

## Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media VINTAMI

Hidayatun Nisak\*, Siti Masfuah, F. Shoufika Hilyana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia

\*Corresponding Author: [hidayatunnisak0901@gmail.com](mailto:hidayatunnisak0901@gmail.com), [siti.masfuah@umk.ac.id](mailto:siti.masfuah@umk.ac.id), [farah.hilyana@umk.ac.id](mailto:farah.hilyana@umk.ac.id).

### Article History

Received : June 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : June 18<sup>th</sup>, 2024

Accepted : July 27<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS adalah *Mind Mapping*. *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang kreatif sehingga mudah untuk menguasai materi dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media vintami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yaitu *Pre Experimental* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian yaitu 31 siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 dengan menggunakan teknik sensus/sampling total. Kemudian teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Serta analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji *N-Gain* dengan berbantuan SPSS 29. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji *N-Gain Score* pemahaman IPAS yaitu 0,7700 yang dapat ditafsirkan efektif. Sedangkan hasil uji *N-Gain Score* keterampilan proses yaitu 0,5894 yang dapat ditafsirkan cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *mind mapping* berbantuan media vintami dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Keywords:** Hasil Belajar IPAS, Model *Mind Mapping*, Media VINTAMI

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka, kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik. Pada kurikulum merdeka ini terdapat sedikit perubahan dalam muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dimana kedua muatan tersebut diintegrasikan menjadi satu muatan pembelajaran yakni muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Aini et al., 2024). Pengintegrasian dilakukan berdasar dari pertimbangan bahwasannya siswa sekolah dasar cenderung memperhatikan sesuatu hal secara utuh juga terpadu karena siswa sekolah dasar masih pada tahap berpikir konkret, sederhana,

holistik, komprehensif namun tidak detail (Marlita et al., 2023). IPAS sangat memegang peran penting dalam pengembangan intelektual dan kreativitas siswa, IPAS disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, menghibur, menantang, mendorong partisipasi aktif dan bertujuan untuk menunjang kreativitas, kemandirian dan psikologi anak, selain itu anak diharapkan dapat mengembangkan dalam berpikir kritis, kreatif dan rasa ingin tahu (Wiwik, 2023).

Belajar dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku yang bertujuan untuk memperoleh tingkah laku yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman interaksi individu dengan lingkungannya (Prasetya et al., 2023). Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKTP yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Sejalan dengan Sidiq et al., (2020) menjelaskan hasil

belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif), peningkatan keterampilan siswa pada setiap akhir pembelajaran yang diberikan oleh guru (Wahyuningtyas et al., 2022)

Berdasarkan hasil perolehan data observasi di SD Negeri Pati Wetan 01 pada tanggal 18 Januari 2024 menunjukkan bahwa dilapangan masih banyak permasalahan-permasalahan yang ditemui khususnya dalam pembelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah kurang adanya komunikasi antara guru dan siswa sehingga saat guru menjelaskan materi siswa cenderung bosan dan mudah mengalihkan perhatiannya, dan juga guru masih kurang dalam menerapkan inovasi dalam pembelajaran seperti jarang penerapan model pembelajaran.

Pada saat observasi peneliti juga melakukan wawancara untuk mendalami hal terkait hasil belajar siswa. Guru kelas IV ibu DR menyebutkan bahwa hasil belajar siswa rendah hal ini terlihat dari SAS (Sumatif Akhir Semester) pembelajaran IPAS semester genap 2023/2024. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk muatan IPAS adalah 70. Berdasarkan data siswa yang mencapai KKTP dari jumlah 31 siswa terdapat 6 siswa (19%) siswa yang mencapai KKTP sedangkan sisanya 25 siswa (81%) belum mencapai KKTP. Rendahnya nilai siswa pada muatan IPAS disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Di SD Negeri Pati Wetan 01 pembelajaran IPAS menggunakan model konvensional dan komunikasinya cenderung satu arah sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta jarang memanfaatkan media pembelajaran sehingga sering kali siswa sibuk dengan dunianya sendiri saat guru sedang menyampaikan pelajaran. Berdasarkan hasil data pra penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berjalan secara maksimal, sehingga tujuan pembelajaran IPAS hasil belajar belum tercapai dengan baik.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan, maka diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran IPAS siswa kelas IV dalam meningkatkan hasil belajar. Pembaruan berupa model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut diantaranya seperti 1) pembelajaran yang dapat menarik minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS; 2) pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; 3) pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dikelas serta membantu untuk mengingat dan memahami pembelajaran. Maka dari itu, berdasarkan kebutuhan dari permasalahan diatas model yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran kelas IV adalah model *mind mapping*. Hal tersebut dikarenakan model *mind mapping* atau pemetaan pemikiran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar (Zuhdiana & Mawartningsih, 2019). Penggunaan model *mind mapping* dapat digunakan dalam upaya peningkatan keterampilan, kemampuan, dan hasil belajar. Model ini sangat menarik karena semua siswa ikut serta dalam pembuatan *mind mapping*. Siswa akan membuat dengan ide-ide yang menarik yang dituangkan dalam pengerjaan pembelajaran dengan model *mind mapping* sehingga memicu munculnya keterampilan kreatif siswa (Wulandari et al., 2022).

Salah satu alat pembelajaran yang dapat menunjang model *mind mapping* yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Hariyadi et al., 2021). Merujuk pada kebutuhan permasalahan diatas pembelajaran dikelas IV SD Pati Wetan 01 siswa kebanyakan merasa senang serta antusias ketika guru mengajar menggunakan media yang berbasis teknologi karena dapat menarik perhatian siswa jadi media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang model *mind mapping* adalah media vintami (video animasi kegiatan ekonomi). Pendekatan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini memang sangat penting terutama di era teknologi saat ini harus dipelajari maupun dikembangkan oleh pelaku proses pembelajaran itu sendiri yaitu guru dan murid (Hilyana et al., 2023). Dalam media berbasis video animasi, penggunaan gambar bergerak dan suara dapat membantu siswa untuk lebih baik memahami

konsep-konsep pelajaran. Selain itu, media ini juga lebih sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang tumbuh di era digital dan sering terpapar kepada berbagai bentuk media visual (Sofiana et al., 2023). Penggunaan media audio visual berbasis video dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran, dan motivasi belajar mereka dapat meningkat karena mereka dapat melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan lebih nyaman. Hal ini juga dapat membantu siswa untuk mengatasi rasa bosan yang mungkin muncul saat pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ekawati dan Kusuma Ningrum (2020) Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran yang inovasi yaitu model *mind mapping* berpengaruh besar dalam peningkatan hasil siswa karena pembelajaran lebih menyenangkan, mencatat lebih terfokus pada inti materi sehingga siswa lebih mudah mencari catatan dan catatan lebih jelas, mudah melihat gambar keseluruhan, dan pengkajian materi bisa lebih cepat. Penelitian yang dilakukan oleh Nurrachmawati & Istaryatiningtias (2022) Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar dengan Model *Mind Mapping* membuktikan bahwa model *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan melatih siswa untuk lebih kreatif dalam membuat rangkuman materi dalam bentuk peta konsep dan membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan masalah yang ditemui peneliti dan didukung oleh teori-teori yang relevan, maka dilakukan penelitian mengenai “Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Vintami” yang bertujuan untuk menganalisis penerapan model *mind mapping* berbantuan media VINTAMI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan,

kemudian menguji efektivitas perlakuan melalui suatu rancangan percobaan (Djaali, 2020). Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu jenis *Pre Experimental* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest Design*, dimana akan dilaksanakan kegiatan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan untuk menguji peningkatan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media vintami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pati Wetan 01 pada bulan Januari-Juli 2024 tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD negeri Pati Wetan 01. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Sensus/Sampling total. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 yaitu 31 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini soal *pretest posttest* yang berupa tes tertulis dalam bentuk uraian. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menerima perlakuan yaitu pembelajaran dengan pendekatan model *mind mapping* berbantuan media vintami. Sedangkan *posttest* diberikan sesudah dilakukannya pembelajaran model *mind mapping* berbantuan media vintami guna mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Adapun kerangka desain penelitian yang digunakan sebagai berikut.

**Tabel 1.** *One Group Pretest Posttest Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

X: Ada perlakuan berupa penerapan model *mind mapping* berbantuan media vintami

O<sub>1</sub>: Tes Awal/*Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O<sub>2</sub>: Tes Akhir/*Posttest* (setelah diberikan perlakuan).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji statistik yaitu uji normalitas sebagai uji prasyarat dan uji *N-Gain* sebagai uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk*. Sedangkan uji *N-Gain* untuk menganalisis penerapan model *mind mapping* berbantuan media vintami perhitungan uji ini menggunakan bantuan *SPSS Statistics 29*. Adapun kriteria pengujian *N-Gain* sebagai berikut.

**Tabel 2.** Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$Ngain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq Ngain \leq 0,7$	Sedang
$\geq 0,3$	Rendah

Sumber: Julianto et al., (2023)

Tabel 2 mengandung tentang pembagian skor *N-Gain*. Skor *N-Gain* lebih dari 0,7 dikatakan tinggi, skor antara 0,3 sampai 0,7 dikatakan sedang. Skor *N-Gain* kurang dari 0,3 dikatakan rendah.

**Tabel 3.** Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-45	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Julianto et al., (2023)

Tabel 3 mengandung tentang tafsiran efektivitas *N-Gain*. Nilai *N-Gain* persen kurang dari 40 dikategorikan tidak efektif. Nilai *N-Gain* persen antara 40-55 dikategorikan kurang efektif. Nilai 56-75 dikategorikan cukup efektif, dan nilai *N-Gain* persen lebih dari 76 dikategorikan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

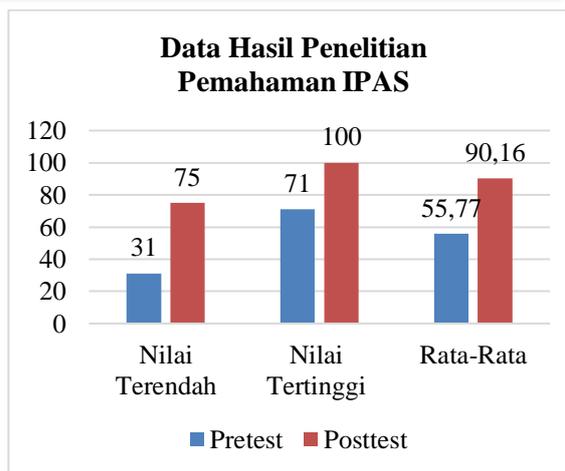
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 yang berjumlah 31 siswa. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Mei 2024. Berikut jadwal kegiatan penelitian.

**Tabel 4.** Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal	Waktu
1	Pertemuan 1 (Pretest)	21 Mei	07.00 – 07.35
2	Pertemuan 2	21 Mei	07.35 – 08.45
3	Pertemuan 3	22 Mei	07.00 – 08.10
3	Pertemuan 4	23 Mei	07.00 – 08.10
4	Pertemuan 5 (Posttest)	23 Mei	08.10 – 08.45

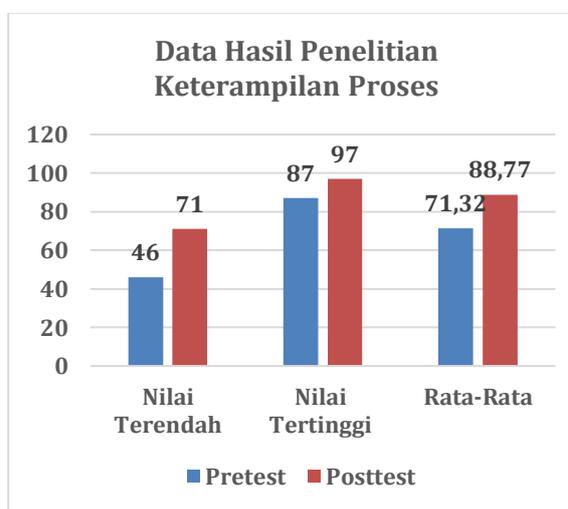
Sumber: Data Penelitian (2024)

Data dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS yang telah diselesaikan siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil data yang diperoleh.



**Gambar 1.** Data Hasil Penelitian Pemahaman IPAS

Berdasarkan hasil analisis data diatas penggunaan model *mind mapping* berbantuan media vintami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 dapat dilihat dari hasil nilai *pretest posttest* siswa menunjukkan perolehan hasil *pretest* nilai terendah 31 dan nilai tertinggi 71 dengan nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh 55,77. Sedangkan pada perolehan hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah 71 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata *posttest* diperoleh 90,16.



**Gambar 2.** Data Hasil Penelitian Keterampilan Proses

Berdasarkan hasil analisis data diatas penggunaan model *mind mapping* berbantuan media vintami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 dapat dilihat dari hasil nilai *pretest posttest* siswa menunjukkan perolehan hasil *pretest* nilai terendah 31 dan nilai tertinggi 71 dengan nilai

rata-rata *pretest* yang diperoleh 55,77. Sedangkan pada perolehan hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah 71 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata *posttest* diperoleh 90,16.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas Pemahaman IPAS  
**Test of Normality**  
 Shapiro-Wilk

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,953	31	,192
Posttest	,954	31	,206

Sumber: Data *Software SPSS 29*

Tabel 5 menunjukkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi dari *pretest* diperoleh yaitu  $0,192 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan data *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,206 > 0,05$  sehingga data juga berdistribusi normal.

**Tabel 7.** Hasil Uji *N-Gain* Pemahaman IPAS  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	,29	1,00	,7700	,16890
Ngain_Persentase	31	28,57	100,00	76,9984	16,88967
Valid N (listwise)	31				

Sumber: Data *Software SPSS 29*

Hasil perhitungan uji *N-Gain* pada Tabel 7 diperoleh bahwa nilai *Ngain score* memperoleh skor 0,7700 yang masuk pada kategori tinggi. Sedangkan hasil *N-Gain* persentase memperoleh rata-rata 76,9984 yang ditafsirkan dengan efektif. Hal ini

memperlihatkan bahwa perlakuan yang telah diberikan yaitu model *mind mapping* berbantuan media vintami efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

**Tabel 8.** Hasil Uji *N-Gain* Keterampilan Proses  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	,19	,93	,5894	,22720
Ngain_Persentase	31	19,05	92,59	58,9367	22,72048
Valid N (listwise)	31				

Sumber: Data *Software SPSS 29*

Hasil perhitungan uji *N-Gain* pada Tabel 8 diperoleh bahwa nilai *Ngain score* memperoleh skor 0,5894 yang masuk pada kategori tinggi. Sedangkan hasil *N-Gain* persentase memperoleh rata-rata 58,9367 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Hal ini

memperlihatkan bahwa perlakuan yang telah diberikan yaitu model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media vintami cukup efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas Keterampilan Proses  
**Test of Normality**  
 Shapiro-Wilk

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,936	31	,064
Posttest	,897	31	,070

Sumber: Data *Software SPSS 29*

Tabel 6 menunjukkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi dari *pretest* diperoleh yaitu  $0,064 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan data *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,070 > 0,05$  sehingga data juga berdistribusi normal. Selanjutnya menganalisis peningkatan dari model *mind mapping* berbantuan media vintami terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV digunakan uji *N-Gain* dalam menganalisisnya menggunakan bantuan *SPSS Statistics 29*. Berikut output hasil analisis.

**Tabel 9.** Analisis Skor Tiap Per Indikator Pemahaman IPAS

No	Indikator Hasil Belajar Pemahaman IPAS	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	Mengingat (C1)	52	88	0,75	Tinggi
2	Memahami (C2)	54	87	0,71	Tinggi
3	Menerapkan (C3)	62	90	0,73	Tinggi
4	Menganalisis (C4)	48	75	0,51	Sedang
5	Mengevaluasi (C5)	38	80	0,67	Sedang
6	Menciptakan (C6)	58	77	0,45	Sedang

Sumber: Data Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan hasil belajar pemahaman IPAS menunjukkan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* berbantuan media vintami menunjukkan bahwa persentase hasil skor *posttest* siswa lebih tinggi daripada skor *pretest* siswa. Terlihat hasil analisis skor masing-masing indikator menunjukkan bahwa indikator hasil belajar pemahaman IPAS pada *pretest* dan *posttest* yang paling tinggi terletak pada indikator pertama yaitu mengingat, sedangkan indikator yang paling rendah pada indikator ke enam yaitu menciptakan.

Hasil skor pada tiap indikator hasil belajar pemahaman IPAS diketahui persentase ketercapaian indikator hasil belajar pemahaman IPAS siswa pada indikator pertama mengingat (C1) pada *pretest* sebesar 52 dan *posttest* sebesar 88. Indikator kedua memahami (C2) pada *pretest* sebesar 54 dan *posttest* sebesar 87. Indikator ketiga menerapkan (C3) pada *pretest* sebesar 62 dan *posttest* sebesar 90. Indikator keempat menganalisis (C4) pada *pretest* sebesar 48 dan pada *posttest* sebesar 75. Indikator kelima mengevaluasi (C5) pada *pretest* 38 dan pada *posttest* 80. Indikator kelima menciptakan

(C6) pada *pretest* sebesar 58 dan pada *posttest* sebesar 77. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase tiap-tiap indikator hasil belajar pemahaman IPAS pada hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pretest*.

Terlihat dari uraian diatas ketercapain skor hasil belajar pemahaman IPAS *posttest* lebih tinggi daripada skor hasil belajar pemahaman IPAS pada *pretest*. Setiap indikator menunjukkan kenaikan skor, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran siswa mampu mengingat syarat-syarat terjadinya kegiatan jual beli yang telah dipelajari dengan menggunakan model *mind mapping* berbantuan media vintami. Hal ini terlihat pada jawaban siswa pada soal yang mengandung indikator tersebut telah mengingat jawaban apa yang diperintahkan soal. Penguasaan materi dengan menghafal terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi gagal dalam membekali siswa memecahkan persoalan dalam jangka panjang dan juga proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama (Primavera & Suwarna, 2022). Hal ini dapat dilihat dalam lembar jawaban siswa pada Gambar 3.

1. Sebutkan apa saja syarat-syarat terjadinya jual beli!

Jawab: 4  
 ..... adanya penjual .....  
 ..... adanya pembeli .....  
 ..... adanya barang yang dijual .....  
 ..... adanya uang .....

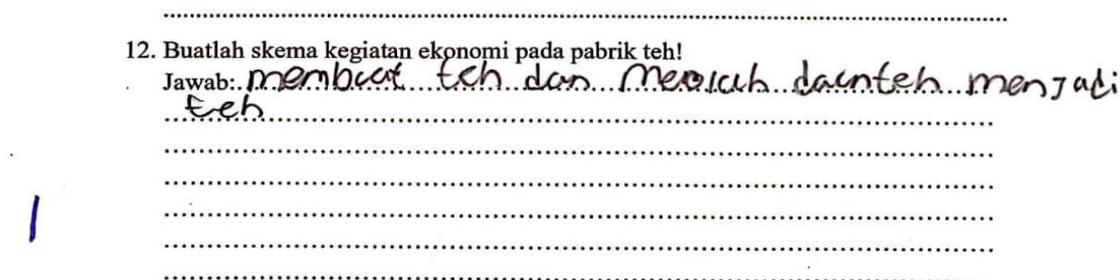
**Gambar 3.** Lembar Jawaban Siswa

Adapun indikator yang memiliki hasil skor rata-rata terendah terletak pada indikator keenam yaitu menciptakan. Dalam indikator ini siswa mampu membuat skema tentang alur kegiatan ekonomi yang telah dipelajari menggunakan model *mind mapping* berbantuan media vintami. Akan tetapi banyak siswa yang masih kebingungan dalam membuat skema yang

tepat dengan maksud soal. Siswa sudah dapat membuat skema alur cerita dari soal, akan tetapi pada saat membuat skema dipertengahan cerita siswa mulai bingung karena harus menulis apa lagi sehingga skema alur cerita menjadi kurang tepat. Kreativitas adalah hal penting karena kreativitas tidak hanya diterapkan pada masalah akademik namun diimplementasikan dalam

kehidupan. sehingga kreativitas perlu untuk diasah melalui kegiatan menciptakan. (Sukma et

al., 2022). Hal ini dapat dilihat dalam lembar jawaban siswa pada Gambar 4.



Gambar 4. Lembar Jawaban Siswa

Tabel 10. Analisis Skor Tiap Per Indikator Keterampilan Proses

No	Indikator Hasil Belajar Keterampilan Proses	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	Mengamati	30	79	0,7	Tinggi
2	Mempertanyakan dan Memprediksi	47	81	0,64	Sedang
3	Merancang dan Melakukan Penyelidikan	70	92	0,73	Tinggi
4	Memproses, Menganalisis Data dan Informasi	48	83	0,67	Sedang
5	Mengevaluasi dan Refleksi	65	90	0,71	Tinggi
6	Mengkomunikasikan	56	80	0,54	Sedang

Sumber: Data Penelitian (2024)

Peningkatan keterampilan proses siswa telah dianalisis dengan menggunakan uji *N-Gain* pada masing-masing indikator keterampilan proses telah disajikan pada Tabel 10 Indikator 1 yaitu mengamati, memperoleh peningkatan sebesar 0,7 dalam kategori sedang. Pada saat *pretest* siswa belum mampu mengamati dengan baik dikarenakan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat *posttest*, siswa telah mampu melakukan pengamatan menggunakan panca indera dan mengumpulkan fakta yang relevan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran. Ini sesuai dengan temuan Dewi, et al. (2019) yang menyatakan bahwa melalui kegiatan percobaan, siswa dipandu untuk berpikir secara sistematis. Siswa tidak hanya memiliki kemampuan berpikir ilmiah, tetapi juga cenderung untuk bertindak secara ilmiah.

Indikator 2 yang berkaitan dengan tanya jawab, mengalami peningkatan sebesar 0,64 dalam kategori sedang. Pada *pretest*, kemampuan siswa dalam tanya jawab masih cukup rendah, di mana mereka cenderung menunggu untuk ditunjuk oleh guru atau menunggu untuk meniru teman. Namun, pada *posttest*, terjadi peningkatan setelah siswa didorong untuk berdiskusi dan secara mandiri

tanya jawab untuk mendapatkan penjelasan dan informasi tambahan tentang masalah yang dibahas. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sari et al., (2020), bahwa dengan mendorong siswa untuk saling berdiskusi, mereka dapat lebih aktif dalam mengemukakan argumen dan pertanyaan mereka.

Indikator 3 yang mengenai menyiapkan alat dan bahan dalam diskusi, mengalami peningkatan sebesar 0,73 dalam kategori sedang. Saat *pretest*, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyiapkan alat dan bahan dalam diskusi dan sering kali hanya mengikuti instruksi guru tanpa mampu menentukan alat atau bahan yang dibutuhkan serta langkah-langkah kerja yang diperlukan. Namun, pada *posttest*, siswa dapat menyiapkan alat dan bahan serta kemampuan siswa meningkat setelah mereka terlibat dalam diskusi, di mana mereka dapat bertukar pikiran dengan siswa lainnya. Temuan ini sejalan dengan pandangan Rustaman (2019), yang menyatakan bahwa diskusi merangsang keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan dan menghargai pendapat orang lain.

Indikator 4 yaitu kemampuan membuat *mind mapping*, mengalami peningkatan sebesar 0,67 dalam kategori sedang. Saat *pretest*, siswa

masih mengalami kesulitan dalam menggunakan membuat *mind mapping* secara mandiri, namun pada *posttest*, mereka mampu melakukannya dengan bimbingan dari guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sintia et al., (2021), yang menyatakan bahwa siswa dapat melaksanakan percobaan sesuai instruksi dan tidak kesulitan dalam menggunakan alat dan bahan setelah mendapatkan bimbingan dari guru.

Indikator 5 yaitu mengevaluasi dan refleksi, mengalami peningkatan sebesar 0,71 dalam kategori tinggi. Saat *pretest*, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyimpulkan apa yang telah dipelajari, namun pada *posttest*, mereka dapat menyimpulkan sendiri dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan pandangan Masfiah dan Fakhriyah (2020), bahwa siswa dapat memahami konsep dan situasi untuk memecahkan masalah setelah memahami suatu konsep.

Indikator 6 yaitu mengkomunikasikan, menunjukkan peningkatan sebesar 0,54 dalam kategori rendah. Saat *pretest*, siswa menunjukkan tingkat komunikasi yang rendah selama pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru untuk berkomunikasi. Namun, pada *posttest*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berkomunikasi siswa. Ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang aktif, di mana siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk berani dan aktif berkomunikasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ulfa et al. (2020), yang menyatakan bahwa siswa cenderung mengkomunikasikan materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam presentasi hasil.

Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil nilai rata-rata pemahaman IPAS 0,7700 yang menunjukkan kategori tinggi dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 76,9984 yang ditafsirkan dengan efektif. Sedangkan hasil nilai rata-rata keterampilan proses 0,5894 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 58,6397 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Maka dari itu, disimpulkan bahwa model *mind mapping* berbantuan media vintami dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa yang

menggunakan model pembelajaran *mind mapping* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang pembelajarannya masih secara konvensional. Dengan diterapkannya model pembelajaran *mind mapping* siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Selain model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar diperlukan juga media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Dewanti (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran yang dikemas dalam media video animasi akan memudahkan guru memberikan pemahaman kepada siswa terhadap pelajarannya dan menambah ketertarikan anak serta memicu kreatifitas anak setelah melihat objek tiruan, karena tersaji dalam bentuk tiga dimensi serta tampilan yang menarik (Arip & Aswat, 2021). Berdasarkan perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media vintami menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam hasil belajar IPAS yang diajarkan dengan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media vintami dapat lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Pati Wetan 01 diperoleh hasil simpulan penggunaan media pembelajaran sangat memengaruhi proses keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya model *mind mapping* berbantuan media vintami dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS. Selain itu siswa merasa tertarik dan tidak bosan kegiatan pembelajaran berlangsung saat menerima materi yang diajarkan peneliti. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil skor hasil belajar siswa yang mengalami perubahan setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *mind mapping* berbantuan media vintami. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan perbedaan rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pemahaman IPAS sebesar adalah 55,77 dan

*posttest* adalah 90,16. Sedangkan perbedaan rata-rata nilai *pretest* hasil belajar keterampilan proses sebesar adalah 71,32 dan *posttest* adalah 88,77. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh hasil nilai rata-rata pemahaman IPAS 0,7700 yang menunjukkan kategori tinggi dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 76,9984 yang ditafsirkan dengan efektif. Sedangkan hasil nilai rata-rata keterampilan proses 0,5894 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 58,6397 yang ditafsirkan dengan cukup efektif. Dengan demikian disimpulkan bahwa model *mind mapping* berbantuan media vintami dapat meningkatkan siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan artikel ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih.

### REFERENSI

- Aini, I. N., Widyawati, Z. H., Shofiana, A. M., Wulandari, F. N., Nabilah, E. R., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–12.
- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268.
- Dewanti, T. S. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–224.
- Dewi, S. A. P. P. C., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2019). Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa melalui Guided Inquiry Berbantuan Media Papan Putar pada Tema Pahlawanku Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2).
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara
- Ekawati, N. M., & Kusumaningrum, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberrejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5(2) 31-35
- Hariyadi, A., Hilyana, F. S., Ermawati, D., Riswari, & L. A., Najikhah, F. (2024). Upaya Meningkatkan Literasi Digital Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Brain Teaser. *UN PENMAS (Jurnal Pengabdian Masyarakat untuk Negeri)*, 4(1), 100-110.
- Hilyana, F. S., Kamila, N. N., Zahratunnisa, M. D., Ilma, N., & Haliza, S. N. (2023). Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 133-138.
- Juliyanto, D. D., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game Terhadap Siswa Kelas V SD Kayuapu. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1).
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2020). Developing the understanding of scientific concept based on the aspect of science literacy for students of elementary school education program through the application of project based learning. *Unnes Science Education Journal*, 6(3).
- Nurrachmawati, R., & Istaryatiningtias, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8026-8032.
- Primavera, I. R. C., & Suwarna, I. P. (2022). Pengaruh Media Audio-Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, September, 122–129.

- Prasetya, A., Kuryanto, M. S., & Hilyana, F. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052-5061.
- Rustaman, Y. Nuryani. 2019. Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: UN PRES
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219-224
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selamapembelajaran Daring. *Progres pendidikan*, 1(3), 243-250.
- Sintia, R., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2018). Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1)
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027-3034.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bumi Aksara.
- Sukma, R. R., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2022). Pengaruh Blended Learning dengan model Flipped Classroom berbantuan video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 142.
- Susanti, S., Ruqoyyah, S., & Siliwangi, I. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sd Kelas V Kota Bandung Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Siklus Air. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-10
- Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektivitas Video Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 521-530.
- Wiwik, W. (2023). Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka Dengan Pendekatan Gamifikasi Kearifan Local. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(7), 1234-1242.
- Zuhdiana, A. A., & Mawartningsih, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 604–610.