

Meningkatkan Hasil Belajar Melalui *Mind Mapping* Mata Pelajaran IPA Kelas IV MIN 3 Medan

Annisyah Arifah

Abstract

The use of Mind Mapping as an innovative learning model in learning is expected to foster high teacher-student interactions or between these students. This can make the learning climate in the classroom more active and more conducive. Students are able to show their competence to the maximum by carrying out various learning activities that are shown through various activities during the learning process. This type of research is Classroom Action Research (PTK), In accordance with the nature of classroom action research, this research was carried out with the stages of planning, action, observation, and reflection. with the conclusion of the first cycle meeting 1 of 28 students there was no significant increase, which was only 32%, but after being given the effectiveness category at meeting 2, there was an increase after that, namely 54%. Even so, it has not touched the classical KKM score of 75 and individual 70. From cycle II to meeting 1, there was a significant increase from 28 students, there were 71%, but furthermore there was an increase of 93% at meeting 2 and had reached classical 75 and individuals 70.

Keywords: Mind Mapping, Classroom Action Research, Elementary Science.

Pendahuluan

Proses pembelajaran IPA selalu diarahkan kepada situasi yang menarik dan menyenangkan dimana guru sebagai fasilitator atau pembimbing siswa dalam belajar dan pembelajaran berpusat kepada siswa artinya siswa lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran sehingga materi pelajaran IPA tersebut dapat diterima oleh siswa (Utami, 2018:138). Ancaman penyebaran covid-19 pada dunia pendidikan akan mempengaruhi proses pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan perubahan mekanisme pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan). Beranjak dari keadaan dan situasi tersebut, pengajar atau guru harus memiliki kepekaan dalam memanfaatkan fasilitas dari kemajuan teknologi sebagai sarana pendukung aktivitas pembelajaran *online*. Sebagai pengingat bahwa dalam pembelajaran IPA di SD seharusnya dengan tatap muka sebab dalam pembelajaran IPA di SD sebagian besar materinya melakukan percobaan/eksperimen dan tentunya sangat memerlukan bimbingan guru agar materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan baik (Andriana.,dkk 2020:410). Terlebih proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung oleh peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar, yang

pada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Selain itu pembelajaran IPA diarahkan untuk memberi pengalaman langsung sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk alam sekitar. (Nupita, E. 2013:1-9). Menyadari akan hal tersebut guru memiliki kewajiban mengeksplorasi model ataupun pendekatan yang sesuai dengan media pembelajaran digital yang efektif dan efisien dalam penerapan pembelajaran daring dengan proses pembelajaran IPA. Sebab terdapat anggapan dari sebagian peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan ujian di sekolah (Octaviary.,dkk,2020:166-170).

Pada pengamatan awal yang telah dilakukan pada Kelas IVa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Medan yang menggunakan pembelajaran daring melalui aplikasi *Zoom*. Kondisi yang dihadapi siswa kelas IVa di MIN 3 Medan adalah hasil belajar IPA yang cenderung rendah. Hasil ulangan di kelas IVa menunjukkan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPA adalah 60. Dari 28 siswa hanya 5 orang yang memperoleh KKM atau 18% (Sumber: data arsip guru dan kepala sekolah ulangan semester genap tahun pelajaran 2019/2020), belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) klasikal 75 dan KKM individu 70 mata pelajaran IPA materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup yang telah ditentukan. Rendahnya nilai rata-rata ulangan semester genap mata pelajaran IPA siswa kelas IVa MIN 3 Medan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *Zoom* yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah tanpa menggunakan variasi dan inovatif pembelajaran pada setiap pembelajaran yang dilakukannya yang menyebabkan kebosanan kelas daring. Asumsi ini menunjukkan kurangnya penguasaan guru terhadap penggunaan media pembelajaran melalui media *zoom* yang ada, padahal penguasaan terhadap penggunaan berbagai media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa melalui implementasi model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di era pandemi covid-19 (Rofisian, 2019:24),(Hikmawati,2020:303), (Octaviary.,dkk,2020:166-170). Maka, dengan pendekatan *Mind Mapping* akan menjadi sarana pembelajaran daring *Zoom* untuk pemecahan masalah dalam ketuntasan nilai pada kelas IV MIN 3 Medan. Model pembelajaran inovatif *Mind Mapping* melibatkan siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan *Mind Mapping* sebagai model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan tingginya interaksi guru dan siswa atau antara siswa itu tersebut. Hal tersebut dapat membuat iklim belajar di kelas menjadi aktif dan lebih kondusif. Siswa

mampu menunjukkan kompetensinya secara maksimal dengan melakukan berbagai aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui bermacam-macam kegiatan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. *Mind mapping* juga dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya (Buzan; Aprinawati, 2018:140). Aktivitas belajar yang dimunculkan siswa dapat membentuk pengetahuan dan keterampilan yang dapat meningkatkan hasil belajar disekolah (rofisian,2019). Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga(Wiradinata, 2013)yakni: (1)Keefektifan, (2)Efisiensi, (3)Daya Tarik (Wiradinata, 2013:71).

Metodologi

Penggunaan metodologi penelitian yang akan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*. Jenis penelitian ini adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) yang merupakan sebuah kajian yang reflektif oleh pelaksana tindakan dengan tujuan agar kemampuan dari tindakan-tindakan yang dilakukan meningkatkan dan kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran yang dilakukan dapat diperbaiki. Sesuai dengan hakikat penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tahap perencanaan, tindakan,observasi, dan refleksi. Responden yang diteliti adalah 28 siswa Kelas IV MIN 3 Medan Pengumpulan Data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi, Prosedur data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data berakhir. Pada saat wawancara, peneliti telah melakukan analisis terhadap jawaban responden saat diwawancarai. Bila jawaban belum memuaskan, maka penulis akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu sampai diperoleh data yang dianggap kredibel. Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, deskripsi data dan verifikasi data (Arikunto, 2014). Uji keabsahan data dalam peneliti ini menggunakan tringulasi. Indikator dari segi hasil belajar, dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa kelas IVa MIN 3 Medan memiliki nilai diatas KKM. Dimana KKM yang telah ditentukan adalah sebesar 75. Sebelum peneliti melakukan tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara dan observasi ke sekolah MIN 3 Medan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi awal tentang proses hasil belajar IPA kelas IV MIN 3 Medan. Hasil wawancara juga digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk melakukan tindakan memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siklus berikutnya. Observasi dilakukan saat

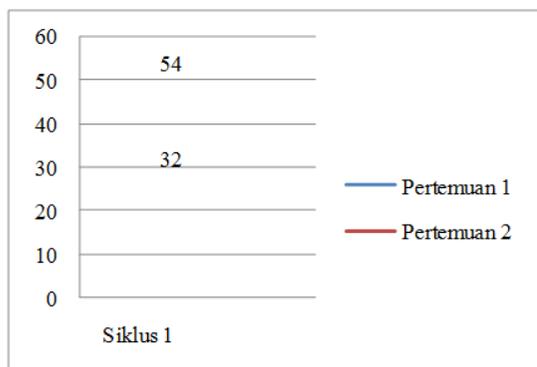
proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa dan cara guru saat proses pembelajaran *online* berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil observasi pra-siklus penelitian, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat konvensional sebab peran peserta didik/siswa yang ikut dalam pembelajaran *online* terlihat hanya diam dan mengambil posisi pasif menatap layar dan hanya mendengarkan materi apa yang disampaikan oleh guru. Begitu juga pantauan posisi siswa yang tidak mengaktifkan kamera online selama pembelajaran, hanya sedikit yang menggunakan kesempatan yang diberikan pada siswa untuk menyampaikan pendapat, sehingga hal tersebut membuat siswa kurang aktif terhadap materi yang dipersembahkan sehingga ketika terjadi evaluasi hasil belajar terdapat ketertarikan siswa terhadap materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup secara konvensional menjadi rendah. Para peserta masih terlihat sangat pasif pada pembelajaran *online* melalui media *zoom* menunjukkan hasil dari pra-siklus yakni hasil belajar siswa tertinggi sebesar 60.

Setelah peneliti mengetahui penyebab klasifikasi hasil belajar belum tercapai, maka peneliti melaksanakan siklus I dengan perencanaan yang lebih baik agar setiap klasifikasi hasil belajar tercapai. Hal yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengembangkan rencana pembelajaran sesuai dengan kekurangan yang terdapat di siklus I sesuai dengan klasifikasi hasil belajar yang ingin ditingkatkan. Setelah peneliti melaksanakan siklus I, terlihat bahwa aktivitas belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan dapat terlihat pada siklus I pertemuan 1. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikategorikan masih belum mencapai KKM dilihat dari 28 orang siswa terdapat hanya 9 orang siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 atau dengan persentase sebesar 32% dengan begitu yang mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 2 peneliti memoderasi keefektifan penyampaian melalui *Mind Mapping* yang menunjukkan keberhasilan hasil belajar siswa cukup signifikan, dari 9 orang siswa menjadi 15 siswa yang mendapatkan nilai KKM dengan persentase keberhasilan hasil belajar siswa yaitu 54%. Meskipun begitu masih belum mencapai nilai maksimal individu 70 dan nilai klasikal yakni 75.

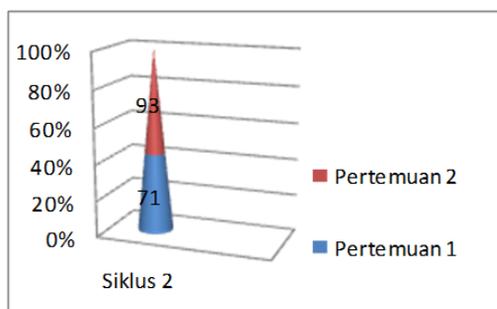
Adapun hasil rekapitulasi observasi pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat digambarkan dengan persentase pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Rekapitulasi Observasi Siklus 1 Pertemuan

Pembahasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Peneliti masih menyadari ada beberapa kekurangan dalam pelaksanaan model *Mind Mapping* pada siklus I maka selanjutnya Peneliti membuka perencanaan dan pelaksanaan pada siklus II dengan melengkapi kategori ketuntasan hasil belajar dengan keefisienan materi yang dimaksudkan dalam *Mind Mapping* mengenai materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup. Perubahan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa terpantau dalam siklus II pertemuan 1 yaitu terdapat 20 orang siswa yang menunjukkan capaian hasil belajar KKM individu yaitu 71% meskipun begitu masih belum mencukupi nilai klasikal KKM sebesar 75. Selanjutnya peneliti memaksimalkan peran dari kategori hasil belajar dengan memberikan daya tarik pada materi pemecahan dalam *Mind Mapping* dan peningkatan tersebut dapat terlihat pada siklus II pertemuan 2, dengan menunjukkan hasil belajar siswa dilihat dari 28 orang siswa terdapat 26 orang siswa atau 93% yang tuntas mencukupi KKM sebesar nilai ≥ 70 sekaligus pemenuhan hasil belajar klasikal yaitu 75. Adapun hasil rekapitulasi Siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat digambarkan dengan persentase pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Siklus II pertemuan 1 dan 2

Pembahasan Hasil Kategori Hasil Belajar

1. Keefektifan Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping*

Berdasarkan hasil observasi terhadap Siklus I melalui pertemuan 1 tidak menunjukkan peningkatan hasil belajar maka pada pertemuan 2 peneliti memberikan keefektifan materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Keefektifan Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping*

No.	Pertemuan	Siklus I
1	Pertemuan I	32%
2	Pertemuan 2	54%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dengan menggunakan kategori keefektifan materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup sebagai syarat tercapainya hasil belajar yang memenuhi KKM 70 cukup memberikan perubahan kearah peningkatan meski belum mencapai nilai klasikal maupun individu. kriteria keefektifan pembelajaran, yaitu: (1) ketuntasan belajar secara individu, gain dan klasikal, (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan (3) respons siswa terhadap proses pembelajaran, (4) peningkatan hasil belajar (Wahyudin & Nurcahya, 2018:73). Dengan begitu peneliti menelaah dengan mempraktekkan alur kegiatan dalam pembelajaran di siklus I untuk perbaikan pembelajaran.

2. Efisiensi dan Daya Tarik Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping*, Peneliti menyadari evaluasi dari pelaksanaan Siklus I baik pada pertemuan 1 dan 2 masih belum mencapai KKM sebab beberapa kendala masih dialami oleh penyampaian materi terutama melalui media daring/online oleh sebabnya ada kekurangan yang harus dilengkapi berdasar kategori mencapai hasil belajar yakni Efisiensi dan Daya Tarik. Setelah perencanaan dan melaksanakan kategori yang belum terlaksana maka terjadi perubahan yang sangat signifikan terlihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Efisiensi dan Daya Tarik Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping*

No.	Pertemuan	Siklus I
1	Pertemuan I	71%
2	Pertemuan 2	93%

Pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti dari Indikator keefektifan pembelajaran meliputi: (a) kecermatan penguasaan perilaku, (b) kecepatan

unjuk kerja, (c) kesesuaian dengan prosedur, (d) kuantitas unjuk kerja, (e) kualitas hasil akhir, (f) tingkat alih belajar, dan (g) tingkat retensi. Sedang efisiensi pembelajaran dilihat dari jumlah waktu, personalia, dan sumber belajar yang terpakai. Daya tarik belajar adalah bentuk ketertarikan dan kesungguhan pebelajar untuk makin berkeinginan belajar lebih lanjut setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, dan sejauhmana pebelajar dapat menikmati atau menyukai pembelajaran. Misalnya, bagaimana pebelajar bertanya bilamanakah mereka dapat mempejari lebih jauh lagi tentang topik yang sedang dipelajari (Degeng; Kurniawati & Sudiyono, 2015:131). Dengan demikian penelitian yang dilakukan berhasil dan tidak perlu lagi dilakukan siklus berikutnya.

Kesimpulan

Berikut simpulan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Pada hasil analisis tentang pelaksanaan Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping* pada pembelajaran *online* tanpa memberikan kategori hasil belajar yang diperoleh dari siklus I pertemuan 1 dari 28 siswa tidak terdapat peningkatan signifikan yakni hanya 32% namun setelah diberikan kategori keefektifan pada pertemuan 2 maka terjadi peningkatan setelahnya yakni 54%. Meskipun begitu belum menyentuh nilai KKM klasikal 75 dan individu 70.
2. Pada hasil analisis tentang pelaksanaan Materi Hubungan Ketergantungan Mahluk Hidup Melalui *Mind Mapping* pembelajaran *online* dengan memberikan kategori keefesienan dan daya tarik hasil belajar yang diperoleh dari siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan yang signifikan dari 28 siswa terdapat 71% namun lebih lanjut lagi terjadi peningkatan sebesar 93% pada pertemuan 2 dan telah mencapai klasikal 75 dan individu ≥ 70 .

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan agar menjadi saran dan masukan adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan *Mind Mapping* mampu meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan 3 kategori pelaksanaan maka sekolah dapat meningkatkan kapasitas setiap guru dalam pengaplikasian perbaikan pembelajaran kelas dari tatap muka kepada daring.
2. Pemecahan masalah tertumpu pada pelaksana kelas maka guru adalah aktor dalam perbaikan kelas sehingga guru maupun calon guru harus memiliki kompetensi dan kapasitas pembelajaran era digital.

Daftar Pustaka

- Adriana, Encep, Ramadayanti, Suci, Noviyanti, T. esti. (2020). *Pembelajaran IPA di SD Pada Masa Covid 19*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 3(1), 409–413.
- Aprinawati (2018), Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wasana Siswa SD, *Jurnal Basicedu*, 2(1). 140.
- Hikmawati, N (2020), *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar (Studi Meta-Sintesis), *Kariman*, 08 (02). 303-323.
- Kurniawati, M.& Sudiyono (2015), *Membangun Daya Tarik Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek*, Seminar Nasional Hasil Penelitian (Snhp-V) Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas PGRI Semarang, ISBN 978-602-0960-29-6
- Nupita, E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9
- Octaviary, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad (2020), *Peningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Daya Alam melalui Metode Mind Mapping*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II PGSD 022.
- Rofisian, N., Ummu Hany Almasitoh (2019), Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD, *Jurnal Pendidikan Modern*. 04 (02), 24 -28
- Rofisian, N. (2020), *Mind Mapping Sebagai Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*, <http://e-proceedings.umpwr.ac.id>.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7 (1). 138.
- Wahyuddin & Nurcahya (2018) Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar, *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(1) 72-103