat dari siklus sebelumnya. Pada hasil tes pembelajaran IPA menggunakan media Mind Mapping di siklus II mendapatkan nilai rata-rata 86,25% dengan persentase lulus 81,25% terbukti pada kesulitan yang dialami siswa dalam proses menjawab soal tes menggunakan media dapat diatasi. Sedangkan pada membuat media Mind Mapping pun sama mengalami peningkatan siklus II diperoleh rata-rata 86,25% dengan persentase lulus 81,25%. Selama pembelajaran menggunakan media Mind Mapping dengan aplikasi Edraw Mindmaster, siswa memperhatikan dengan rasa senang dan tidak membosankan sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi meningkat dan kesulitan-kesulitan yang terjadi pada siswa teratasi. Dikarenakan nilai pada siklus II tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II terlihat peningkatan disetiap rata-rata aspek yang diobservasi. Peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dapat dilihat dengan tabel dibawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran IPA Menggunakan Media Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster.

	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Tes soal	Unjuk Kerja	Tes soal	Unjuk kerja
Rata-rata	49,37%	68,75%	68,75%	86,25%	83,81%
Kelulusan	18,75%	50%	68,75%	81,25%	100%

Berdasarkan tabel diatas, bahwa penggunaan media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster di pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika diuraikan pada hasil nilai pembelajaran IPA dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Rata-rata pada pra-siklus pada soal tes pembelajaran IPA hanya 49,37% dengan persentase lulus 18,75% lalu peningkatan ke siklus I menjadi rata-rata 68,75% dengan persentase lulus 50%, pada siklus II hasil tes dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh 86,25% dengan persentase kelulusan 81,25%, rata-rata kelas ini sudah mencapai KKM. Begitu pun dengan menggunakan tes unjuk kerja, dengan perolehan rata-rata pada siklus I sebesar 69,75% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 83,81%. Dengan demikian setiap siklus mengalami peningkatan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Media Mind Mapping dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SDN Sukamanah 2. Selaras dari beberapa penelitian yang dilakukan Astriany (2015), Priyandana et al. (2021), Setyarini (2019), Sunardiyah et al. (2022), Putri & Sudianto (2013), diperoleh hasil bahwa media Mind Mapping dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang

menarik dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa, media Mind Mapping juga tidak hanya diterapkan berfokus di kelas V, tetapi di kelas IV dan VI juga bisa diterapkan, dengan penelitian media Mind Mapping sama-sama berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut tidak hanya menggunakan media Mind Mapping tetapi ada alat bantuan aplikasi Edraw Mindmaster untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti memiliki persamaan yakni dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, yang meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti berfokus meningkatkan hasil belajar IPA kelas V, dengan menerapkan alat berbantuan aplikasi jarang ditemukan karena kurangnya media pembelajaran, penelitian ini layak diterapkan di sekolah dasar. Agar terdapat pembaharuan dan inovasi dalam media pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster di kelas V SDN Sukamanah 2 Pandeglang berjalan dengan baik. Peneliti menerapkan media Mind Mapping yang berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. Penerapan media ini dapat membantu meningkatkan hasil nilai pembelajaran IPA. Jika nilai rata-rata hasil evaluasi siswa tersebut telah meningkat. Pada siklus I, nilai rata-rata pada soal tes pembelajaran IPA siswa naik mencapai 19,38% pada rerata hasil tes pra tindakan ataupun awalnya pra tindakan nilai rata-rata soal tes pembelajaran IPA mencapai 49,37% terjadi peningkatan yaitu 68,75%. Berikutnya kenaikan rata-rata pada siklus II juga mencapai 17,5% pada rerata nilai tes siklus I atau nilai rata-rata dari siklus I mencapai 68,75% terjadi kenaikan 86,25%. Dan untuk rata-rata membuat media berkelompok mengalami kenaikan mencapai 14,06% terhadap rerata hasil tes dari siklus I dengan rata-rata mencapai 69,75% meningkat menjadi 83,81% pada siklus II.

PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Bapak/Ibu guru yang telah mengizinkan peneliti terjun di SDN Sukamanah 2 Pandeglang dan ikut berperan dalam membantu jalannya proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV Jejak.
- Astriany, N. (2015). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media Mind Mapping siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 177-189. <https://doi.org/10.21009/JPD.061.15>
- Mawardi, M. (2014). Pemberlakuan kurikulum SD/MI tahun 2013 dan implikasinya terhadap upaya memperbaiki proses pembelajaran melalui PTK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(3), 107-121. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2014.v4.i3.p107-121>
- Ningsih, W. C., Marzuki, M., & Marli, S. (2022). Pengaruh sistem pembelajaran Mind Map terhadap pemerolehan belajar IPS kelas V SDN 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(1), 1-14. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v1i1.451>
- Priyandana, I. W. P., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 287-294. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36520>

- Putri, E. W. S., & Sudianto, M. (2013). Penerapan metode Mind Mapping untuk meningkatkan kemampuan mengingat di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11. <https://core.ac.uk/reader/230630120>
- Setyarini, D. (2019). Model pembelajaran mind map untuk meningkatkan prestasi belajar anak didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 30-44. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.6.1.30-44>
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sunardiyah, M. A., Nisa, A. F., Barozi, S. M., Istiyarni, I., Hikmah, N., & Wulandari, W. (2022). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan kelas VI SDN Dengok Semanu. *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 12(1), 905-912. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v12i1.991>
- Trianto, T. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Wiraatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Rosdakarya.