

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND
MAPPING* BERBANTU MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI UPT SPF SD INPRES
GALANGAN KAPAL II KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**MERSY ANGRANI
4518103060**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTU MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL II KOTA MAKASSAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

BOSOWA

**MERSY ANGRANI
4518103060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
BERBANTU MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V DI UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL II KOTA MAKASSAR

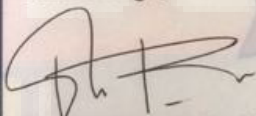
Disusun dan diajukan oleh

MERSY ANGRIANI
4518103060

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 13 Maret 2023

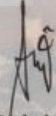
Menyetujui:

Pembimbing I,



Sundari Hamid, S.Pd., M.Si
NIDN. 0924037001

Pembimbing II,



St. Mariati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0917019301

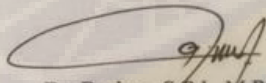
Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
NIK.D. 450375

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd
NIK.D. 450591

PERTANYAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mersy Angriani

Nim : 4518103060

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 13 Maret 2023

Yang Memberi Pernyataan,



Mersy Angriani

ABSTRAK

Mersy Angriani, 2023. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Inp Galangan Kapal II Kota Makassar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Dr. Sundaru Hamid, S.Pd., M.Si dan St. Muriati, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah True Eksperimen dengan desain penelitian *posttest-only Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol dan Kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pegujian Prasyarat Analisis, Uji Analisis Deskriptif dan Uji Hipotesis. Data yang diperoleh menggunakan *SPSS versi 25 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar IPA pada siswa, karena pada proses pembelajaran siswa lebih semangat dengan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Berdasarkan penelitian uji hipotesis menggunakan uji *-t (Independent sampel t test)* didapatkan nilai untuk $-t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,560 < 2,000$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPT SP SD Inp Galangan Kapal II Kota Makassar.

ABSTRACT

Mersy Angriani, 2023. The Influence of Using the Mind Mapping Learning Model Assisted by Concrete Media on the Science Learning Outcomes of Class V Students at SD Inp Galangan Kapal II Makassar City. Skripsi, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Literature, Bosowa University. Supervised by Dr. Sundaru Hamid, S.Pd., M.Si and St. Muriati, S.Pd., M.Pd.

This study is research that aims to determine whether there is an influence of the Mind Mapping learning model assisted by concrete media on the science learning outcomes of fifth grade students at UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Makassar City. The type of this research is a true experiment with a posttest-only control group design. The sample of this research was students of class V-A as the control class and class V-B as the experimental class. The data analysis technique used in this research is Prerequisite Analysis Test, Descriptive Analysis Test and Hypothesis Test. Data obtained using SPSS version 25 for windows. The results showed that the Mind Mapping learning model assisted by concrete media showed an increase in science learning outcomes for students, because in the learning process students were more enthusiastic with a different learning model than usual. Based on the hypothesis testing research using the -t test (Independent sample t test) the value for $-t_{count} > t_{table}$ is $-2.560 < 2.000$, therefor it can be said that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus it can be concluded that there is an influence of the Mind Mapping learning model assisted by concrete media on the science learning outcomes of fifth grade students at UPT SP SD Inp Galangan Kapal II Makassar City

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis haturkan kehadirat ALLAH *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan nikmat yang begitu besar yang disertai kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa terurahkan pada suri tauladan ummat manusia yakni Rasulullah *sallallahu'alaihiwasallam*, kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman kelak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu tugas akhir akademik di Universitas Bosowa guna mencapai gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan semata-mata atas taufi dari ALLAH *Subhanahu wa ta'ala* dan juga do'a serta bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
2. Rektor Universitas Bosowa, Bapak Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membina ilmu di Universitas Bosowa
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, Bapak Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

4. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, Ibu A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, Ibu Dr. H. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ketua program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Dr. Burhan, S.Pd, M.Pd.
7. Dosen pembimbing 1, Ibu Dr. Sundari, S.Pd., M.Si., dan Dosen Pembimbing II, Ibu St. Muriati, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
8. Dosen penguji I, Bapak Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd., dan Dosen penguji II, Ibu Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
9. Segenap dosen dan staf fakultas yang telah mencurahkan ilmunya kepada penulis.
10. Kepala sekolah dan Guru UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar yang telahh memberikan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya.
11. Kedua orang tua tercinta bapak Masri dan ibunda Serti, saudariku Marza Devi Nirmala serta segenap keluarga besar terima kasih banyak untuk semua didikan, bantuan moril dan material yang tak terhingga.

12. Kepada pasangan saya Zainal Rifaldi terima kasih atas support-nya dan selalu berdo'a, memotivasi dan menyemangati agar dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini dan selalu menemani di kala membutuhkan bantuan apapun.
13. Ucapan terima kasih kepada teman kelas pendidikan guru sekolah dasar serta teman seangkatan 2018 (MIXIONE) dalam memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan warna yang telah dilukiskan bersama selama proses perkuliahan.
14. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swt. membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa.

Pada akhirnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang. Aamiin.

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Model Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	10
3. Media Pembelajaran	18
4. Media Konkret	20
5. Pembelajaran IPA	22
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	36
D. Populasi dan Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	63
RIWAYAT HIDUP.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Indikator Kognitif	39
Tabel 3.2 Tabel Data Siswa Kelas V	40
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas	48
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas V-A.....	49
Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai <i>Posttest</i> kelas Kontrol	50
Tabel 4.5 Distribusi Skor Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.6 Data Hasil <i>Posttest</i> kelas V-B.....	51
Tabel 4.7 Deskripsi Skor Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.8 Distribusi Skor Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	34
Gambar 3.1 Desain Penelitian	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah	64
Lampiran 2: Daftar Nama Siswa Kelas VA dan VB	65
Lampiran 3: Materi Pembelajaran	67
Lampiran 4: RPP.....	71
Lampiran 5: Instrumen Penilaian Kognitif Hasil Belajar	79
Lampiran 6: Lembar Observasi	80
Lampiran 7: Soal <i>Posttest</i>	81
Lampiran 8: Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas VA dan VB	87
Lampiran 9: Hasil Uji Normalitas	95
Lampiran 10: Hasil Uji Homogenitas	96
Lampiran 11: Hasil Uji Hipotesis	96
Lampiran 12: Nilai t tabel	97
Lampiran 13: Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 14: Surat Keterangan Selesai Penelitian	100
Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah setiap aktifitas mental atau psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dalam suatu lingkungan yang mengarah pada perubahan penguasaan pemahaman. Dalam kegiatan sehari-hari kita banyak melakukan kegiatan yang sebenarnya merupakan “gejala belajar”, dalam artian kita tidak dapat melakukannya kecuali kita belajar terlebih dahulu. Kemampuan melakukan ini diperoleh bila dianggap tidak ada gejala belajar dini. Kemudian terjadi proses perubahan dari yang tidak bisa menjadi yang bisa.

Ada teori bahwa belajar sebagian besar didasarkan pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik (M. Thobroni 2016). Dalam tahapan perubahan perilaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Komponen yang dianggap dapat memengaruhi proses pendidikan yaitu komponen guru.

Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resource*), akan tetapi lebih berperan sebagai pengola pembelajaran (*manager of intruction*) (Wina,2016). Dalam era Globalisasi sekarang ini, harusnya terjadi perubahan peranan guru, namun pada kenyataannya karena model yang digunakan merupakan model yang umum digunakan. Siswa harus lebih aktif menginormasikan diri sendiri untuk mengalami apa yang dikatakan saat mereka

belajar. Siswa harus aktif mengolah materi, mencerna, merefleksi, menganalisis dan kemudian meringkas untuk pemahaman yang utuh.

Guru yang telah berhasil memengaruhi minat belajar siswa masih menghadapi kesulitan karena kurangnya media dan sarana yang memadai. Meskipun pembelajaran itu sendiri tidak bersifat memaksa, namun sebagai guru yang ingin menimbulkan perubahan pada siswa dari yang ketidaktahuan menjadi pengetahuan bahkan pemahaman, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi.

Memberikan materi yang menarik, menggunakan media dan model yang baik meskipun siswa tidak termotivasi, itu semua menjadi sia-sia. Oleh karena itu, selain penggunaan model dan sarana komunikasi yang dapat menjelaskan materi diharapkan dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa, tetapi mudah menyesuaikan dengan materi yang diberikan oleh guru. Guru ataupun siswa menjadi tokoh utama dalam terlaksananya tujuan pembelajaran. Pendidik berperan sangat besar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan siswa sebagai agen (subyek) pembelajaran. Tentunya ketika pembelajaran berjalan secara efektif, tujuan tercapai dengan hasil yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, siswa mengumpulkan pengalamannya setelah menerima hasil sesuai dengan kemampuannya, setelah ia menerima pengalaman tersebut maka pembelajaran akan berhasil jika berjalan dengan baik dan menyenangkan pada seluruh mata pelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang mengantar atau menyajikan informasi dari sumber kepada penerima pesan, baik dia berperan sebagai komunikasi, alat bantu komunikasi, sarana penyaji informasi, atau metode yang menghubungkan

seseorang dengan informasi (Yaumi, 2018). Media pembelajaran diperlukan karena berperan sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu pendidik dalam menerjemahkan rencana ke dalam kegiatan pembelajaran yang nyata. Oleh karena itu, guru harus menggunakan lingkungan belajar yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan.

Hasil dari pengamatan di SD Galangan Kapal II kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan lancar akan tetapi model dan media yang di gunakan masih sangat sederhana dan kurang menarik sehingga keinginan siswa untuk belajar dan menjawab rasa penasarannya akan materi yang diajarkan oleh guru tidak tersampaikan. Pada saat itu guru mengandalkan ceramah dengan materi udara bersih bagi kesehatan pada tema 2 dalam buku pembelajaran tematik yang seharusnya memiliki contoh yang nyata atau dilihat agar siswa dapat mengerti.

Melihat fenomena tersebut pentingnya guru memahami dan menggunakan bagaimana model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa mudah paham, mengingat dan mampu memengaruhi hasil belajarnya dikelas agar lebih meningkat. Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, sebaik apapun materi yang disusun tanpa model yang baik maka tujuan yang diperoleh tidak akan maksimal. Model pembelajaran yang dapat di gunakan adalah model *Mind Mapping*.

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah cara untuk mendapatkan informasi ke otak dan mengekstrak informasi dari otak. *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran adalah cara yang kreatif, efektif, dan ampu untuk membuat

catatan, dan secara harfiah “memetakan” pikiran kita. *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran adalah jenis pembelajaran lain yang menuntut siswa untuk menjadi kreatif. Membuat catatan sendiri yang tidak membosankan, juga memudahkan daya ingat dan pemahaman siswa, karena segala sesuatu yang berhubungan dengan pelajaran menjadi menarik sesuai kreativitas masing-masing. (Syafuruddin, 2016) menurut Carolin Edward mengatakan bahwa *Mind Mapping* adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Hal ini bekerja sesuai dengan cara alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia. Sedangkan menurut Buzan dalam Khairudin *Mind Mapping* adalah suatu bentuk yang mengajarkan siswa cara belajar efektif dan menyenangkan bagi siswa karena membantu siswa untuk lebih kreatif dan imajinatif.

Untuk penelitian ini media benda konkret dipilih karena pembelajaran akan lebih realistis sehingga dapat mendukung siswa dalam kategori berfikir konkret. Selain pemilihan media benda konkret penelitian ini juga menggunakan model *Mind Mapping* untuk membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru. Model *Mind Mapping* dengan media benda konkret diharapkan mampu meningkatkan daya ingat dan memotivasi siswa agar belajar lebih giat lagi dan mampu melakukan unjuk kerja sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

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 sehari-hari.

Pada pembelajaran IPA, peserta didik di dorong 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 siswa dalam belajar, menuangkan idenya dan mengembangkan sesuai kreativitas yang dimiliki siswa tersebut dengan melakukan perubahan dalam proses pembelajaran agar siswa aktif untuk mencari tahu pelajaran yang ingin diketahuinya.

Materi IPA di sekolah dasar untuk kelas V cukup banyak, tidak semua siswa lebih mudah memahami dengan kegiatan langsung berupa praktik, pengamatan, dan eksperimen. Untuk materi yang tidak dapat diberikan melalui kegiatan langsung, biasanya guru hanya menjelaskan sebuah materi tanpa sebuah praktik sehingga kegiatan pembelajaran tersebut menjadi pasif. Sebagian besar siswa mengalami pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik seperti bermain sendiri, mengobrol dengan temannya disaat mata pelajaran sedang berlangsung sehingga hasil belajar siswa memperoleh tidak maksimal.

Guru kurang memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam sumber belajar. Apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan tercipta suasana proses pembelajaran

yang lebih bermakna dan membuat siswa tidak pasif di kelas. Adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif didalamnya sehingga peran guru tidak hanya sebagai transformator tetapi sebagai fasilitator, motivator dan evaluator. Untuk itulah maka peneliti mengkaji mengenai model *Mind Mapping* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Galangan Kapal II Makassar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan model pembelajaran masih kurang tepat dan menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.
2. Adakah pengaruh penggunaan model *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas peneliti membatasi penelitian tersebut pada masalah pengaruh penggunaan pembelajaran model *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas V SD Galangan Kapal II Makassar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran

Mind Mapping berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPT SPF SD Inp Galangan Kapal II Makassar.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu melihat pengaruh model *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPT SP SD Inp Galangan Kapal II Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengemukakan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penambahan referensi penggunaan media yang sesuai dengan materi ajar dan dapat memberikan pengaruh yang baik untuk peserta didik menggunakan model *Mind Mapping* berbantu media benda konkret.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dengan adanya model *Mind Mapping* berbantu media benda konkret daya ingat siswa menjadi bertambah dan mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru

b. Bagi Guru

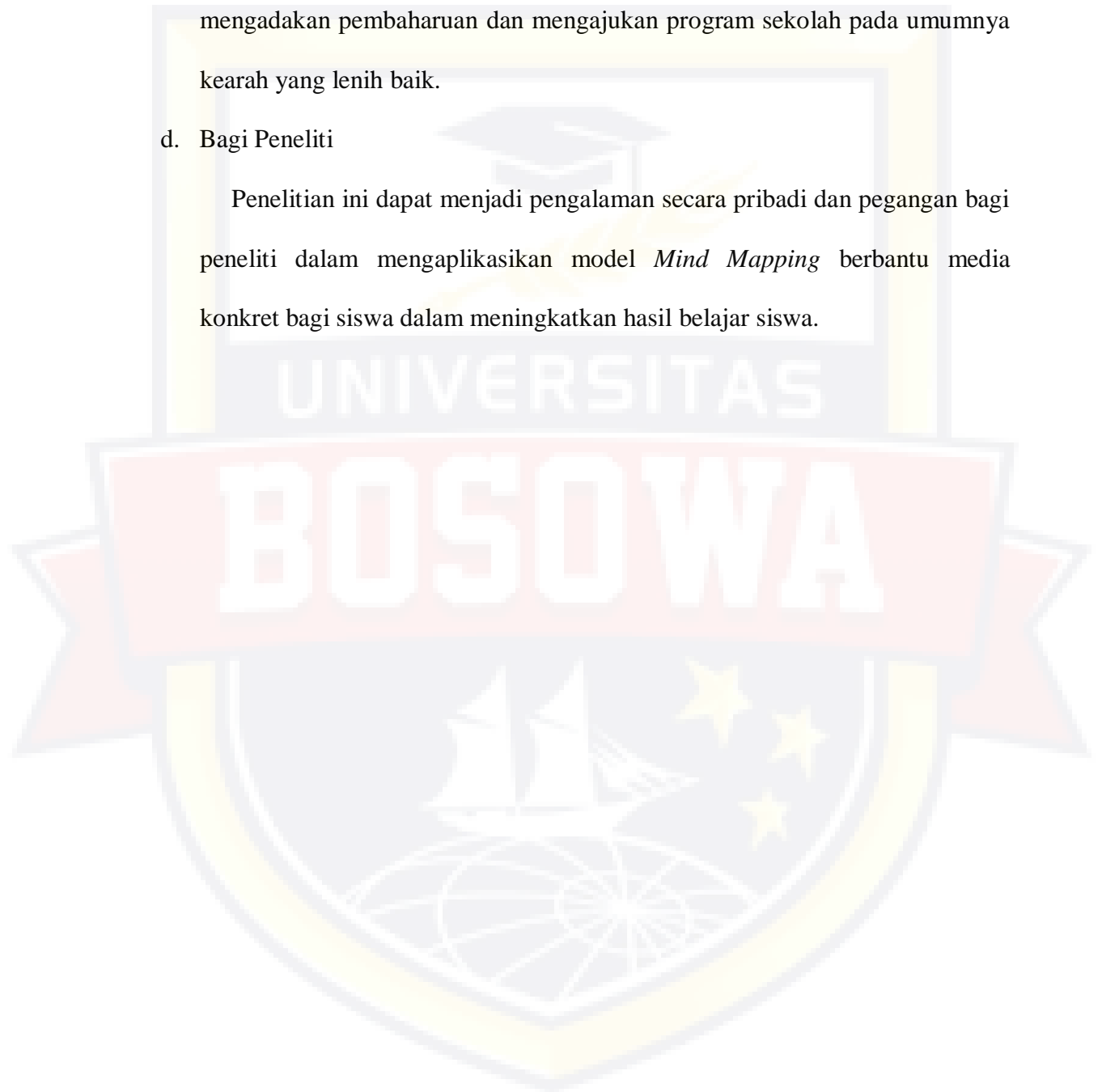
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru untuk model *Mind Mapping* serta dengan menggunakan media konkret maka dalam mentransfer ilmu akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk mengadakan pembaharuan dan mengajukan program sekolah pada umumnya kearah yang lenih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman secara pribadi dan pegangan bagi peneliti dalam mengaplikasikan model *Mind Mapping* berbantu media konkret bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan prosedur yang menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Suatu model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran yang spesifik, meliputi tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya, sehingga suatu model pembelajaran mempunyai arti yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yaitu (Hamruni.2012:5):

- 1) Dasar pemikiran teoretis logis yang disusun oleh penulis atau pengembangnya;
- 2) dasar pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
- 3) tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil;
- 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran memiliki arti yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran memiliki karakteristik yang tidak dimiliki oleh strategi dan metode yang tertentu. Arends mengemukakan bahwa istilah *term* model pembelajaran mempunyai empat atribut yang tidak dimiliki *term* model pembelajaran secara khusus, yaitu: 1) rasional teoritis yang koheren, yang dibuat secara eksplisit oleh pencipta atau pengembang model; 2) pandangan tentang apa dan bagaimana siswa belajar; 3) perilaku pengajaran yang

diperlukan yang mengoperasikan model bekerja; 4) struktur pendidikan yang dibutuhkan (Fathhurrohman 2015:31) :

- a. sah (valid), yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat, dan apakah terdapat koherensi internal;
- b. praktis, hal ini diuji oleh para ahli dan praktisi yang menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan;
- c. efektif, yaitu para ahli pengembang model berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif.

Seiring perkembangan waktu, model pembelajaran juga mengalami perkembangan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, terdapat berbagai varian model pembelajaran. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Partisipasi intelektual dan emosional siswa berlangsung melalui kegiatan mengalami, menganalisis, bertindak, dan membentuk sikap.
- 2) Para siswa berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam pelaksanaan model pembelajaran
- 3) Guru berperan sebagai pembimbing, koordinator, fasilitator, dan motivator dalam pembelajaran siswa.
- 4) Penggunaan metode, alat, dan lingkungan belajar yang berbeda.

2. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh psikolog Inggris Tony Buzan. Dia adalah penemu mind map (Peta Pikiran), presiden Brain Foundation pendiri Klub Pakar (*Brain Trust*) dan pencipta konsep literasi mental. *Mind map* digunakan dalam bidang pendidikan, seperti teknologi, sekolah, artikel serta menghadapi ujian. *Mind mapping* dapat diartikan sebagai suatu proses pemetaan

pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep pada masalah-masalah tertentu dari cabang-cabang neuron, membentuk korelasi konsep yang mengarah pada pemahaman dan menuangkan hasilnya langsung di atas kertas dengan animasi yang mencerminkan yang disukai pembuatnya dan mudah di pahami. Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung bagaimana koneksi-koneksi bekerja di otak.

Mind Mapping (peta pikiran) adalah suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran menghubungkan dan mengembangkan potensi fungsional otak dalam diri seseorang. Keterlibatan kedua belahan otak tersebut memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala macam informasi, baik secara tertulis maupun secara lisan, serta mempermudah pengolahan informasi yang diterima.

Mind Mapping sebagai sistem belajar yang menggunakan kedua belah otak sesuai dengan cara kerja alaminya mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas yang masih tersembunyi sebagai bentuk cerminan visual yang dipikirkan (Azizah 2018). *Mind Mapping* efektif digunakan untuk siswa, meski dengan beragam latar belakang, mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap pengetahuan.

Otak manusia tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang tersusun rapi, melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas tampak seperti sebuah cabang-cabang pohon. Fakta tersebut, dapat disimpulkan seperti cara kerja otak siswa, maka akan semakin baik informasi yang tersimpan di otak dan hasilnya tentu akan memudahkan kita dalam belajar.

Mind Mapping sangat efektif jika digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang peserta didik miliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut.

Catatan yang peserta didik buat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama ditengah dan sub topik dan perincian menjadi cabang-cabangnya (Wahyu, 2019).

b. Unsur – Unsur dalam *Mind Mapping*

Unsur – Unsur dalam *Mind Mapping*, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Titik pusat yang berisi gambar masalah atau gambar atau simbol informasi yang divisualisasikan dan ditempatkan di tengah halaman.
- 2) Ide dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian
- 3) Kata kunci digunakan untuk mengungkapkan ide
- 4) Hanya satu kata kunci yang ditulis dengan bilah
- 5) Gagasan kata kunci dihubungkan ke tengah dengan garis
- 6) Warna yang digunakan untuk menerangi dan menekankan topik sangat penting digunakan
- 7) Gambar dan simbol digunakan untuk mengungkapkan gagasan dan merangsang pemikiran untuk membuat hubungan lain.
- 8) Kata kunci digunakan untuk mengungkapkan gagasan informasi pemetaan.

Pada saat yang sama, simbol, gambar, dan warna digunakan untuk menekankan gagasan dan merangsang pikiran untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Sehingga anda dapat membuat beberapa catatan yang mudah anda ingat.

c. Manfaat *Mind Mapping*

Belajar menggunakan *mind mapping* memiliki banyak manfaat, terutama dengan keterampilan mencatat dan mengingat serta proses yang membutuhkan pengetahuan, kontrol, dan pengorganisasian adalah sebagai berikut :

- 1) Tema utama didefinisikan dengan jelas di tengah
- 2) Esensi materi menjadi lebih jelas, dan urutan serta informasi secara visual lebih jelas.
- 3) Proses pencatatan lebih cepat dan kreatif karena menggunakan kata kunci.
- 4) Bebas menuangkan pikiran secara bebas (*Brain Storming*) dan mampu melihat dengan jelas konteks gagasan.
- 5) Untuk mengelola manajemen proyek utama serta membantu proses pengembangan diri.

Pembelajaran *mind mapping* dirancang untuk mendorong kreativitas siswa. Menyusun gagasan pokok dari sebuah konsep menjadi peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa.

Beberapa manfaat *mind mapping* adalah sebagai berikut : (1) membantu berkonsentrasi (memokuskan perhatian) mengingat dengan lebih baik, (2) meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi, (3) melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi; (4) menumbuhkan inisiatif dan rasa ingin tahu, (5) mencatat dan meringkas pelajaran dengan lebih baik.

Mind Mapping bertujuan untuk mengatur informasi yang mencerminkan ide, masalah, perhatian, dan koneksi ke pembelajaran sebelumnya.

d. Syarat- Syarat dalam membuat *Mind Mapping*

Bentuk dari mind mapping sangat variatif tergantung cara berfikir seorang, namun ada suatu syarat bahwa sebuah mind map dapat dikatakan *mind map* yang “baik”. Syarat-syaratnya yaitu, menggunakan gambar dan menggunakan berbagai macam warna, konektor/penghubung tidak saling berpotongan sehingga hanya memiliki kata topik saja (bukan kalimat yang panjang).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *mind mapping*, antara lain:

- 1) Mulai dengan citra berwarna di tengah-tengah untuk mendorong pemikiran
- 2) kreatif serta meningkatkan memori dengan signifikan letakkan kertas berbaring
- 3) Citra seluruh *mind mapping* untuk mendorong seluruh proses selaput otak.
Pikatlah mata dan bantu memori
- 4) Penulisan kata menggunakan huruf cetak, agar mudah dibaca kembali
- 5) Kata yang ditulis huruf cetak sebaiknya diatas garis dan setiap garis dihubungkan dengan garis yang lain
- 6) Kata sebaiknya dalam satu kata penggaris, agar lebih bebas mengait serta lebih fleksibel dalam membuat catatan
- 7) Gunakan warna di seluruh *mind mapping* agar meningkatkan memori, segar dimata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan
- 8) Kata kunci digunakan untuk mengungkapkan gagasan inormasi pemetaan

Mind mapping memberikan banyak manfaat. *Mind mapping* memberikan pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas, memungkinkan kita

merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. Keuntungan lain adalah mengumpulkan sejumlah besar data dari suatu tempat, mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru, merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dipandang, dibaca, direnungkan, dan diingat.

e. Langkah-langkah dalam membuat *Mind Mapping*

Setelah bahan dan peralatan membuat *mind mapping* sudah disiapkan, maka berikut ini adalah langkah-langkah cara membuat *mind mapping* :

- 1) Kertas diletakkan dan ditempatkan dalam keadaan mendatar (*landscape*)
- 2) Tentukan topik apa yang ingin anda gunakan di *mind map*, topik bab pelajaran dalam kegiatan meringkas misalnya.
- 3) Buatlah pusat *mind map*, di tengah-tengah kertas berupa gambar pusat *mind map* ini sering disebut dengan *central image*, karena letaknya tepat di tengah-tengah kertas dan harus berupa gambar.
- 4) Buatlah cabang utama, yaitu cabang yang keluar langsung dari pusat *mind map*. Cabang utama dari tugas ini adalah untuk menggabungkan dan mengkategorikan informasi-informasi yang serupa atau menarik. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap cabang.
- 5) Melengkapi setiap cabang dengan *Image* baik berupa gambar, symbol, kode, daftar, grafik dan garis penghubung yang saling terkait satu dengan lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membuat sebuah *mind mapping* menjadi lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

- 6) Informasi tertulis tentang cabang dan nomor kata hanya satu yang berupa kata kunci.
- 7) Mengembangkan cabang induk dengan turunan lain yang berisi informasi-informasi yang berkaitan dengan cabang induk. Gunakan warna yang sama dengan warna cabang utama.
- 8) Gambar selalu ditambahkan untuk memperkuat informasi dan mendukung pemikiran kreatif anda.
- 9) Buat peta pikiran secara horizontal untuk menambah ruang bagi pekerjaan anda.

f. Indikator Pencapaian Setelah Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind Mapping memberikan manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan dapat digunakan oleh guru maupun peserta sebagai salah satu teknik pembelajaran yang menyenangkan dan untuk meningkatkan kreativitas.

- 1) Pembelajaran tentang *mind mapping* dapat meningkatkan antusiasme siswa
- 2) Pembelajaran tentang *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) Siswa lebih aktif, kreatif, inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- 4) Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa
- 5) Dengan bantuan *mind mapping*, siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan muudah fokus dan belajar menjadi lebih bermakna.

g. Kelemahan Catatan Standar/Linear dan Kelebihan *Mind Mapping*

Kelemahan catatan standar/linear dan kelebihan *Mind Mapping* dari catatan standar/linier sebagai berikut :

- a) Waktu yang dihabiskan untuk membaca dan menulis kata-kata yang tidak ada hubungannya dengan ingatan
- b) Membaca kembali kata yang tidak diperlukan
- c) Mencari kata kunci yang biasanya tidak dipisahkan oleh karakter dan dicampur dengan kata-kata pilihan
- d) Hubungan diantara kata pengikat kunci terhalang oleh kata yang memisahkannya
- e) Memerlukan waktu untuk sampai pada kata berikutnya karna kata pengikat kunci dipisahkan dalam waktu oleh kata perantara
- f) Kata pengikat kunci dipisahkan dalam ruang oleh jaraknya satu sama lain dalam halaman.

h. Keunggulan *Mind Mapping*

Adapun keunggulan dari *mind mapping* antara lain :

- 1) Topik utama berada di tengah-tengah, cabang-cabang utama digambar sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan memahami arti dari *mind mapping* itu sendiri
- 2) Lebih fokus dalam mengembangkan pemikiran yang kreatif menggunakan kata kunci
- 3) Peta pikiran cocok untuk mengulang kembali tentang apa yang telah dipelajari lewat pemikiran dasar yang ada. Kemudian kita hubungkan dengan kata kunci yang telah digunakan
- 4) Mampu merangkum beberapa materi ujian menjadi satu halaman saja

5) Menggunakan gambar, warna dan simbol yang memudahkan kita dalam mengingat karena kedua sisi otak dapat bekerja sama

6) *Mind map* adalah langkah pertama menuju kompetisi

Sistem *mind mapping* mempunyai banyak keunggulan diantara:

1. Gambar dan warna yang digunakan dalam pembuatan merupakan penyeimbang aktivitas kerja otak dan tidak hanya penggunaan otak kiri saja yang membuat anak merasa senang dan tidak mudah bosan.
2. Memiliki keunikan sehingga mudah diingat dan menarik perhatian mata dan otak.
3. Keterkaitan antara satu informasi dengan yang lainnya dihubungkan sedemikian rupa sehingga pokok bahasan topik utama materi dapat ditentukan dengan jelas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari bahan pembelajaran, yang merupakan perpaduan antara perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran). Media belajar yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah semua jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media

pembelajaran digunakan di sekolah sebagai sarana pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan.

Hamdan Husein Batubara, (2019) Media pembelajaran adalah satu komponen pembelajaran yang harus dipilih oleh guru secara selektif dan serius agar fungsi dan manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dan sumber belajar dalam suatu ilmu juga bisa berbeda-beda dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual

- 1) Media Audio : Radio, stereo, tape recorder dan telepon
- 2) Media Visual
 - a) Media visual diam : Foto, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, gambar, kliping, fotomikrogaf, *Overhead Proyektor*, grafik, bagan, diagram, poster, peta dan bola dunia.
 - b) Media visual gerak : Film
- 3) Media Audio Visual
 - a) Media Audio Visual Diam : Slide
 - b) Media Audio Visual Gerak : Vidio, film seri

c. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sebagai penyalur penyampai, penghubung, dan lain-lain. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga. Media memungkinkan untuk melaksanakan proses pembelajaran di mana saja dan kapan saja, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, serta informasi pelajaran yang disajikan dalam media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan melekat lebih lama pada diri siswa agar pembelajaran menjadikan belajar siswa menjadi lebih bermakna.

d. Prinsip-Prinsip Mengembangkan Media Pembelajaran

Secara umum, dalam mengembangkan media pembelajaran harus memerhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata :

<i>Visible</i>	: Mudah dilihat
<i>Interesting</i>	: Menarik
<i>Simple</i>	: Sederhana
<i>Useful</i>	: Isinya berguna/bermanfaat

4. Media Konkret

Media konkret adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa, yaitu model dan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, hewan dan lain-lain”.

Ega Rima Wati (2016:25) menyatakan “Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa. Tujuan dari ditampilkannya benda nyata tersebut untuk memberikan pengalaman langsung kepada para siswa”.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media konkret dalam pengajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai mediator untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

a. Keunggulan dan Kekurangan Media Konkret

Media konkret memiliki banyak keunggulan, di antaranya antara lain:

- 1) Memiliki tingkat objektivitas yang tinggi
- 2) Mudah berinteraksi dengan siswa melalui segenap panca indera
- 3) Memiliki fleksibilitas yang dapat digunakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain
- 4) Dapat diolah sesuai dengan kebutuhan, sesuai dan kondisi

Selain memiliki keunggulan, media konkret juga memiliki kelemahan antara lain :

- a. Sangat sulit bagi guru untuk mempersiapkan pembelajaran
- b. Terkadang ide, objek, dan hal-hal tertentu sangat sulit untuk ditangani
- c. terkadang ada media konkret yang sangat menarik perhatian siswa, sehingga banyak waktu yang dihabiskan untuk keperluan non materi.

- d. Berkaitan dengan poin 3, kemungkinan siswa gaduh di dalam kelas akan meningkat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret mempunyai kelebihan untuk lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, dengan penggunaan media konkret dapat memberikan kesempatan kepada siswa. Selain itu, menggunakan media konkret dapat memberikan siswa kesempatan untuk melatih keterampilan sensorik.

b. Manfaat Media Konkret

Menurut Sudjana dan Rivai, sebagaimana dikemukakan Sundastra (2013), menyebutkan bahwa manfaat media konkret dalam pengajaran adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, memberikan pengalaman-pengalaman dengan objek asli kepada siswa, dan membantu pengembangan ketrampilan belajar siswa.

5. Pembelajaran IPA

Pembelajaran dilakukan dengan tujuan mentransfer ilmu yang dimiliki pendidik dan mendampingi peserta didik. Ilmu yang dimiliki pendidik wajib diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat bermanfaat. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

a. Pembelajaran IPA di SD

Dalam pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 disusun dengan memperhatikan keterampilan proses IPA yang meliputi keterampilan proses dasar (*basic science process skill*) dan keterampilan proses lanjut (*integrated science process skill*). Kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar dikembangkan dengan *scientific* dan keterampilan proses sains lainnya yang biasa di sebut pembelajaran tematik yang mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran, yaitu PKN, Bahasa Indonesia, Matematika, Ipa, Ips, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya.

Pada Pembelajaran tematik di kelas 5 SD pada tema 3 makanan sehat, ada 4 subtema dan subtema tersebut memiliki beberapa pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Subtema 1: Bagaimana tubuh mengolah makanan
- b. Subtema 2 : Pentingnya makanan sehat bagi tubuh
- c. Subtema 3 : Pentingnya menjaga asupan makanan sehat

Tema makanan sehat merupakan tema ke-3 dalam pembelajaran tematik kelas V. Tema tersebut dibagi lagi menjadi beberapa subtema. Setiap subtema akan dibagi lagi kedalam 6 pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada tema 3, subtema 2

Pada subtema tersebut, membahas tentang beberapa materi, yaitu materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Dengan rincian materi sebagai berikut:

1. Makanan Sehat

Makanan sehat adalah makanan yang higienis dan bergizi yang mengandung protein, vitamin dan mineral. Agar makanan menjadi sehat bagi konsumen, diperlukan kondisi khusus, termasuk cara penaganaan dan penyimpanan yang tepat. Nutrisi yang sehat tidak hanya ditentukan oleh kondisi higienis, tetapi juga di tentukan oleh macam makanan yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, dan mineral.

Zat-zat yang terkandung dalam makanan sehat, yaitu :

- a. Protein. Protein adalah senyawa kimia yang mengandung asam amino yang tersusun dari atom C, H, O dan N. Protein berperan sebagai bahan pembangun sel tubuh, menggantikan sel tubuh, membentuk protein darah, menjaga keseimbangan asam basa cairan tubuh, menghasilkan kalori
- b. Mineral adalah zat organik yang dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah sedikit untuk mendukung respon fungsional tubuh, seperti menjaga metabolisme yang teratur.
- c. Vitamin adalah senyawa organik yang dibutuhkan tubuh dalam jumlah yang sangat kecil untuk mengatur fungsi tubuh tertentu seperti pertumbuhan normal, pemeliharaan kesehatan dan reproduksi. Dan biasanya tidak dapat dibentuk oleh tubuh. Oleh karena, itu harus dicerna dari makanan.

Menurut ahli gizi, makanan sehat adalah makanan bergizi terdapat pada makanan pokok, sayur, lauk, dan buah. Makanan pokok merupakan makanan yang mengandung banyak karbohidrat atau tepung seperti nasi, singkong, sagu,

dan jagung. Karbohidrat merupakan zat yang sangat dibutuhkan tubuh sebagai sumber energi.

Manfaat buah-buahan untuk kesehatan sangatlah beragam. Buah-buahan dapat menghindarkan kita dari berbagai penyakit. Dengan mengonsumsi buah-buahan juga dapat meningkatkan kebutuhan energi dan vitamin dalam tubuh manusia. Berikut adalah beberapa manfaat buah-buahan :

- a. Sumber vitamin. Buah merupakan sumber vitamin dan beragam vitamin yang ada di buah.
- b. Sumber air dan gizi. Buah merupakan salah satu sumber air dan nutrisi tubuh, yang dapat meningkatkan metabolisme tubuh.
- c. Sumber antioksidan. Buah adalah salah satu sumber antioksidan alami terbesar yang ada di dunia.
- d. Mencegah penyakit tertentu. Buah-buahan merupakan salah satu cara untuk melindungi kita dari penyakit berbahaya dan berbagai penyakit lainnya.
- e. Obat luar tubuh. Buah-buahan juga dapat digunakan untuk menggunakan obat luar seperti jerawat, bisul dan sebagainya.

2. Gangguan Pada Sistem Pencernaan

1) Kurangnya makanan berserat tinggi.

Fungsi makanan berserat. Membantu usus halus menyerap sari-sari makanan dan melancarkan pembuangan kotoran dari dalam tubuh. Saat tubuh kekurangan serat, terjadilah konstipasi (kesulitan buang air besar). Serat makanan ditemukan dalam makanan nabati (sayuran, buah-buahan, dan kacang-kacangan).

2) Pola makan yang tidak teratur.

Pola makan yang tidak teratur dapat menyebabkan penyakit maag. Penyakit maag disebabkan oleh kelebihan asam lambung karena lambung terus menerus dihasilkan oleh lambung. Jika asam lambung tidak digunakan untuk pencernaan, maka dapat mengikis dinding lambung dan menyebabkan nyeri.

3) Makanan dan minuman yang tidak bersih.

Makanan dan minuman yang tidak sehat telah terkontaminasi bakteri atau virus selama pemrosesan. Selain itu, makanan yang tidak tertutup juga memiliki peluang lebih besar untuk tertular bakteri atau virus. Mengonsumsi makanan dan minuman yang kotor dapat menyebabkan diare dan kolera karena bakteri atau virus pada makanan yang ikut masuk ke dalam tubuh akan mencemari sistem pencernaan kita.

4) Penyakit Pada Organ Pencernaan

Beberapa gangguan pencernaan yang biasa terjadi :

a. Diare

Diare adalah peningkatan frekuensi BAB lebih dari 3 kali dalam sehari disertai perubahan konsistensi menjadi lebih cair. Kondisi ini bisa disebabkan oleh perubahan pola makan, infeksi *rotavirus*, atau bakteri. Diare ini berlangsung selama beberapa hari hingga berminggu-minggu.

b. Sembelit

Konstipasi atau sembelit adalah perubahan frekuensi BAB menjadi lebih jarang dan disertai dengan kesulitan BAB. Ini disebabkan oleh menurunnya

pergerakan usus. Umumnya, seseorang dianggap mengalami sembelit jika frekuensi buang air besar kurang dari 3 kali dalam seminggu.

Selain frekuensi buang air besar yang menurun, gejala sembelit lainnya meliputi:

1. Feses keras
2. Harus mengejan saat buang air besar
3. Merasa ada penyumbatan di rektum, sehingga sulit buang air besar
4. Merasa tidak tuntas setelah buang air besar
5. Membutuhkan bantuan untuk mengeluarkan feses, misalnya menekan perut atau menggunakan jari tangan untuk mengeluarkan feses dari anus.

c. Wasir

Wasir terjadi ketika pembuluh darah membengkak yang terletak di luar atau di dalam anus (rektum). Penyakit ini dapat menyerang pada siapa saja, namun sekitar 50% dari mereka yang terkena dampak berusia di atas 50 tahun. Wasir dapat menyebabkan rasa sakit dan gatal pada anus, benjolan di anus, dan pendarahan dengan buang air besar. Terkadang wasir juga bisa membuat penderitanya sulit untuk duduk.

d. GERD

Gastroesophageal reflux disease (GERD) atau penyakit asam lambung terjadi ketika asam lambung naik menuju kerongkongan. Kondisi ini disebabkan oleh melemahnya katup (*sphincter*) yang terletak di dalam saluran kerongkongan bagian bawah.

Pada orang sehat, katup tersebut akan berkontraksi dan menutup saluran kerongkongan setelah makanan turun ke lambung. Namun pada penderita GERD, katup yang lemah menyebabkan kerongkongan tetap terbuka, sehingga asam lambung naik ke kerongkongan.

Beberapa gejala penyakit asam lambung adalah :

- a. Rasa perih dan sensasi seperti terbakar di dada, yang bertambah parah setelah makan atau saat berbaring
- b. Rasa asam di belakang mulut
- c. Sakit saat menelan
- d. Adanya rasa mengganjal di kerongkongan
- e. Batuk tanpa dahak
- f. Radang tenggorok, jika asam lambung mengiritasi tenggorokan
- e. Tukak Lambung

Tukak lambung adalah luka pada lapisan lambung dan usus halus bagian atas. Pengikisan dan luka tersebut umumnya disebabkan oleh infeksi bakteri *Helicobacter pylori* atau penggunaan obat pereda nyeri dalam jangka panjang.

Biasanya sakit maag menimbulkan nyeri ulu hati. Gejala lain yang dapat terjadi pada maag adalah :

1. Rasa begah dan kembung
2. Mual dan muntah
3. Feses berwarna gelap
4. Nafsu makan berubah
5. Penurunan berat badan yang tidak dapat dijelaskan.

b. Efek *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA

Penelitian ini menggunakan model *mind mapping* untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi serta mengembangkannya menjadi pengetahuan, pemahaman dan tindakan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Sebelum kerja kelompok, guru mengkomunikasikan tujuan membuat *mind mapping*, guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai serta menyajikan materi kepada siswa. Setelah itu, siswa secara berkelompok yang terdiri dari 2-3 siswa secara keseluruhan, saling bertukar informasi tentang materi dan diberi kebebasan untuk membuat *mind mapping* (peta pikiran). Siswa bebas membuat peta pikiran dari ide-ide yang ada dalam pikiran mereka ke *mind mapping* secara kreatif dengan menggunakan gambar, simbol dan sebagainya dan mengembangkannya sesuai dengan gaya masing-masing siswa.

Haryono (2013:87) dalam buku pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan, mengemukakan beberapa aplikasi model dalam pembelajaran IPA, salah satunya adalah model *Mind Mapping*. *Mind Mapping* adalah model untuk mempelajari konsep. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi (Haryono, 2013:87). Setiap siswa dalam kelompok harus mencurakan ide-ide pokok sehingga desain *mind mapping* menjadi lebih bervariasi. Gagasan-gagasan atau ide pokok ditulis dalam tiga komponen utama, yaitu topik sentral "pohon" yang merupakan pokok utama materi; topik utama "cabang" yang merupakan bagian-bagian dari topik sentral; dan sub topik "ranting" yang merupakan bagian-bagian dari cabang. Selama diskusi dan pembuatan *mind mapping* berlangsung, guru senantiasa membimbing siswa.

Mind mapping membantu siswa untuk memahami, mengingat dan mengembangkan pokok-pokok materi menjadi pengetahuan dan tindakan dengan cara kreatif dan menyenangkan serta mengaktifkan kerja kedua belahan otak. Kebebasan dalam membuat desain *mind mapping* ini dapat memunculkan imajinasi-imajinasi yang belum pernah terfikirkan oleh siswa. *Mind mapping* sangat efektif diterapkan disemua jenjang pendidikan dan dalam mata pelajaran IPA. Keefektifan model *mind mapping* dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar IPA dan keterampilan siswa selama pembelajaran. Hasil belajar siswa yang meningkat karena otak menyimpan informasi dengan baik, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi meningkat.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini di dasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya tentang pengaruh *mind mapping* dengan benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Galangan Kapal II sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Iis Aprinawati yang dimuat dalam Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018 Halaman 140-147 dengan judul “Penggunaan Model Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar”. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian tersebut yaitu tujuannya untuk meningkatkan pemahaman membaca wacana siswa sekolah dasar sedangkan tujuan dari penelitian saya yaitu seberapa pengaruhnya kah benda yang nyata (konkret) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Nisrina Hikmawati dengan Judul Artikel *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, Institut Kariman Wirayudha (INKHADHA) Sumenep, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana *mind mapping* berperan dalam proses pembelajaran. Perbedaanya dengan penelitian saya adalah perpaduan *mind mapping* dan media konkret untuk pengaruh hasil belajar dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian juga dilakukan oleh Dyah Safutri (2016) yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 3, nomor 5, tahun 2016 dengan judul Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya nilai rata-rata minat dan hasil belajar siswa . pada pra siklus, jumlah siswa yang mendapat skor minat dengan kategori baik adalah 3 anak atau 10%. Pada siklus I, jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik adalah 17 anak atau 55%. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik adalah 27 anak atau 87%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 60 meningkat menjadi 68 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75 pada siklus II. Selanjutnya, data hasil belajar IPA pada pra tindakan, jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 4 anak atau 13%. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 15 anak atau 48%. Pada siklus II, jumlah anak yang mencapai KKM adalah 26 anak atau 84%.

C. Kerangka Fikir

Dalam proses pembelajaran jika yang berisi hanya memuat teori dan perlu diketahui siswa, seringkali hanya mengandalkan metode ceramah atau

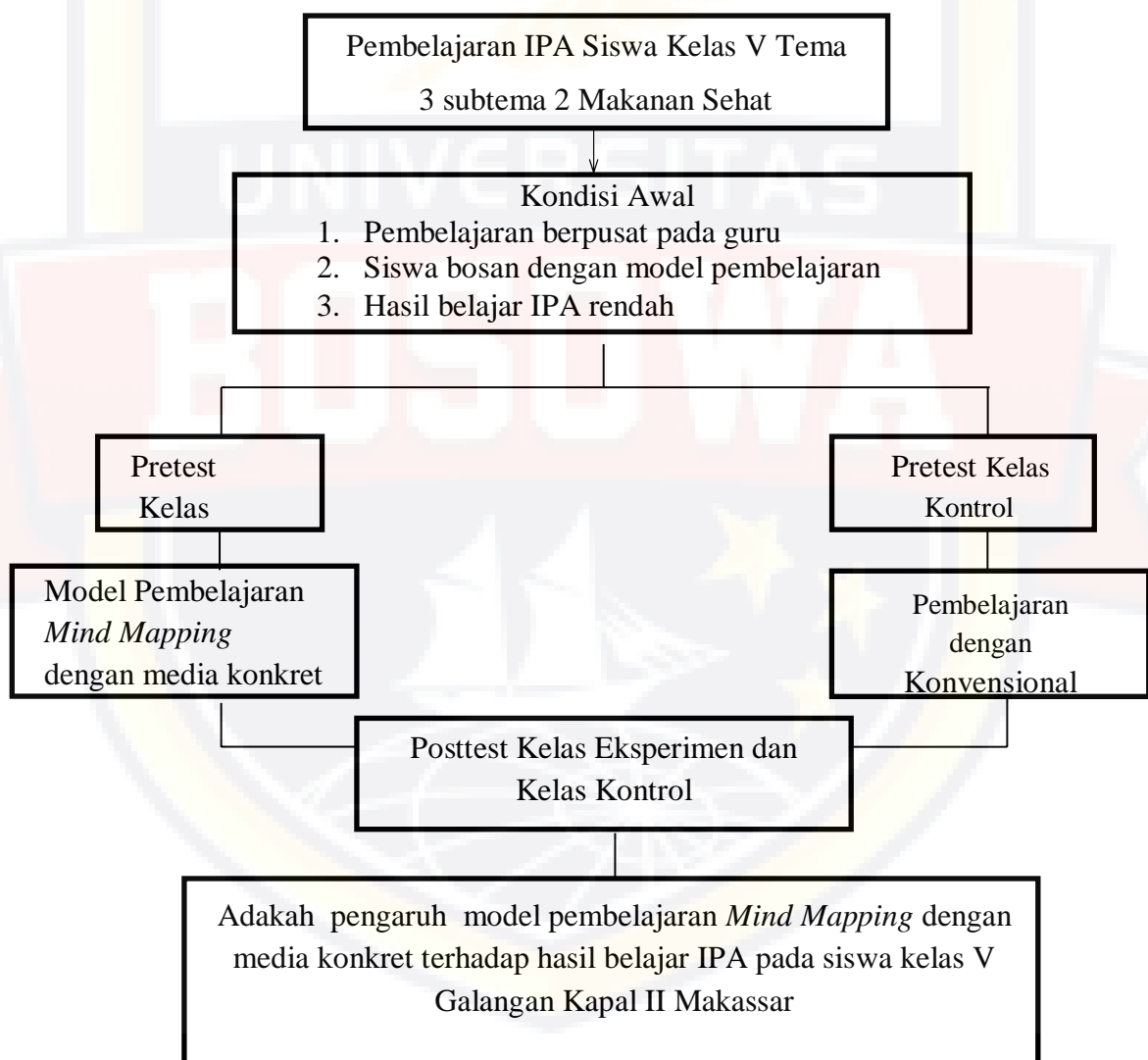
pembelajaran langsung dari guru dan menuntut siswa untuk mengingat materi yang disampaikan. Hal ini membuat siswa pasif dan sulit memahami materi pelajaran karena siswa hanya mencatat secara tradisional. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa dapat memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik, serta memerlukan keterlibatan siswa secara aktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam situasi yang menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *mind mapping* (pemetaan pikiran). *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran dengan teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. *Mind mapping* menghubungkan dan mengembangkan potensi fungsional otak dalam diri seseorang. Hal ini akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat semua jenis informasi.

Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media konkret dalam pembelajaran IPA akan berguna untuk memudahkan siswa dalam mengingat suatu pokok bahasan yang dipelajari serta membuat rasa senang saat pembelajaran IPA berlangsung apalagi dengan memuat benda konkret atau nyata di dalam proses pembuatan *mind mapping* sehingga akan lebih berpengaruh dalam hasil belajar siswa tersebut.

Sampai saat ini belum ada penelitian khusus tentang pengaruh penggunaan *mind mapping* dengan media konkret terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Galangan Kapal II Makassar sehingga tidak diketahui sejauh mana mereka menguasai atau memahami *mind mapping* dengan media konkret dalam

pembelajaran IPA. Berdasarkan hal itu maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh *mind mapping* dengan media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Galangan Kapal II Makassar, sehingga akan diketahui sejauh mana mereka memahami dan menguasai *mind mapping* dengan media konncret dalam hasil belajar IPA.



Gambar 2.1 Kerangka Fikir

D. Hipotesis

Adanya pengaruh untuk model pembelajaran *mind mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

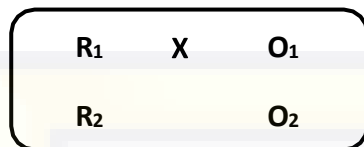
1. Jenis penelitian

Pada dasarnya tujuan penelitian ialah langkah untuk memperoleh data atau informasi sehingga mencapai manfaat tertentu. Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitiannya yaitu penelitian *True Eksperimen* dengan menggunakan satu kelas eksperimen atau kelas perlakuan dan satu kelas kontrol. Penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan untuk siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest-Only Control Grup Design*. Rancangan desain ini terdapat dua kelompok dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan atau disebut dengan *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau *kelompok kontrol*. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah (O1 : O2). Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Gambar 3.1 Rancangan nonequivalent control group



Keterangan :

R₁ = kelas eksperimen

R₂ = kelas kontrol

X = perlakuan

O₁ = posttest pada kelompok eksperimen

O₂ = posttest pada kelompok kontrol

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian yang peneliti tetapkan yaitu UPT SP SD Inpres Galangan Kapal II Makassar adalah salah satu Sekolah Dasar (SD) unggulan yang terletak di JL. Butta -butta Caddi. No. 8, Kaluku Bodoa, Kec. Tallo , Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian akan dilakukan pada semester ganjil pada tahun 2022 yang mengikuti jadwal yang berlaku di sekolah.

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini ada dua variable yang digunakan yakni variable bebas dan variable terikat yaitu :

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau menghasilkan akibat variabel terikat. Variabel ini biasanya

disimbolkan dengan variable (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media konkret.

b. Variable Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variable (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Galangan Kapal II Makassar.

2. Defenisi Operasional Variabel

a. Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media konkret

Model pembelajaran *Mind Mapping* yakni model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya hafal, pengetahuan dan kemandirian siswa, dengan memberikan tugas untuk membuat catatan pada satu halaman yang berbentuk seperti peta atau gambaran mengenai suatu materi pelajaran, catatan tersebut dibuat dengan menggunakan pensil warna sehingga catatan tersebut menjadi lebih menarik. Media konkret akan mempermudah proses pembelajaran karena dengan adanya media konkret (nyata) siswa tidak akan lagi mereka-reka

b. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA yang dimaksud adalah hasil keberhasilan belajar siswa dalam menguasai pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari selama proses belajar. Dimana hasil belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini akan mengukur hasil belajar siswa pada indikator

kognitif dengan mencakup indikator Pengetahuan (C1) Pemahaman (C2) dan Analisis (C4) untuk mengukur hasil belajar siswa

Tabel 3.1 Indikator Kognitif

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Hasil belajar siswa	Kognitif	<p>Nilai posttest siswa berdasarkan dimensi kognitif yang digunakan yaitu pengetahuan(C1), pemahaman (C2), dan analisis (C4)</p> <p>1. Pengetahuan (C1) Dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.</p> <p>2. Pemahaman (C.2) Siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami makna atau hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.</p> <p>3. Analisis (C. 4) Merupakan</p>	Interval

Indikator Kognitif

		kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.	
--	--	--	--

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan. Menurut Sugiyono (2019:126) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Galangan Kapal II Makassar.

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas V A	16	17	33
2.	Kelas V B	15	14	29

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh setiap populasi, pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *teknik non probability sampling purposive*. Teknik penentuan sampel dengan memilih satuan sampling atas dasar pertimbangan sekelompok ahli dibidang ilmu. Sampel pada

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A yang berjumlah 33 siswa dan kelas 5B berjumlah 29 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang akan diamati adalah penyampaian materi dan kemampuan pemahaman siswa yang dilakukan oleh guru serta perilaku di dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *mind mapping* pada materi IPA oleh peserta didik dibandingkan dengan tidak menggunakan *mind mapping*.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ini diadakan untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai kemampuan memahami mata pelajaran dan penguasaan bahan pengajaran yang sesuai dengan tujuan pedagogik pembelajaran. Data-data tersebut kemudian diolah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada kelas V SD Galangan Kapal II Makassar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu suatu alat yang digunakan untuk memperoleh dengan mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan

untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tes

Tes ini dilaksanakan setelah diberikan perlakuan (posttest) dengan materi “Makanan Sehat” tema 3 subtema 2 kelas 5 SD, menggunakan 30 soal pilihan ganda dengan memberikan skor 1 jika benar dan 0 jika salah.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada saat meneliti di kelas 5A dan 5B.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono (2015:207) menyatakan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk generalisasi”. Berdasarkan hal tersebut, analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA ketika diberi perlakuan penggunaan model *mind mapping* berbantu media konkret dengan tanpa diberi perlakuan model pembelajaran *mind mapping* berbantu media konkret. Sebaran skor hasil belajar bisa disajikan dalam bentuk nilai maksimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram dan variannya.

Analisis statistik deskriptif juga digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Data hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dikategorikan seperti tabel berikut

Tabel 3.3 Kategori Hasil Belajar Siswa

No.	Skor	Kategori
1	70 – 80	Sangat Baik
2	60 -70	Baik
3	40 – 50	Cukup
4	30 – 40	Kurang
5	< 20	Kurang Baik

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya ditarik. Sebelum dilakukan analisis maka terlebih dahulu dilakukan beberapa uji persyaratan analisis, antara lain normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam konteks analisis data.

Pengolahan uji normalitas menggunakan kolmogro-smirno pada program *software SPSS 25.0 for windows*. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$) sebaliknya, apabila nilai signiikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$) maka data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas dilakukan untuk menguji variansi dan populasi homogen. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap kedua kelompok perlakuan. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program *software SPSS 25 for windows*.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan media benda konkret sebelum dan sesudah diterapkan pada mata pelajaran IPA kelas V yang terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 25 for window*. uji-t (*independent uji test*) yaitu menguji salah satu hipotesis di dalam penelitian yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media konkret. Uji t digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Adapun kriteria hasil hipotesis uji t adalah sebagai berikut:

- a. Jika $-t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media konkret efektif digunakan dalam pembelajaran IPA pada kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Makassar.
- b. Jika $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media konkret tidak efektif digunakan dalam pembelajaran IPA pada kelas V SD Inpres

Galangan Kapal II Makassar.

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan dalam pengujian adalah:

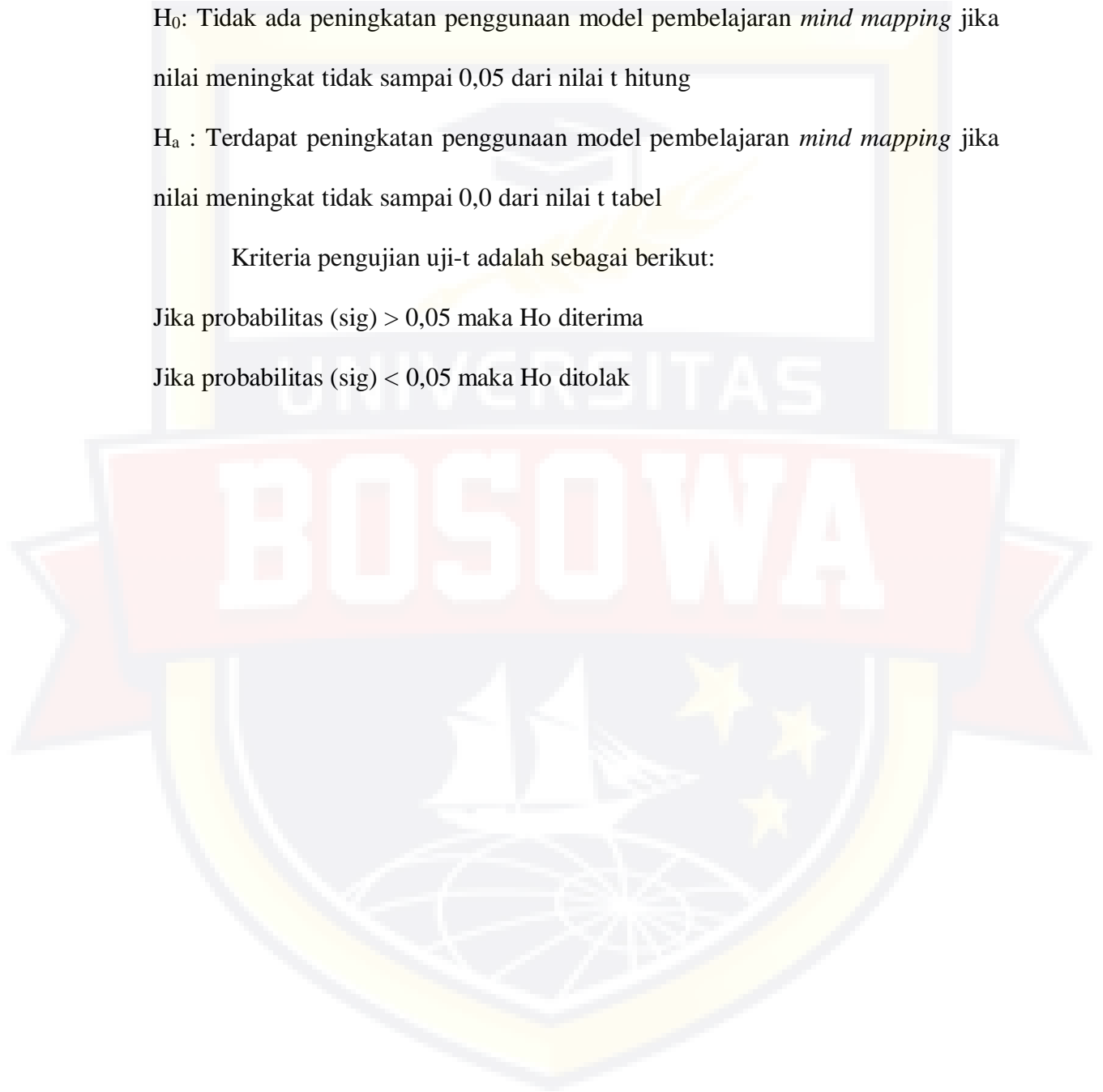
H_0 : Tidak ada peningkatan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* jika nilai meningkat tidak sampai 0,05 dari nilai t hitung

H_a : Terdapat peningkatan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* jika nilai meningkat tidak sampai 0,0 dari nilai t tabel

Kriteria pengujian uji-t adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar yang beralamat di jalan Butta Caddi no. 8, Kelurahan Kaluku Bodoa, Kecamatan Tallo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA kelas V di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena guru harus bertanggung jawab atas terbentuknya moral siswa yang telah diamanahkan para orang tua atau wali untuk menciptakan anak didiknya menjadi terdidik, terbimbing, dan terlatih baik jasmani dan rohani. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran. Adapun guru yang bertugas di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar berjumlah 16 orang. Dengan rincian 1 orang kepala sekolah dan 15 orang tenaga pendidik.

2. Deskripsi Penggunaan Model *Mind Mapping* Berbantu Media Konkret

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar pada kelas V ini merupakan penelitian *True Eksperiment*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pelaksanaan penelitian ini di mulai pada tanggal 2 – 4 Agustus 2022 hari

pertama di kelas V-A yaitu penerapan berupa pembelajaran konvensional (ceramah) dengan materi tema 3 yaitu “makanan sehat”. Setelah pembelajaran selesai lalu peneliti memberikan soal *posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor.

Setelah saya melaksanakan di kelas V-A saya kemudian melanjutkan pembelajaran di kelas V-B yang merupakan kelas eksperimen dimana saya melakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret dengan materi tema 3 yaitu “makanan sehat” dimana saya terlebih dahulu memberikan contoh tentang cara membuat *Mind Mapping* dengan bantuan media konkret (nyata) yang telah saya sediakan sebelumnya seperti buah dan sayur. Setelah itu siswa membuat *Mind Mapping* dengan cara berkelompok. Setelah proses pembelajaran selesai saya kemudian lanjutkan dengan memberikan soal *posttest* berupa pilihan ganda untuk setiap siswa dan saya akhiri untuk berpamitan dengan siswa kelas V-B.

3. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji prasyarat yang pertama adalah uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji normalitas adalah *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan program aplikasi SPSS 25.0 dengan ketentuan apabila nilai signifikan diatas 5% atau 0,05% ($Sig > 0,05$) maka data memiliki distribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 ($Sig < 0,05$) maka data tidak memiliki

distribusi normal. Adapun hasil normalitas dari data kelas V-A (kontrol) dan kelas V-B (eksperimen) masing-masing dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Kelas V-A (Kontrol)	,099	33	,200 [*]	,964	33	,334
Belajar	Kelas V-B (Eksperimen)	,100	29	,200 [*]	,974	29	,678

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.1 pada hasil perhitungan dengan menggunakan uji normalitas pada kelas V-A (kontrol) dan kelas V-B (eksperimen). Dimana hasil perhitungan diperoleh untuk nilai pada kelas V-A (kontrol) yaitu $0,200 > 0,05$ dan hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai pada kelas V-B (eksperimen) yaitu $0,200 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kedua kelas baik kelas kontrol maupun eksperimen termasuk dalam kategori normal.

b. Uji Homogenitas

uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variansi kedua populasi homogen (sama). Adapun hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa	Based on Mean	3,235	1	60	,077
	Based on Median	3,061	1	60	,085
	Based on Median and with adjusted df	3,061	1	58,531	,085
	Based on trimmed mean	3,272	1	60	,075

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25.0

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji homogenitas pada kelas V-A (kontrol) dan kelas V-B (eksperimen) diperoleh hasil perhitungan skor hasil belajar IPA yaitu $0,07 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil *Posttest* kelas V-A dan V-B

Berdasarkan hasil belajar (*posttest*) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V-A dan V-B UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Makassar dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa sesudah di berikan perlakuan di kelas eksperimen yaitu penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret dengan tidak di berikan perlakuan dalam kelas kontrol. Soal tes yang diberikan berjumlah 30 butir soal dalam pilihan ganda. Adapun hasil nilai *posttest* siswa kelas V-A dan kelas V-B diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil *Posttest* Kelas V-A

NO	NAMA SISWA	NILAI <i>Posttest</i>
1.	Alam	80
2.	Adel	53,33
3.	Afdal	50

4.	Aisyah	43,33
5.	Ameera	26,66
6.	Zhaqie	46,66
7.	Andini	10
8.	Anindya	73,33
9.	Fauzi	46,66
10.	Bahar	66,66
11.	Cantikka	53,33
12.	Feny	43,33
13.	Annisa	70
14.	Imam	46,66
15.	Isma	66,67
16.	Kasmah	40
17.	Kumayrha	63,33
18.	Faris	50
19.	Zahki	36,66
20.	Maemuna	36,66
21.	Medina	60
22.	Dirga	46,66
23.	Resky	13,33
24.	Zhidan	50
25.	Zulkifli	63,33
26.	Putra	26,66
27.	Raihana	70
28.	Rahmianti	60
29.	Aini	66,67
30.	Nur	76,66
31.	Farel	40
32.	Sahrul	60
33.	Azhila	80
Jumlah = 1.646,52		
Rata-Rata = 52,01		

Sumber: Skor hasil belajar peserta didik kela V-A tahun 2022

Dari hasil *posttest* pada kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa nilai

$\sum fx = 1.646,52$ sedangkan nilai dan N adalah 30. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai *Posttest* kelas Kontrol

Statistics		
KelasVa		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		52,0176
Std. Error of Mean		3,07040
Median		50,0000
Mode		46,66
Std. Deviation		17,63813
Variance		311,104
Range		70,00
Minimum		10,00
Maximum		80,00

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol (V-A) tanpa perlakuan (*treatment*) sebesar 52,01. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 50 dan modus (*mode*) 46,66. Simpanan baku (*standar deviation*) sebesar 17,638, nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 80 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 10 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 70.

Distribusi frekuensi hasil belajar (*posttest*) siswa kelas kontrol dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Skor Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	70 – 80	Sangat Baik	6	18,2 %
2	60 – 70	Baik	10	30,3 %
3	40 – 50	Cukup	13	39,4 %
4	30 – 40	Kurang	2	6,1 %
5	< 20	Sangat kurang	2	6,1 %
Jumlah			33	100 %

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel 4.5 frekuensi, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik sebanyak 6 orang dengan presentase 18,2%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 10 orang dengan presentase 30,3 %. Jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 13 orang dengan presentase 39,4%. Nilai untuk kategori kurang sebanyak 2 orang dengan presentase 6,1% dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 2 orang dengan presentase 6,1%.

Tabel 4.6 Data Hasil *Posttest* kelas V-B

NO	NAMA SISWA	NILAI <i>Posttest</i>
1.	Afika	60
2.	Fatih	63,33
3.	Alika	53,33
4.	Fachri	73,33
5.	Chacha	50
6.	Yanti	80
7.	Dava	50
8.	Fairul	66,66
9.	Firdaus	46,66
10.	Adryan	70
11.	Alif	53,33
12.	Rayyan	66,66
13.	Fadhil	60
14.	Mustahar	66,66
15.	Dayat	50
16.	Zulfan	63,33
17.	Aqil	73,33
18.	Syahril	66,67
19.	Alya	63,33
20.	Aulia	73,33
21.	Zahrani	60
22.	Syafika	53,33
23.	Putri	63,33
24.	Marwah	60
25.	Siti	70
26.	Syihfa	56,66
27.	Vivi	76,66

Data Hasil Posttest Kelas V-B

28.	Yusuf	83,33
29.	Ananda	70
Jumlah = 1.843,26		
Rata-Rata = 63,56		

Sumber: Skor hasil belajar peserta didik kelas V-B tahun 2022

Dari hasil *posttest* kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa nilai $\sum fx = 1.843,26$ sedangkan nilai n dan N adalah 30. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Skor Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Statistics		
KelasVb		
N	Valid	29
	Missing	4
Mean		63,5607
Std. Error of Mean		1,76575
Median		63,3300
Mode		60,00 ^a
Std. Deviation		9,50887
Variance		90,419
Range		36,67
Minimum		46,66
Maximum		83,33

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen (V-B) setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret sebesar 63,56. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 63,33 dan modus (*mode*) sebesar 60. Simpanan baku (*standar deviation*) sebesar 9,508, nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 83,33 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 46,66 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 36,67.

Distribusi frekuensi hasil belajar (*posttest*) siswa kelas V dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Skor Nilai *Posttest* kelas eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	70 – 80	Sangat Baik	9	31,0 %
2	60 – 70	Baik	12	41,4%
3	40 – 50	Cukup	8	27,6%
4	30 – 40	Kurang	0	0
5	< 20	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel 4.8 frekuensi, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kateori sangat kurang dan kurang baik tidak ada. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 8 orang dengan presentase 27,6 %. Jumlah siswa yang memperoleh kategori baik 12 orang dengan presntase 41,4 %. Dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 9 orang dengan presentase 31,0 %. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa hasil *posttest* pada perlakuan yang diberikan untuk kelas expeimen dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berada pada kategori sangat baik.

5. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis yang menghasilkan kesimpulan data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pada uji hipotesis ini digunakan uji *Independent Sampel T Test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya

pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Makassar. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji-t hasil belajar IPA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar siswa	Equal variances assumed	5,089	,028	-2,560	60	,013	-8,435	3,295	-15,03	-1,844
	Equal variances not assumed			-2,632	54,97	,011	-8,435	3,205	-14,86	-2,013

Table Caption

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25.0

Adapun kriteria diterimanya suatu data apakah terdapat pengaruh atau tidak adalah sebagai berikut:

- Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* artinya H_0 ditolak dan H_a di terima.

- b. Jika $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$, maka tidak ada pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* artinya H_0 diterima dan H_a di tolak

Berdasarkan tabel 4.9 hasil perhitungan uji t diperoleh $-t_{hitung} = -2,560$, sedangkan nilai $-t_{tabel} = 2,000$. Maka hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dengan nilai signifikan sebesar $-2,560 < 2,000$ hal ini menjelaskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret pada pelajaran IPA pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Makassar. Dengan menggunakan dua kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah di pilih sebelum awal penelitian dilakukan. Dimana kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Penggunaan model pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya akan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran merupakan cara guru yang digunakan untuk mempersiapkan segala hal yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model

pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran ialah model pembelajaran *Mind Mapping*.

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yang terdiri dari 33 siswa kelas V-A dan 29 siswa kelas V-B. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tanpa perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret . Selanjutnya diberikan *posttest* tes akhir.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) tes, merupakan teknik yang berguna memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar IPA siswa. Tes disajikan dalam bentuk pilihan ganda. (2) Lembar observasi, merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data terkait penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan prasyarat analisis. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sedangkan pengolahan prasyarat analisis untuk menguji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret pada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret dengan membandingkan hasil *posttest* dari dua kelas tersebut. Kemudian

dianalisis menggunakan perhitungan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 25.0*.

Berdasarkan hasil tes hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas V-A (kontrol) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan kelas V-B (eksperimen) yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret berdasarkan rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V-B (eksperimen) memperoleh nilai 63,56 dengan kategori sangat kurang dan kurang tidak ada (0%). Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 8 orang dengan presentase (27,6%). Jumlah siswa yang memperoleh kategori baik 12 orang dengan presentase (41,4%). Dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 9 orang dengan presentase (31,0%). Melihat dari presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA berada pada kategori sangat baik.

Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas V-A (kontrol) memperoleh nilai 52,01 dengan kategori sangat baik sebanyak 6 orang dengan presentase (18,2%). Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 10 orang dengan presentase (30,3%). Jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 13 orang dengan presentase (39,4%). Nilai untuk kategori kurang sebanyak 2 orang dengan presentase (6,1%) dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 2 orang dengan presentase (6,1%). Dari hasil presentase kelas kontrol yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA berada pada kategori cukup. Jadi dengan menggunakan model

pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret pada kelas pemberian *treatment* menjadi meningkat.

Dari hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret dan konvensional yang diperoleh dalam hasil analisis data dari sampel yang berdistribusi normal dan homogen menunjukkan bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan *Independent Sampel T Test*. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang telah ada maka dilakukan uji *t* kelas V-A (kontrol) dan kelas V-B (eksperimen). Adapun nilai untuk $-t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-2,560 < 2,000$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan yaitu hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret pada kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) lebih meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai posttest yang dimana dalam kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik sedangkan kelas kontrol berada pada kategori cukup. Selain itu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis data uji t dengan bantuan *SPSS* yaitu $-t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,560 < 2,000$) maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantu media konkret terhadap hasil pembelajaran IPA pada siswa kelas V di UPT SPF SD INP Galangan Kapal II Kota Makassar.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa yang penulis sarankan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih efektif.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi acuan untuk menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran IPA agar dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya mencatat dengan menggunakan *mind mapping* supaya lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Sebagai bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan variasi dalam penelitian yang juga memanfaatkan model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran IPA dalam memberikan solusi untuk perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*".CBIS Journal 3(2):78-90
- Azizah, Tita Nur, dkk. 2018.*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Mind Mapping berbasis Pendekatan SAVI*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Vol.3, No.1, hal. 121
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta:Kata Pena
- Fathurrohman, M . 2015.*Model-model Pembelajaran Inovatif*.Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Hamdan Husein Batubara, D. N. 2019. *Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar*.33
- Haryono . 2013. *Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Diva Press
- Istiqomah, Rizki Nur. 2019.*Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Sidoharjo Pringsewu*(skripsi).Lampung:Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- M. Thobroni.2016.*Belajar dan Pembelajaran*.Yogyakarta:Ar-ruzz
- Mochamad Khairudin dan Mitarlis. 2016. "*Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Strategi Mind Mapping Pada Materi Asam Basa di SMAN Waru Sidoarjo*".Journal of Chemical Education, Vol.5 No.3
- Muakhirin, Binti.2014.*Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Guru", COPE", No. 01/Tahun XVIII.
- Sanjaya, Wina.2016.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta:Kencana h. 95
- Sari, Yesi Puspita. 2019. *Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Alat pernapasan Pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 76 Kota Bengkulu* (skripsi). Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sudrajat, Wahyu Putro. 2020.*Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di*

*MI PSM Pupus Lembeyan Tahun Ajaran
2019/2020*(skripsi).Ponorogo:Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Sucianti,Dwi Indri. 2016.*Keefektifan Model Mind Mapping Pada Pembelajaran
IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Dworowati
Semarang*(skripsi).Semarang:Universitas Negeri Semarang

Sulfemi, Wahyu Bagja. 2019. *Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping
Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat,Motivasi dan Hasil
Belajar IPS*, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. Vol.4
No. 1, hal. 14

Syafruddin Nurdin,Andriantoni. 2016.*Kurikulum dan Pembelajaran
(Jakarta:Rajawali Pers,)*

Sugiyono. 2019. *Statiska untuk Penelitian*.Bandung: CV Alfabeta

Widyaningsih, Ni Luh Gede. 2019.*Penerapan Mind Mapping Berbantuan Media
Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. Jurnal
Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. Vol. 9, No. 1, 2019

Yaumi, M. 2018.*Media dan Teknologi Pembelajaran*.Jakarta:Prenada Media

Yuliana,Nurul Dwi & Yudi Budianti. 2015.*Pengaruh Penggunaan Media Konkret
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II
Sekolah Dasar Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi*.
PEDAGOGIK Vol. III, No. 1.



LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

No.	Identitas Sekolah	Keterangan
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II
2.	NPSN	40312071
3.	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah:	Jl. Butta Caddi No. 8
	a. RT / RW	-
	b. Kode Pos	90215
	c. Kelurahan	Kaluku Bodoa
	d. Kecamatan	Tallo
	e. Kota	Makassar
	f. Provinsi	Sulawesi Selatan
	g. Negara	Indonesia
6.	SK Pendirian Sekolah	-
7.	Tanggal SK Pendirian	17 Agustus 1980
8.	Kepemilikan	Pemerintah Daerah
9.	Luas Tanah	4 m ²
10.	Tanggal SK izin perasional	1 Januari 1910
11.	Kebutuhan Khusus Dilayani	-

Lampiran 2: Daftar Nama Siswa Kelas V-A dan V-B

a. Kelas V-A

NO.	Nama Siswa	L/P	Posttest
1	A.Syamsu Alamsyah	L	✓
2	Adelia	P	✓
3	Adal Lul Ilmi	L	✓
4	Aisyah As Sahrah	P	✓
5	Ameera Azzahra	P	✓
6	Andi Al Mulk Zhaqie Amri	L	✓
7	Andini Munifah Anugrah	P	✓
8	Azriel Fauzi	L	✓
9	Baharuddin	L	✓
10	Dewi Cantika Puspitasari. MK	P	✓
11	Feny Afrilia. F	P	✓
12	Fitrah Annisa	P	✓
13	Imam Syafi'i	L	✓
14	Isma Aqila Ramadani	P	✓
15	Kasmah Ramadhani	P	✓
16	Kqumayrah Infa Salamun	P	✓
17	M. Faris Anugrah Pratama	L	✓
18	Muh Zahki Saputra	L	✓
19	Maemuna Muhadi	L	✓
20	Medina Annisa Nur Ilahi	P	✓
21	Muh Dirga Agus Ramadhan	L	✓
22	Muh Resky	L	✓
23	Muh Zhidan Pratama Putra	L	✓
24	Muh. Zulkifli	L	✓
25	Muhammad Eka Putra	L	✓
26	Nur Zahra Raihana	P	✓
27	Rahmianti. SL	P	✓
28	Siti Nur Aini	P	✓
29	St. Nur Aisyah	P	✓
30	Muh Farel Azhar	L	✓
31	Sahrul	L	✓
32	Nur Wa Azhila Mutmainna	P	✓
33	Anindya Mufidah Anugrah	P	✓

b. Kelas V-B

NO.	Nama Siswa	L/P	Posttest
1	Afika Indah Syahrani	P	✓
2	Aisyar Fatih	L	✓
3	Alika Mulia Syahrani	P	✓
4	Ahmad Fachri	L	✓
5	Chacha Alyah Rahmat	P	✓
6	Hardiyanti	P	✓
7	M. Alsadava	L	✓
8	M. Fairul	L	✓
9	Muh Abrar Firdaus	L	✓
10	Muh Adryan Pratama H	L	✓
11	Muh Alif Henra	L	✓
12	Muh Daddly Ar-Rayyan	L	✓
13	Muh Fadhil Saputra	L	✓
14	Muh Mustahar Ahmad	L	✓
15	Muh. Rahmat Hidayat	L	✓
16	Muh Zulfan Akzar Z	L	✓
17	Muhammad Aqil Hadi. AM	L	✓
18	Muhammad Maulana Syahril	L	✓
19	Nur Alya Azhura	P	✓
20	Nur Aulia	P	✓
21	Nur Azzahrani	P	✓
22	Resky Sabhatina Syafika	P	✓
23	Rihana Putri Alika	P	✓
24	Siti Marwah QR La Aditya	P	✓
25	Siti Mulyana Putri	P	✓
26	Syihfa Khusnul Ummaya	P	✓
27	Vivi Noviyanti M	P	✓
28	Ali Yusu Al Makassar	L	✓
29	Ananda Nurul Rahmadani Reski	P	✓

Lampiran 3 : Materi Pembelajaran

Berdasarkan penelitian pada tahun 2010, konsumsi beras masyarakat Indonesia mencapai 100 kilogram per kapita per tahun. Ketersediaan beras di Tanah Air pada masa mendatang tidak sejalan dengan laju pertumbuhan penduduk. Untuk mengurangi ketergantungan itu, perlu ada perubahan konsep dan kebiasaan makan masyarakat. Misalnya, mengganti nasi sebagai makanan pokok dengan makanan jenis lain. Salah satu cara

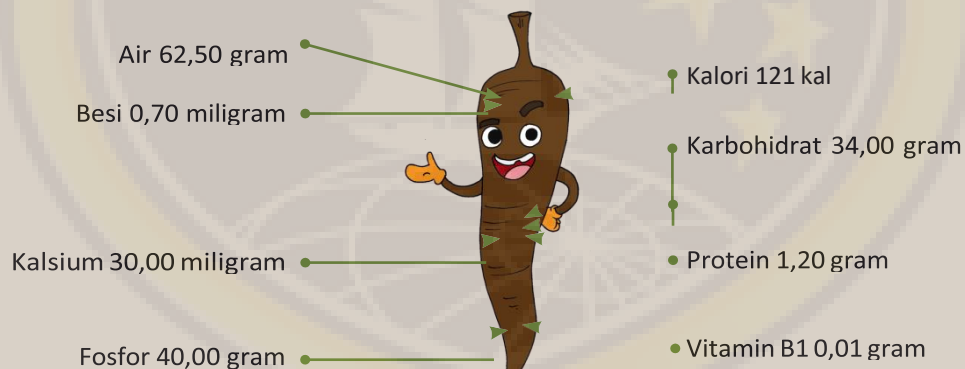
Ayo Mengamati



yang belakangan dikampanyekan pemerintah adalah tidak memakan nasi selama satu hari. Kebiasaan ini, misalnya, dilakukan satu hari dalam sepekan. Sebagai pengganti, selama sehari itu, warga bisa mengonsumsi sumber karbohidrat lain seperti jagung, ubi, singkong, talas, kentang, dan sagu.

Untuk mendukung upaya pemerintah tersebut, berikut adalah sebuah iklan tentang singkong sebagai pengganti nasi.

Kandungan singkong per 100



Makanlah Singkong sebagai Pengganti Nasi!

Solusi Makanan Sehat. Harga Rakvat. Rasa

Subtema 1: Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan?

Amatilah iklan di bawah ini dengan saksia

Ayo Membaca



Mengenal Wortel

Sayuran termasuk daftar makanan yang harus dikonsumsi setiap hari. Seperti halnya buah-buahan, sayuran juga menyuplai serat yang sangat dibutuhkan oleh tubuh untuk memperlancar proses pencernaan. Banyak sekali jenis sayuran yang dapat kita pilih untuk dikonsumsi, baik untuk dimasak, dimakan sebagai lalap, maupun dibuat menjadi jus. Dibuat seperti apa pun, kita masih tetap bisa merasakan manfaat sayuran bagi kesehatan kita.

Salah satu contoh sayuran yang bermanfaat adalah wortel. Wortel baik untuk kesehatan mata karena memiliki vitamin A dan betakaroten yang tinggi.



Lalu, seperti apakah kegiatan petani wortel yang berada di balik tanaman yang berkhasiat ini? **Gede Suardana** adalah salah satu petani wortel di Desa Batunya, Kabupaten Tabanan, Bali yang membudidayakan wortel jenis lokal. Suardana memaparkan, selama masa tanam, para petani rutin memberikan pupuk pada awal masa tanam. Menurutnya pemberian pupuk di awal masa tanam sangat berpengaruh terhadap perkembangan tanaman. Pupuk yang mereka gunakan adalah pupuk organik. Hasil pertanian wortel lokal juga tidak mengecewakan. Gede Suardana menjelaskan bahwa ia mampu memperoleh omzet sebesar 2 juta rupiah per bulan dengan harga jual per kilogram sebesar Rp7.000,00. Untuk pemasaran, Suardana menjelaskan bahwa ia membawa wortel-wortelnya tersebut ke Pasar Baturiti Tabanan. Di sana, ia bertemu dengan pengepul sayur yang kemudian mendistribusikan wortel-wortelnya ke beberapa daerah di Pulau Bali.

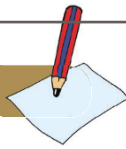
Dalam dunia usaha pertanian, ada tiga pihak yang selalu bekerja sama, yakni pemasok, petani yang bersangkutan, dan distributor yang

membeli sayur-mayur atau buah-buahan dari petani. Ada pula penjual sayur yang secara langsung membeli sayuran dari petani dan menjualnya secara berkeliling.

di-tabanan-omset-rp-2-juta-
bulan 1



Ayo



Berdasarkan bacaan di atas, identifikasikan:

- Interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya.
- Interaksi manusia dengan lingkungan sosial.
- Keberagaman yang dapat kamu temukan di dalam cerita yang disajikan.

Keberagaman yang tinggi dapat kita temukan di lingkungan pasar tempat para petani menjual hasil pangannya. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan pasar merupakan tempat bertemunya pedagang dan pembeli untuk melakukan kegiatan jual beli. Para penjual dan pembeli yang bertemudi pasar bisa berasal dari berbagai suku, agama, dan tingkat sosial ekonomi. Oleh karenanya, diperlukan rasa toleransi dan tenggang rasa yang tinggi agar kerukunan tetap terjaga.

Kepedulian masyarakat Indonesia tentang toleransi terhadap keberagaman sudah semakin tinggi. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya iklan masyarakat yang menekankan pada pentingnya toleransi antarsuku atau antaragama. Hal ini menunjukkan bahwa iklan bukan hanya mampu dijadikan sebagai alat untuk mempromosikan barang atau jasa, tetapi juga sebagai alat untuk mempromosikan hal-hal positif atau kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Materi pembelajaran pada PPT



Makanan sehat dibutuhkan tubuh untuk menjaga fungsi organ dan memastikan kinerjanya. Secara umum, jenis makanan yang tergolong dalam kelompok makanan sehat mengandung berbagai nutrisi. Syarat makanan yang sehat (4 sehat 5 sempurna), yaitu bersih, memiliki gizi yang baik dan seimbang. Keseimbangan makanan sehat adalah makanan yang memiliki kandungan karbohidrat, protein, lemak, dan vitamin.

5 Kandungan Gizi

1. Karbohidrat

Karbohidrat adalah sumber energi utama manusia. Dilansir dari website *Motivate PT*, 55 hingga 60 persen asupan kalori kita harus berasal dari karbohidrat. Asupan karbohidrat bisa didapatkan dari berbagai jenis bahan makanan, seperti beras merah, gandum, jagung, ubi, maupun kentang.

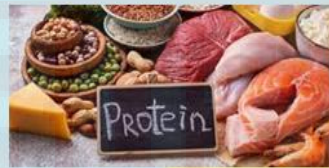
Fungsi karbohidrat selain sumber utama energi juga untuk membatasi asupan kalori yang masuk dalam tubuh, menjaga massa otot, menjaga kesehatan pencernaan, dan memberikan kenyangan lebih lama.



2. Protein

Dalam tubuh, protein akan diproses menjadi asam amino, yang bertugas membangun otot, organ tubuh, kulit, dan rambut. Selain itu, fungsi hormon juga diatur oleh protein. Penting untuk memenuhi kebutuhan protein 10-15% dari asupan kalori harian.

- Sumber protein yang dapat dikonsumsi sangat beragam, baik nabati maupun hewani. Rekomendasi makanan sehat tinggi protein yang bisa dikonsumsi adalah telur, kacang almond, daging ayam, ikan, bebek, gandum, dan kacang kedelai.



5. Air

Air menjadi salah satu unsur penting dalam makanan sehat dan bergizi. Faktanya, 60 persen tubuh manusia terdiri dari air, sehingga anda harus memenuhi kebutuhan air setiap hari dengan minum 8 gelas air putih setiap hari atau setara dengan 2 liter air.

Kekurangan minum mungkin akan menyebabkan berbagai masalah kesehatan, seperti batu ginjal dan sembelit



Beragam Jenis Makanan Tidak Sehat

1. Daging olahan

Berbagai jenis **daging olahan**, seperti sosis, daging asap, kornet, atau *nugget*, diketahui mengandung garam dan lemak yang cukup tinggi. Makanan tersebut juga umumnya ditambahkan **zat pengawet** agar bisa disimpan lebih lama.

Jika dikonsumsi berlebihan, daging olahan berisiko menimbulkan berbagai penyakit, seperti hipertensi, kolesterol tinggi, dan penyakit jantung. Inilah alasannya mengapa daging olahan termasuk jenis makanan tidak sehat yang perlu dihindari.

Cantilah daging olahan dengan daging ayam atau sapi segar. Selain lebih nikmat dan bebas dari bahan pengawet, daging segar juga mengandung lebih banyak protein, vitamin, dan mineral.

2. Makanan cepat saji

Makanan siap saji atau *junk food* memang memiliki rasa yang lezat, tapi jenis makanan tidak sehat ini tinggi kalori dan rendah nutrisi. Jika dikonsumsi dalam jumlah banyak atau sering, makanan siap saji dapat meningkatkan risiko terjadinya obesitas, diabetes, penyakit jantung, atau bahkan kanker.

PENYAKIT GANGGUAN PENCERNAAN

- Beberapa penyakit penyebab gangguan sistem pencernaan yang umum menyerang seseorang:

1. Peradangan lambung Peradangan lambung atau gastritis adalah peradangan yang terjadi di selaput lambung. Penyebab gangguan sistem pencernaan ini paling sering karena infeksi bakteri, terutama jenis *Helicobacter pylori* (*H. pylori*). Selain itu, peradangan lambung juga bisa disebabkan efek samping minum obat pereda rasa sakit, obat antiinflamasi nonsteroid, sampai konsumsi minuman beralkohol. Gejala gastritis atau peradangan lambung di antaranya: Sakit perut, perut terasa panas, terkadang disertai nyeri hebat Mual dan muntah Tidak berselera makan Kembung dan sering bersendawa Cara mengatasi peradangan lambung disesuaikan dengan penyebabnya. Selain minum obat, penderita juga disarankan menghindari makanan pedas, berlemak, gorengan, alkohol, dan kopi.

2. Tukak lambung adalah luka berupa bisul yang muncul di dinding pelapis lambung, esofagus bagian bawah, atau ujung usus kecil. Penderita tukak lambung juga berat badannya cenderung turun, kehilangan nafsu makan, mual, buang air besar (BAB) berdarah, dan muntah. Tukak lambung bisa sembuh dengan pengobatan yang tepat. Jika tidak diobati, gangguan pada sistem pencernaan ini bisa menyebabkan komplikasi parah seperti tukak berlubang, tukak berdarah, sampai kerusakan saluran pencernaan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Kelas Eksperimen)

Satuan Pendidikan : SD INP GALANGAN KAPAL II MAKASSAR
 Kelas / Semester : 5/1
 Tema : Makanan Sehat (Tema 3)
 Sub Tema : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh (SubTema 2)
 Pembelajaran ke : 5
 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 IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan makanan sehat dan manfaatnya dan mengetahui penyebab gangguan penyakit akibat makanan	3.3.1 Menjelaskan manfaat makanan sehat seperti buah dan sayur 3.3.2 Menjelaskan cara menjaga kesehatan dengan makanan sehat 3.3.3 Mencari penyebab gangguan penyakit akibat makanan.
3.4	Menyajikan karya (misalnya poster, model atau gambar) tentang manfaat makanan sehat dan mengetahui penyebab gangguan organ pencernaan.	3.4.1 Membuat model dan gambar tentang manfaat buah dan sayuran

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengkaji ulang informasi yang di dapat dari iklan elektronik.
4.4	Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Membuat contoh iklan.

C. TUJUAN

1. Dengan melengkapi peta pikiran, siswa mengidentifikasi manfaat yang ada pada buah dan sayur
2. Dengan membuat model dan gambar, siswa mengulas kembali tentang manfaat yang ada pada buah dan sayur
3. Dengan menjelaskan makanan sehat siswa mengidentifikasi manfaat, penyebab dan cara menjaga kesehatan pada manusia

D. MATERI

1. Macam- macam makanan sehat dan manfaatnya
2. Penyebab gangguan penyakit akibat makanan

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Mind Mapping*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**1. SUMBER BELAJAR**

- a. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan Buku Peserta didik Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,2017)
- b. Video Internet

2. MEDIA BELAJAR

- a. Slide powerpoint
- b. Buku dan pensil, penghapus, penggaris dan pensil warna untuk membuat *mind mapping*
- d. Buah dan Sayur (media konkret)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca do'a di pimpin oleh salah seorang siswa. 2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman pserta didik 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegitan dengan menyuruh siswa membaca teks bacaan.(Hidup Sehat, hal 73) 2. Siswa menunjukkan halaman-halaman yang memuat tentang makanan sehat. (HOTS) 3. Guru menambahkan penjelasan tentang manfaat makanan sehat dan penyebab gangguan pencernaan akibat makanan 4. Siswa diberikan pertanyaan bagaimana menjaga tubuh dengan mengonsumsi makanan sehat <p>Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menggunakan media nyata buah dan sayur untuk menjembatani diskusi makanan sehat yang akan di bahas yaitu manfaat buah dan sayur 6. Guru membagi menjadi beberapa kelompok untuk menggambar dan juga memetakan pikirannya tentang makanan sehat 7. Hasil peta pikiran digunakan sebagai bahan diskusi tentang makanan sehat yaitu manfaat buah dan sayur. 8. Guru membagikan kertas dan juga memberikan contoh terlebih dahulu 9. Siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahamannya tentang makanan sehat yang telah di gambar di dalam memetakan fikirannya dalam gambar tersebut. 	45 Menit

D. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

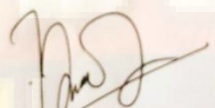
Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin* dan *peduli*

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPA	3.3.1 Menjelaskan manfaat makanan sehat seperti buah dan sayur	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Bahasa Indonesia	3.4.1 Mengkaji ulang informasi yang di dapat dari iklan elektronik.	Tes Tertulis	Menulis Teks Deskripsi

Makassar, 2022

Mengetahui
Guru Kelas V,


A. Nurlela, M.Pd

Mahasiswa


Mursy Angriani

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Kelas Kontrol)

Satuan Pendidikan : SD INP GALANGAN KAPAL II MAKASSAR
 Kelas / Semester : 5/1
 Tema : Makanan Sehat (Tema 3)
 Sub Tema : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh (SubTema 2)
 Pembelajaran ke : 5
 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 IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan makanan sehat dan manfaatnya dan mengetahui penyebab gangguan penyakit akibat makanan	3.3.1 Menjelaskan manfaat makanan sehat seperti buah dan sayur 3.3.2 Menjelaskan cara menjaga kesehatan dengan makanan sehat 3.3.3 Mencari penyebab gangguan penyakit akibat makanan.
3.4	Menyajikan karya (misalnya poster, model atau gambar) tentang manfaat makanan sehat dan mengetahui penyebab gangguan organ pencernaan.	3.4.1 Membuat model dan gambar tentang manfaat buah dan sayuran

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengkaji ulang informasi yang di dapat dari iklan elektronik.
4.4	Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Membuat contoh iklan.

C. TUJUAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi manfaat yang ada pada buah dan sayur
2. Dengan menjelaskan makanan sehat siswa mengidentifikasi manfaat, penyebab dan cara menjaga kesehatan organ pencernaan pada manusia

D. MATERI

3. Macam- macam makanan sehat dan manfaatnya
4. Penyebab gangguan penyakit akibat makanan

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : Ceramah

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**1. SUMBER BELAJAR**

- a. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan Buku Peserta didik Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- b. Video Internet

2. MEDIA BELAJAR

- a. Slide powerpoint
- b. Buku Tematik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca do'a di pimpin oleh salah seorang siswa. 2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman pserta didik 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegitan dengan menyuruh siswa membaca teks bacaan.(Hidup Sehat, hal 73) 2. Siswa menunjukkan halaman-halaman yang memuat tentang makanan sehat. (HOTS) 3. Guru menambahkan penjelasan tentang manfaat makanan sehat dan penyebab gangguan pencernaan akibat makanan 4. Siswa diberikan pertanyaan bagaimana menjaga tubuh dengan mengonsumsi makanan sehat 5. Guru meminta siswa menyebutkan manfaat yang ada dalam makan sehat dan nutrisi yang ada di dalamnya sesuai yang telah di dapatkannya Siswa diberi kesempatan untuk menjawab dan menjelaskan yang telah diberikan oleh guru 	25 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung : <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan pembelajaran? - Apa saja manfaat yang diperoleh dari pembelajaran untuk diri sendiri, orang lain, dan lingkungan? 	15 Menit

	2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	
--	---	--

D. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin* dan *peduli*

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPA	3.3.1 Menjelaskan manfaat makanan sehat seperti buah dan sayur	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Bahasa Indonesia	3.4.1 Mengkaji ulang informasi yang di dapat dari iklan elektronik.	Tes Tertulis	Menulis Teks Deskripsi

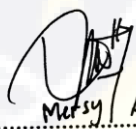
Makassar, 2022

Mengetahui

Guru Kelas V,


Nurdin, S.Pd., M.Pd

Mahasiswa


 Mursy Angriani

Lampiran 5 : Instrumen Penilaian Kognitif Hasil Belajar

Tema : Makanan Sehat

Alokasi Waktu : 2 x 35

Kurikulum : 2013

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Jumlah Soal : 30 Soal

Kel/Sem/Tah : V/I/2022

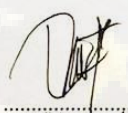
No.	Indikator Kompetensi	Level Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Rubrik/Skor
1	Mengidentifikasi ciri-ciri makanan sehat	C1	2,5,6,7 10,23	A,C,C ,A,D,B	Benar : 1 Salah : 0
2	Memberi contoh menjaga tubuh	C2	15,16,20	A,D,A	Benar : 1 Salah : 0
3	Mengidentifikasi sikap peduli dan menjaga kesehatan	C1	8,12,22,25	B,A,B,C	Benar : 1 Salah : 0
4	Mengidentifikasi suatu gambar	C4	25	A,A	Benar : 1 Salah : 0
5	Mengidentifikasi penyebab penyakit akibat makanan	C2	1,9,18,19	C,B,A,A	Benar : 1 Salah : 0
6	Memberi contoh perilaku sesuai dengan suatu cerita	C2	4,11,18,28,29	C,D,A,A, A,A	Benar : 1 Salah : 0
7	Mengidentifikasi manfaat makanan sehat	C1	13,14,24, 26,30,17	B,C,B,D ,D,B	Benar : 1 Salah : 0

Lampiran 6: Lembar Observasi

Lembar Observasi

Format observasi diisi dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran dan catat yang perlu.

No.	Aspek Yang diamati	Baik	Kurang
1	Aktifitas siswa a. Bertanya b. Menemukan gagasan c. Mempertanyakan gagasan orang lain	✓	✓ ✓
2	Kreatifitas siswa a. Membaca b. Menggambar	✓ ✓	
3	Efektifitas siswa a. Menguasai keterampilan yang diperlukan b. Murid sungguh-sungguh dalam kegiatan belajar c. Murid menggunakan waktu sebaik-baiknya ketika belajar	✓ ✓	 ✓
4	Menyenangkan, pembelajaran membuat anak: a. Berani mencoba b. Berani bertanya c. Berani mengemukakan pendapat d. Berani mempertanyakan gagasan orang lain	✓ ✓ ✓	 ✓

Observer

Nersy Angriani

Lampiran 7 : Soal Posttest**SOAL POSTTEST**

Satuan pendidikan : UPT SP SD INP Galangan Kapal II Makassar

Kelas/Semester : VA & VB

Tema : 3

Subtema : 2 (Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh)

Muatan : IPA

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat berikut ini!

1. Sariawan merupakan gangguan yang terjadi pada mulut akibat kekurangan....
 - a. Vitamin A
 - b. Vitamin B
 - c. Vitamin C
 - d. Vitamin D
2. Bahan baku utama bagi manusia untuk memproduksi energi adalah
 - a. Makanan
 - b. Minuman
 - c. Kotoran
 - d. Energi
3. Tubuh manusia mengolah makanan menjadi
 - a. Penyakit
 - b. Nutrisi
 - c. Virus
 - d. Kuman
4. Azka ingin mengkonsumsi makanan sehat, salah satu syarat makanan sehat adalah
 - a. Mewah
 - b. Enak
 - c. Bergizi
 - d. Bersih
5. Makanan yang sehat adalah makanan yang mengandung semua zat
 - a. Virus
 - b. Kuman
 - c. Gizi
 - d. Makanan
6. Sumber makanan di bawah ini yang termasuk karbohidrat adalah
 - a. Jagung dan kacang hijau
 - b. Jagung dan sagu
 - c. Sagu dan tahu
 - d. Tahu dan tempe

7. Karbohidrat dalam tubuh kita berfungsi untuk
- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| a. Membangun sel yang rusak | c. Sumber energi |
| b. Pertumbuhan | d. Cadangan makanan |
8. Makanan yang sehat adalah makanan yang mengandung semua zat
- | | |
|----------|------------|
| a. Virus | c. Gizi |
| b. Kuman | d. Makanan |
9. Penyakit yang disebabkan karena kekurangan vitamin A adalah
- | | |
|------------------|-------------------|
| a. Sariawan | c. Beri-beri |
| b. Kelainan mata | d. Kulit bersisik |
10. Berikut ini yang bukan merupakan ciri dari makanan sehat adalah
- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| a. Mengandung bahan pengawet | c. Mengandung sedikit minyak |
| b. Rendah MSG | d. Mengandung serat |

Simaklah percakapan berikut ini

11. Dayu : “Wah, sedapnya sarapan ku hari ini.”
 Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”
 Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”
 Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa.
 Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman.
 Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Menu sarapan pagi Edo adalah ...

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| a. nasi dan sayur | c. Telur mata sapi |
| b. bubur ayam | d. Telur mata sapi, nasi dan sayur |
12. Hasil dari pencernaan makanan yang diserap tubuh adalah
- | | |
|------------|-----------|
| a. Feses | c. Energi |
| b. Nutrisi | d. Daging |

13. Nasi, lauk pauk, sayur, buah, dan susu termasuk makanan
- a. Enak
 - b. Kesukaan
 - c. 4 sehat 5 sempurna
 - d. Nabati
14. Berikut ini adalah fungsi lambung dalam sistem pencernaan manusia, kecuali
- a. Menyimpan makanan
 - b. Mengolah makanan
 - c. Menyingkirkan Zat Berbahaya
 - d. Mengeluarkan zat sisa dari tubuh
15. Buah-buahan adalah salah satu asupan makanan yang baik dan bermanfaat bagi tubuh, salah satunya karena
- a. Buah-buahan banyak mengandung vitamin
 - b. Buah-buahan harganya sangat murah
 - c. Buah-buahan dapat membuat tubuh tidak pernah lelah
 - d. Buah-buahan mampu mencegah virus dan bakteri masuk ke tubuh
16. Berikut ini yang tidak termasuk pola hidup sehat adalah ...
- a. Makan makanan bergizi
 - b. Istirahat teratur
 - c. Olah raga teratur
 - d. Merokok
17. Makanan yang mengandung pemanis alami dibawah ini, kecuali...
- a. Sirup
 - b. Madu
 - c. Gula Tebu
 - d. Buah
18. Andika perutnya terasa mual serta ia sering ingin buang air besar. Gangguan sistem pencernaan yang dialami Andika yaitu
- a. Maag
 - b. Sembelit
 - c. Diare
 - d. Gastritis
19. Gangguan sistem pencernaan manusia yang terjadi pada organ mulut seperti
- a. Sariawan
 - b. Radang usus buntu
 - c. Maag
 - d. Ambeien
20. Salah satu cara untuk menjaga organ pencernaan tetap sehat adalah
- a. Mengonsums i makanan yang bersih dan sehat
 - b. Tidak mengonsumsi daging dan ikan

- c. Berolahraga dari pagi hingga siang hari
- d. Membiasakan untuk makan satu jam sekali

21. Berikut ini manakah yang tidak termasuk gangguan/penyakit yang menyerang alat pencernaan pada manusia

- a. Maag
- b. Apendisitis
- c. Heamofilia
- d. Disentri

22. Air yang berfungsi untuk melicinkan dan membasahi makanan agar mudah ditelan adalah

- a. Minum
- b. Liur
- c. Murni
- d. Mineral

23. Ciri- ciri buah yang segar....

- a. Berbau aneh
- b. Bentuknya segar
- c. Warna tidak mencolok
- d. Rasanya tidak enak

24. Saat terjadi pergantian musim, banyak orang mudah terserang penyakit. Bahan makanan yang dapat menjaga kondisi badan agar tidak mudah terserang penyakit yaitu

- a. Roti dan nasi
- b. Jagung dan singkong
- c. Keju dan sagu
- d. Jeruk dan mangga

25.



Gambar tersebut memiliki penyakit akibat kekurangan vitamin

- a. Vitamin C
- b. Vitamin D
- c. Vitamin E
- d. Vitamin B

26. Berikut ini yang merupakan makanan tidak sehat ialah

- a. Buah dan Sayur
- b. Susu
- c. Daging
- d. Mi instan

27. Vitamin yang ada pada wortel adalah

- a. Vitamin D
- b. Vitamin C
- c. Vitamin A
- d. Vitamin E

28. Rara memiliki tetangga yang mengalami kesulitan menyerap makanan, yang bukan akibat kekurangan makanan adalah ...

- a. Cepat dalam berpikir
- b. Pertumbuhan tertangu
- c. Daya tahan tubuh rendah
- d. Lemas lelah

29. Ria ingin mengkonsumsi makanan sehat, salah satu syarat makanan sehat adalah, kecuali

- a. Mewah
- b. Enak
- c. Bergizi
- d. Bersih

30. Berikut ini yang tidak termasuk dalam triguna makanan adalah

- a. sumber tenaga
- b. memberi rasa kenyang
- c. Membangun dan memelihara tubuh
- d. Mengatur proses faali tubuh

KUNCI JAWABAN

1. C	11. D	21. A
2. A	12. A	22. B
3. B	13. C	23. B
4. C	14. B	24. D
5. C	15. A	25. A
6. A	16. D	26. D
7. C	17. A	27. C
8. C	18. A	28. A
9. B	19. A	29. A
10. D	20. A	30. B



BOSOWA



Lampiran 8: Lembar Jawaban *Posttest*

Kelas V-A dan V-B

a. Lembar jawaban kelas kontrol

b. Lembar jawaban kelas eksperimen

LEMBAR JAWABAN		LEMBAR JAWABAN	
Nama = Nurwa Azizah Mutmainna S. Kelas = VA		Nama = ALIF YUSUF Kelas = UB	
1. C. ✓	28. A. ✓	1. C. ✓	17. A. ✓
2. D. ✓	29. A. ✓	2. A. ✓	18. A. ✓
3. B. ✓	30. A. ✓	3. B. ✓	19. d. X
4. C. ✓		4. C. ✓	20. A. ✓
5. C. ✓		5. C. ✓	21. C. ✓
6. A. ✓		6. D. X	22. C. ✓
7. C. ✓		7. D. X	23. B. ✓
8. C. ✓		8. C. ✓	24. D. ✓
9. B. ✓		9. B. ✓	25. A. ✓
10. C. X		10. D. ✓	26. D. ✓
11. A. X		11. D. ✓	27. C. ✓
12. A. ✓		12. A. ✓	28. D. X
13. C. ✓		13. C. ✓	29. C. X
14. A. X		14. B. ✓	30. B. ✓
15. A. X		15. A. ✓	
16. A. X		16. D. ✓	
17. A. X			
18. A. ✓			
19. A. ✓			
20. A. ✓			
21. C. ✓			
22. b. ✓			
23. b. ✓			
24. D. ✓			
25. D. ✓			
26. D. ✓			
27. C. ✓			
	Benar = 24		Benar = 25
	<u>80</u>		<u>83.33</u>

UNIVERSITAS
BOSOWA



LEMBAR JAWABAN

Nama : ST. Nuraisyah
Kelas : 5A 76.66

1) C ✓	21) C ✓
2) d x	22) b ✓
3) b ✓	23) b ✓
4) C ✓	24) d ✓
5) C ✓	25) d ✓
6) C ✓	26) d ✓
7) C ✓	27) d ✓
8) C ✓	28) d ✓
9) B ✓	29) C ✓
10) C x	30) a x

Benar : 23

11) a x
12) a ✓
13) C ✓
14) a x
15) a ✓
16) a x
17) a ✓
18) a ✓
19) a ✓
20) a ✓

LEMBAR JAWABAN

Nama : AFIKAH INDAH SJAHRAANI
Kelas : VB 60

1) C ✓	15) a ✓
2) a ✓	16) a x
3) b ✓	17) a ✓
4) C ✓	18) C x
5) C ✓	19) a ✓
6) d x	20) a ✓
7) C ✓	21) b ✓
8) a x	22) b ✓
9) d x	23) a x
10) b x	24) a x
11) d ✓	25) a x
12) C x	26) d ✓
13) a x	27) d x
14) a x	28) C x
	29) C x
	30) b ✓

Benar : 24

LEMBAR JAWABAN

Nama : JAKI
Kelas : 36.66

1) C ✓
2) d x
3) b ✓
4) C ✓
5) a x
6) C x
7) C x
8) a x
9) a x
10) a x
11) a x
12) a x
13) a x
14) a x
15) a x
16) a x
17) a x
18) a x
19) a x
20) a x
21) a x
22) a x
23) a x
24) a x
25) a x
26) a x
27) a x
28) a x
29) a x
30) b ✓

Benar : 11

LEMBAR JAWABAN

Nama : A. AHMAD FACHR
Kelas : V.B 73.33

1) R x	25) b x
2) a ✓	26) d ✓
3) b ✓	27) d ✓
4) b x	28) d ✓
5) C ✓	29) d x
6) a x	30) a ✓
7) a x	
8) b x	
9) b ✓	
10) a x	
11) d ✓	
12) d ✓	
13) C ✓	
14) b ✓	
15) a ✓	
16) d ✓	
17) a ✓	
18) C ✓	
19) a ✓	
20) a ✓	
21) d x	
22) d x	
23) b ✓	
24) d ✓	

Benar : 21

LEMBAR JAWABAN

Nama : Anindya Muzidah Anugrah
Kelas : VA 73.33

1) C ✓	21) C ✓
2) D x	22) D x
3) b ✓	23) b ✓
4) C ✓	24) d ✓
5) C ✓	25) d ✓
6) a ✓	26) d ✓
7) C ✓	27) a ✓
8) C ✓	28) a x
9) b ✓	29) C ✓
10) C x	30) a x

Benar : 22

11) A ✓
12) A ✓
13) C ✓
14) A ✓
15) a ✓
16) a x
17) a ✓
18) a ✓
19) a ✓
20) a ✓

LEMBAR JAWABAN

Nama : Nur Anisa
Kelas : 5B (SD) 73.33

1) A x	3) B ✓	5) C ✓	7) b x	9) a x	11) d ✓
2) A ✓	4) C ✓	6) d x	8) d x	10) a x	12) a ✓
13) C ✓	15) C ✓	17) a ✓	19) a ✓	21) d x	23) b ✓
14) C x	16) d ✓	18) C ✓	20) a ✓	22) a x	24) d ✓
25) a ✓	27) d ✓	29) a ✓			
26) d ✓	28) C ✓	30) b ✓			

Benar : 21

LEMBAR JAWABAN

Nama = AFDOL ILLIHI
Kelas = VA

1. Vitamin C ✓
2. energi D X
3. b ✓
4. c ✓
5. c ✓
6. a ✓
7. c ✓
8. b X
9. a X
10. b X
11. a X
12. a X
13. a X
14. a X
15. a ✓
16. B ✓
17. A ✓
18. A ✓
19. A ✓
20. b X
21. a X
22. a X
23. c ✓
24. b ✓
25. a ✓
26. c X
27. a X
28. b X

50

Benar = 15

LEMBAR JAWABAN

Nama = ST. MARWA QOR LA. ADITYA
Kelas = B/B

1) c ✓ 18) c X
2) A ✓ 19) A ✓
3) B ✓ 20) A ✓
4) C ✓ 21) D X
5) C ✓ 22) D X
6) A ✓ 23) C X
7) B X 24) A X
8) A X 25) A ✓
9) A X 26) D ✓
10) A X 27) D X
11) D ✓ 28) C X
12) A ✓ 29) A ✓
13) C ✓ 30) B ✓
14) C X
15) A ✓
16) D ✓
17) A X ✓

60

Benar = 18

LEMBAR JAWABAN

Nama = FENY AFRILIA
Kelas = 5/A

1. c ✓ 19. A. 19
2. d X 20. A. 20
3. b ✓ 21. C. 21
4. c ✓ 22. b. 22
5. c ✓ 23. b. 23
6. A ✓ 24. D. 24
7. c ✓ 25. A. 25
8. c ✓ 26. D. 26
9. b ✓ 27. C. 27
10. c X 28. A. 28
11. A X 29. C. 29
12. A ✓ 30. A. 30

43,33

Benar = 13

LEMBAR JAWABAN

Nama = SITI FAKHRIYAH
Kelas = 5/B

1. d X 29. d ✓
2. A ✓ 30. a ✓
3. b ✓ 26. d ✓
4. c ✓ 27. d X
5. c ✓ 28. c X
6. d X 29. a ✓
7. e ✓ 30. b ✓
8. c ✓
9. a X
10. a X
11. d ✓
12. b X
13. c ✓
14. c X
15. c X
16. d X
17. a ✓
18. c X
19. a ✓
20. a ✓
21. d X
22. a X
23. c X

56,66

Benar = 17

LEMBAR JAWABAN

Nama = KUMALITA
Kelas = 4A

1. c ✓
2. d ✓
3. b ✓
4. c ✓
5. a ✓
6. a ✓
7. c ✓
8. c ✓
9. a X
10. a X
11. a X
12. a X
13. a X
14. a X
15. a X
16. a X
17. a X
18. a X
19. a X
20. a X
21. a X
22. a X
23. a X
24. a X
25. a X
26. a X
27. a X
28. a X
29. a X
30. a X

63,33

Benar = 19

LEMBAR JAWABAN

Nama = MUK. FADHL SAPUTRA
Kelas = 5/B

1. Vitamin C ✓ a.
2. makanan ✓ a.
3. pangkret X a.
4. bergizi ✓ c.
5. gizi ✓ c.
6. jagung dan kacang hijau a. ✓
7. pertumbuhan b. X
8. membuat pendarahan darah b. X
9. Sarcoidosis a. X
10. mengandung bahan pengawet a. X
11. nasi dan sayur a. X
12. energi d. X
13. 4 sehat & sempurna c. ✓
14. d. X
15. a. ✓
16. a. X
17. a. ✓

60

Benar = 18

LEMBAR JAWABAN

Nama = ANI AL
Kelas = 5A

1 vitamin E ✓
2 energi D ✓
3 b ✓
4 c ✓
5 c ✓
6 a ✓
7 c ✓
8 b ✓
9 a ✓
10 a ✓
11 a ✓
12 a ✓
13 a ✓
14 a ✓
15 a ✓
16 b ✓
17 a ✓
18 a ✓
19 a ✓
20 b ✓
21 a ✓
22 a ✓
23 b ✓
24 b ✓
25 a ✓
26 a ✓
27 a ✓
28 a ✓
29 a ✓
30 b ✓

Banar : 14

46.66

LEMBAR JAWABAN

Nama = AISYAH FATIHA
Kelas = 5/B

1 c ✓
2 d ✓
3 a ✓
4 c ✓
5 c ✓
6 d ✓
7 a ✓
8 c ✓
9 d ✓
10 a ✓
11 a ✓
12 b ✓
13 c ✓
14 d ✓
15 a ✓
16 a ✓
17 a ✓
18 b ✓
19 a ✓
20 a ✓
21 a ✓
22 d ✓
23 b ✓
24 a ✓
25 a ✓
26 d ✓
27 c ✓
28 c ✓
29 c ✓
30 b ✓

Banar : 19

63.33

LEMBAR JAWABAN

Nama = SIMAM SYAFIQ
Kelas = VA
vitamin C ✓
energi D ✓

1 c ✓
2 c ✓
3 a ✓
4 a ✓
5 b ✓
6 a ✓
7 a ✓
8 b ✓
9 a ✓
10 b ✓
11 a ✓
12 c ✓
13 a ✓
14 a ✓
15 a ✓
16 b ✓
17 a ✓
18 a ✓
19 a ✓
20 b ✓
21 a ✓
22 a ✓
23 b ✓
24 b ✓
25 a ✓
26 c ✓
27 a ✓
28 b ✓
29 a ✓
30 b ✓

Banar : 14

46.66

LEMBAR JAWABAN

Nama = RIFANA PERI ALIKA
Kelas = 5/B

1 c ✓
2 a ✓
3 b ✓
4 c ✓
5 c ✓
6 d ✓
7 c ✓
8 d ✓
9 a ✓
10 d ✓
11 d ✓
12 c ✓
13 c ✓
14 b ✓
15 a ✓
16 d ✓
17 b ✓

18 c x
19 a ✓
20 a ✓
21 d x
22 a x
23 b ✓
24 a x
25 c x
26 d ✓
27 c ✓
28 c x
29 a ✓
30 bc ✓

Banar : 19

63.33

LEMBAR JAWABAN

Nama = ADELIA
KELAS = 1.VA5

1 c ✓
2 b ✓
3 b ✓
4 c ✓
5 c ✓
6 a ✓
7 d ✓
8 b ✓
9 a ✓
10 a ✓
11 a ✓
12 a ✓
13 c ✓
14 c ✓
15 a ✓
16 d ✓
17 a ✓
18 c ✓
19 a ✓
20 a ✓
21 a ✓
22 a ✓
23 a ✓
24 a ✓
25 a ✓
26 a ✓
27 a ✓
28 a ✓
29 c ✓
30 b ✓

Banar : 16

53.33

LEMBAR JAWABAN

Nama = MUHAMMAD HASBI AM
Kelas = VB

A pilinan satu jawaban yang tepat berikut

1 a vitamin x
2 b vitamin ✓
3 c vitamin c ✓
4 d vitamin d ✓

5 a makanan x
6 b virus ✓
7 c ukuran x
8 d penyakit x

9 c x
10 d ✓
11 a ✓
12 energi x
13 c ✓
14 d x
15 a ✓
16 b ✓
17 c ✓
18 x ✓
19 d ✓
20 c ✓
21 a ✓
22 a ✓
23 c ✓
24 a ✓
25 a ✓
26 a ✓
27 a ✓
28 a ✓
29 a ✓
30 b ✓

Banar : 21

73.33

LEMBAR JAWABAN

Nama = Firda Annisa
Kelas = 5A

1. a ✓	28. c x
2. a ✓	29. a x
3. b ✓	30. b ✓
4. c ✓	
5. c ✓	
6. a ✓	
7. c ✓	
8. c ✓	
9. a x	
10. d ✓	
11. d ✓	
12. c ✓	
13. c ✓	
14. d x	
15. a ✓	
16. d ✓	
17. a ✓	
18. c x	
19. a ✓	
20. a ✓	
21. a x	
22. a x	
23. b ✓	
24. a x	
25. a ✓	
26. d ✓	
27. d ✓	

Benar = 21

70

LEMBAR JAWABAN

Nama = Siti Nur Rizka Putri 70

Kelas 5B

1 x	vitamin a	6 a
2 a	vitamin B x	6 b
3 c	vitamin C	7 a
4 d	vitamin D	7 b
27 x	makanan	8 a
28	minuman	8 b
3 c	kegiatan	9 a
4 d	energi	9 b
31 A	pemakit	10 a
2 x	nutrisari	10 b
3 c	virus	11 a
4 d	kuman	11 b
41 A	mewah	12 a
2 B	baik	12 b
3 C	bergizi x	13 a
4 x	makanan	13 b
51 A	virus	14 a
2 B	kuman	14 b
3 C	gizi	15 a
4 D	makanan	15 b

Benar = 22

LEMBAR JAWABAN

Nama = SITI NUR ANI
Kelas = VA

1. c ✓	25. a ✓
2. a ✓	26. d ✓
3. c x	27. A x
4. c ✓	28. c x
5. c ✓	29. c x
6. d x	30. b ✓
7. h x	
8. c ✓	
9. b ✓	
10. a x	
11. d ✓	
12. d x	
13. c ✓	
14. b ✓	
15. a ✓	
16. d ✓	
17. a ✓	
18. b x	
19. a ✓	
20. a ✓	
21. c ✓	
22. b ✓	
23. b ✓	
24. a x	

Benar = 20

66,67

LEMBAR JAWABAN

Nama = Cha-Cha alya R.
Kelas = VB 50

1.) a x	17) a ✓
2.) a ✓	18) c x
3.) b ✓	19) a ✓
4.) c ✓	20) a ✓
5.) c ✓	21.) c ✓
6.) d x	22.) a x
7.) a x	23) b ✓
8.) b x	24) a x
(9) b ✓	25) a ✓
(10) b x	26) c x
(11) d ✓	27) a x
(12) c x	28) c x
(13) c ✓	29) c x
(14) c x	30) a x
(15) a ✓	
(16) d ✓	

Benar = 15

LEMBAR JAWABAN

Nama = Pema Awa Ramadani
Kelas = 5A

1. c ✓	21. c ✓
2. a ✓	22. b ✓
3. c x	23. b ✓
4. c ✓	24. a x
5. c ✓	25. a ✓
6. d x	26. d ✓
7. b x	27. c ✓
8. c ✓	28. c x
9. b ✓	29. c x
10. a x	30. d x
11. d ✓	31.
12. d x	
13. c ✓	
14. b ✓	
15. a ✓	
16. d ✓	
17. a ✓	
18. b x	
19. a ✓	
20. a ✓	

Benar = 20

66,67

LEMBAR JAWABAN

Nama = ANANDA NURUL R. majani resti
Kelas = 5 B 70

1 A	vitamin a x
2 b	makanan x
3	nutrisari ✓
4 c	bergizi ✓
5 c	bergizi ✓
6 d	tahukan tempex
7 a	membangun sel tung rusak x
8. c	gizi ✓
9. a.	sariawan x
10 b.	gendah msb x
11 sili	x
12 c	energi x
13 c a s	✓
14 d	x
15 a.	✓
16 d	✓
17 a.	✓
18 d	x
19 a.	✓
20 c.	x

Benar = 21

LEMBAR JAWABAN

Nama = MUH FAREL
Kelas = 5A

1. a. X 27. c. ✓
2. ~~b.~~ a. ✓ 28. c. X
3. b. ✓ 29. c. X
4. c. ✓ 30. b. ✓
5. c. ✓
6. d. X
7. d. X Benar: 12
8. d. X
9. a. X
10. b. X
11. a. X
12. c. X
13. a. X
14. c. X
15. a. ✓
16. a. X
17. a. ✓
18. c. X
19. a. ✓
20. a. ✓
21. a. X
22. d. X
23. b. ✓
24. d. ✓
25. b. X
26. a. X

40

LEMBAR JAWABAN

Nama = ZULFAN
Kelas = 5B

1. ~~c.~~ d. X 3. b. ✓ 4. c. ✓ 5. c. ✓

6. a. ✓
7. a. ✓ 63,33
8. d. ✓
9. a. ✓
10. b. X
11. telur makan sapi cukup X
12. energi X
13. d. X
14. b. ✓
15. c. X
16. d. ✓
17. a. ✓
18. b. X
19. b. X
20. c. X
21. a. X
22. b. ✓
23. a. X
24. c. X
25. d. X
26. c. X
27. a. ✓
28. c. X
29. d. X
30. b. ✓

Benar: 19

LEMBAR JAWABAN

Nama = M. ZULFIKI
Kelas = V (lima) A

1. Vitamin c. ✓
2. Makanan a. X
3. Nutrisi b. ✓
4. Bergizi c. ✓
5. Gizi c. ✓
6. Tahu dan tempe d. X
7. Pertumbuhan b. X
8. Gizi c. 8. d. X
9. Kelainan mata b. ✓
10. a. ✓
11. a. ✓
12. c. X
13. c. ✓
14. a. X
15. a. ✓
16. a. ✓
17. a. ✓
18. a. ✓
19. a. ✓
20. a. ✓
21. a. X
22. a. X
23. b. X
24. b. X
25. a. X
26. c. X
27. a. X
28. b. X
29. a. X
30. b. ✓

Benar: 19

63,33

LEMBAR JAWABAN

Nama = Umi Nurhidayah M
Kelas = KVB

1. c. ✓ 21. d. X
2. a. ✓ 22. d. X
3. b. ✓ 23. c. X
4. c. ✓ 24. a. X
5. c. ✓ 25. a. ✓
6. a. ✓ 26. d. ✓
7. b. X 27. d. X
8. a. X 28. c. X
9. a. X 29. a. X
10. a. X 30. b. ✓
11. d. ✓
12. a. ✓
13. c. ✓
14. c. X
15. a. ✓
16. d. ✓
17. a. X
18. c. X
19. a. ✓
20. a. ✓

Benar: 23

76,66

LEMBAR JAWABAN

Nama = KASMAH RAMADANI
Kelas = IV(A)

1. Vitamin a. ✓
2. Kolesterol X
3. Nutrisi ✓
4. Bergizi ✓
5. Gizi ✓

Benar: 3

10

LEMBAR JAWABAN

Nama = ANIKA MULIA SYAIFAN
Kelas = VB

1. Vitamin (a) X
2. Mutasi (a) ✓
3. Nutrisi (b) ✓
4. Bergizi (c) ✓
5. Gizi (c) ✓

Benar: 16

6. Tahu dan tempe d. X
7. makanan sel tang fusau a. X
8. makanan d. B. makanan d. X
9. kelainan mata b. ✓
10. telur m. b. X
11. d. ✓
12. c. X
13. c. ✓
14. b. ✓

53,33

LEMBAR JAWABAN

Nama = maenung muhadi
Kelas = IIA lima-4

1. Vitamin A X
2. energi X
3. penyakit X
4. bergizi ✓
5. gizi ✓
6. jagung dan kacang jaja ✓
7. sumber energi ✓
8. mengandung vitamin c X
9. makanan meta ✓
10. kalsium X
11. bubur ayam X
12. nutrisi X
13. nabati X
14. menginghiwan zat gizi X
15. buah-buahan banyak mengandung vitamin ✓
16. makan makanan bergizi X
17. makan sehat ✓
18. mag ✓
19. sarapan ✓
20. meningkatkan nafsu makan jaja bersih ✓
21. mag X

Benar : 11
36,66

LEMBAR JAWABAN

Nama = Nur alya Azhura
Kelas = V.B

1. A ✓	20. a ✓
2. A ✓	21. c ✓
3. b ✓	22. A X
4. c ✓	23. B ✓
5. c ✓	24. d ✓
6. a ✓	25. A ✓
7. c ✓	26. d ✓
8. d X	27. d X
9. A X	28. A ✓
10. b X	29. c X
11. A X	30. D X
12. b X	
13. c ✓	Benar : 19
14. c X	<u>63,33</u>
15. d X	
16. d ✓	
17. A ✓	
18. A ✓	
19. A ✓	

LEMBAR JAWABAN

Nama = meina anisa
Kelas = VA

1. G. vitamin C ✓
2. a. makanan ✓
3. b. nutrisi ✓
4. c. bergizi ✓
5. c. gizi ✓
6. a. jagung dan kacang hijau ✓
7. c. sumber energi ✓
8. d. mengandung vitamin c X
9. b. kalsium meta ✓
10. k. telur meta sapi, nasi dan sayur ✓
11. L. nutrisi X
12. c. Asam lemak ✓
13. a. X
14. b. X
15. A. X
16. A. X
17. A. X
18. b. X
19. a. X
20. b. X
21. d. X
22. A. X
23. b. X
24. d. X
25. b. X
26. c. X
27. c. X
28. A. X
29. c. X
30. A. X

Benar : 10
60

LEMBAR JAWABAN

Nama = RESKY SUBHATIWA SYAFIKA
Kelas = 5 / B

1. d X	18. c X
2. a ✓	19. a ✓
3. d X	20. a ✓
4. c ✓	21. d X
5. c ✓	22. a X
6. d X	23. c X
7. c ✓	24. d ✓
8. c ✓	25. a ✓
9. a X	26. d ✓
10. a X	27. e X
11. d ✓	28. c X
12. b X	29. a ✓
13. c ✓	30. b ✓
14. c X	
15. c X	Benar : 16
16. d ✓	
17. a ✓	

53,33

LEMBAR JAWABAN

Nama = Alwaka Az-Zouka
Kelas = 5 A

- 1) a X
- 2) b X
- 3) a X
- 4) b X
- 5) a X
- 6) c X
- 7) a X
- 8) b X
- 9) c X
- 10) d ✓
- 11) a X
- 12) b X
- 13) c ✓
- 14) d X
- 15) a ✓
- 16) b X
- 17) c X

Benar : 3
26,66

LEMBAR JAWABAN

Nama = muhammad ahmad
Kelas = VB

1. c ✓
2. a ✓
3. b ✓
4. c ✓
5. c ✓
6. d X
7. d X
8. c X
9. b ✓
10. a X
11. a ✓
12. c X
13. c X
14. b ✓
15. a ✓
16. a ✓
17. a ✓
18. b X
19. a ✓
20. a X
21. a X
22. a X
23. b ✓
24. a ✓
25. a ✓
26. d ✓
27. c ✓
28. d X
29. c X
30. d X

Benar : 20
66,66

LEMBAR JAWABAN

Nama = mika z hidan
 kelas = VA.

50

- 1. c ✓
- 2. d ✓
- 3. b ✓
- 4. c ✓
- 5. c ✓
- 6. A ✓
- 7. c ✓
- 8. B ✓
- 9. A X
- 10. B X
- 11. A X
- 12. C X
- 13. A X
- 14. A X
- 15. A ✓
- 16. d ✓
- 17. A ✓
- 18. A ✓
- 19. a ✓
- 20. B X
- 21. a X
- 22. a ✓
- 23. B ✓
- 24. B X
- 25. A ✓
- 26. c X
- 27. a X
- 28. B X
- 29. a ✓
- 30. B ✓

Benar = 15

LEMBAR JAWABAN

Nama = Nayan
 kelas = 5 B

70

- 1. C ✓
- 2. d ✓
- 3. a ✓
- 4. C ✓
- 5. c ✓
- 6. d ✓
- 7. a ✓
- 8. c ✓
- 9. d X
- 10. a ✓
- 11. a ✓
- 12. b ✓
- 13. c ✓
- 14. j. X
- 15. a ✓
- 16. d ✓
- 17. b ✓
- 18. a ✓
- 19. a ✓
- 20. a. ✓

Benar : 21

LEMBAR JAWABAN

Nama = RESKI
 kelas = VA

13,33

- 1. B X
- 2. c X
- 3. c X
- 4. c ✓
- 5. A X
- 6. d X
- 7. c ✓
- 8. b X
- 9. d X
- 10. b X
- 11. c X
- 12. b X
- 13. d X
- 14. b ✓
- 15. c X
- 16. a X
- 17. b X
- 18. d X
- 19. c X
- 20. a ✓
- 21. B X
- 22. a X
- 23. d X
- 24. c X
- 25. d X
- 26. a X
- 27. a X
- 28. c X
- 29. c X
- 30. a X

Benar = 4

LEMBAR JAWABAN

Nama = M. ALSA dawa
 kelas = V. B

50

- 1. A X
- 2. A ✓
- 3. c ✓
- 4. c ✓
- 5. d X
- 6. d X
- 7. a ✓
- 8. c ✓
- 9. b X
- 10. d ✓
- 11. b X
- 12. b X
- 13. c ✓
- 14. a ✓
- 15. a X
- 16. d ✓
- 17. a ✓
- 18. c ✓
- 19. a ✓
- 20. c ✓
- 21. c ✓
- 22. d X
- 23. b X
- 24. B X
- 25. B X

Benar : 15

Lembar Kerja Kelompok

Kelompok A

MAKANAN SEHAT "BUAH"

Manfaat Pisang

1. Mengatasi Asma
2. Menyelesaikan Tumor
3. Meningkatkan Kesehatan Kulit

Manfaat Apel

1. Melawan Alzheimer
2. Menstabilkan Gula Darah

Manfaat Jeruk

1. Menurunkan darah
2. Mencegah Kanker
3. Memperkuat Gigi
4. Memperkuat tulang

Manfaat Semangka

1. Meredakan nyeri otot
2. Menstabilkan dahaiasi
3. Meredakan peradangan

Manfaat Sawi

1. Sumber Vitamin A
2. Mengandung antioksidan
3. Mencegah kanker

Manfaat Wortel

1. Baik untuk tulang gigi
2. Meningkatkan imun tubuh
3. Aman untuk diabetes

Manfaat Jagung

1. Mencegah depresi
2. Memelihara kesehatan
3. Melancarkan saluran cerna

Manfaat Paprika

1. Menjaga kesehatan kulit
2. Menjaga kesehatan Rambut
3. Meningkatkan Kecerdasan

Nama: Firsah, Almesra, Rama, Dewi, Adid, Fany, Azila, Khawora, Aisyah

Kelompok Bukora

Vitamin C

- mengatur Tekanan Darah tinggi
- mencegah kanker
- mencegah penyakit kanker
- memperkuat Tulang

Vitamin B

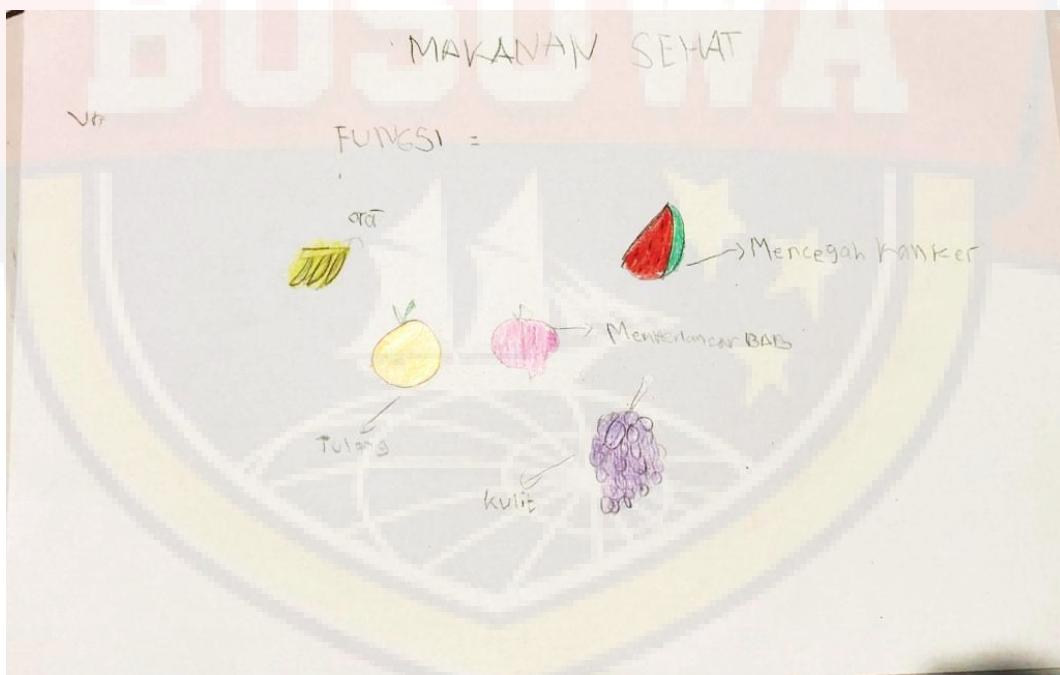
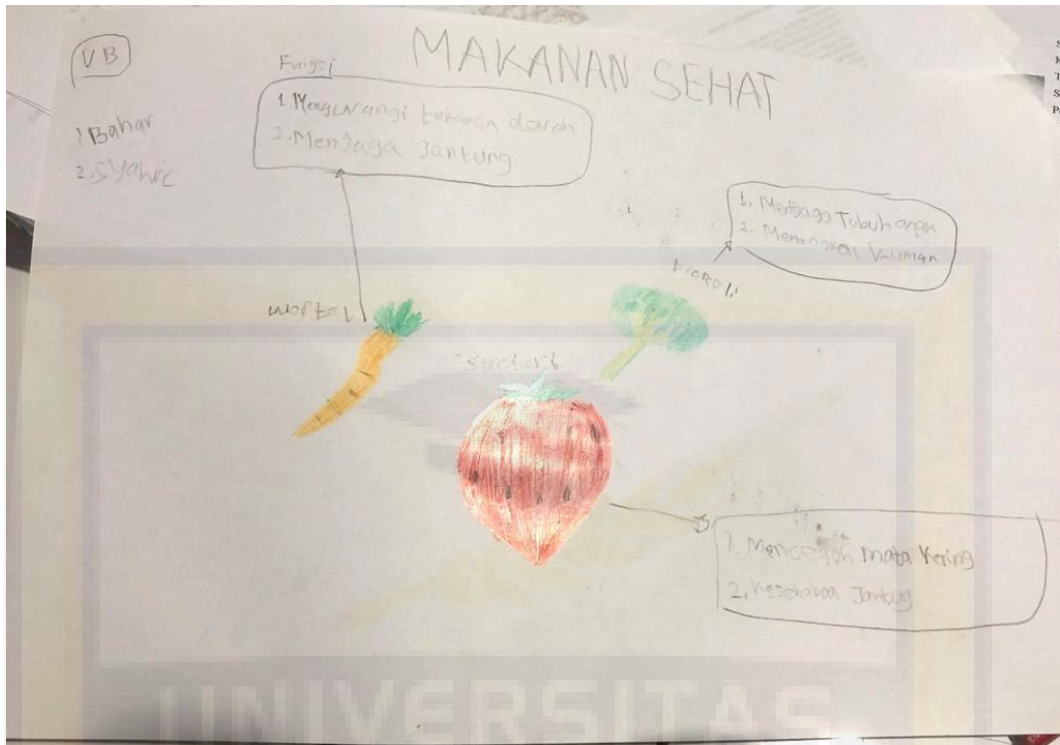
- mengandung serat & 77
- mengandung Vitamin B6
- mencegah kanker
- setelah makan

Vitamin D

- menurunkan
- tulang dan
- membantu menjaga
- baik untuk otak

Vitamin C

- melawan Alzheimer
- mencegah kanker
- membuat Papirasi lebih baik



LAMPIRAN 9 : Hasil Uji Normalitas

Descriptives

		Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar	Kelas V-A (Kontrol)	Mean		52,0178	3,07040
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45,7634	
			Upper Bound	58,2718	
		5% Trimmed Mean		52,7244	
		Median		50,0000	
		Variance		311,104	
		Std. Deviation		17,63813	
		Minimum		10,00	
		Maximum		80,00	
		Range		70,00	
		Interquartile Range		25,00	
		Skewness		-,506	,409
		Kurtosis		,025	,798
		Kelas V-B (Eksperimen)	Mean		63,5607
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	59,9437	
			Upper Bound	67,1777	
	5% Trimmed Mean		63,4011		
	Median		63,3300		
	Variance		90,419		
	Std. Deviation		9,50887		
Minimum			46,66		
Maximum			83,33		
Range			36,67		
Interquartile Range			15,01		
Skewness			,094	,434	
Kurtosis			-,806	,845	

		Tests of Normality ^a					
		Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas V-A (Kontrol)	,099	33	,200 [*]	,964	33	,334
	Kelas V-B (Eksperimen)	,100	29	,200 [*]	,974	29	,675

^a. This is a lower bound of the true significance.

^b. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa	Based on Mean	3,235	1	60	,077
	Based on Median	3,051	1	60	,085
	Based on Median and with adjusted df	3,051	1	58,531	,085
	Based on trimmed mean	3,272	1	60	,075

ANOVA					
Hasil Belajar siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	73,931	1	73,931	,579	,450
Within Groups	7665,016	60	127,767		
Total	7739,947	61			

Lampiran 11: Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar siswa	Kelas V-A (Kontrol)	33	55,3173	15,22754	2,65077
	Kelas V-B (Eksperimen)	29	63,7521	9,69709	1,80070



Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar siswa	Equal variances assumed	5,089	,028	-2,560	60	,013	-8,43480	3,29455	-	-1,84446
	Equal variances not assumed			-2,632	54,970	,011	-8,43480	3,20455	-	-2,01266


Table Caption

Lampiran 12 : Nilai t –tabel

Pr Df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran 13 : Surat Izin penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitaspbosowa.ac.id>

Nomor : A.483/FKIP/Unibos/VIII /2022
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah SD Inpres Galangan Kapal II Makassar
 di –
 Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Mersy Angriani
 NIM : 4518103060
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Bosowa



Judul Penelitian :

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA SD Galangan Kapal II Makassar

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.



Makassar, 1 Agustus 2022



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
 NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 14: Surat Keterangan Selesai Penelitian


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL II
KECAMATAN TALLO
NPSN : 40312071 NSS : 101196002026
Alamat : Jl. Butta-Butta Caddi No. 8 Makassar, Telp. 0411 424419


SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/066/UPT.SPF.SDI.GK.II/TL/VIII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama	: Hasanang, S.Pd
NIP	: 19670414 198809 2 002
Pekerjaan/Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl. BTN, Sakinah blok D6/4 Kel. Paccerakkang , Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan

Menyatakan bahwa:

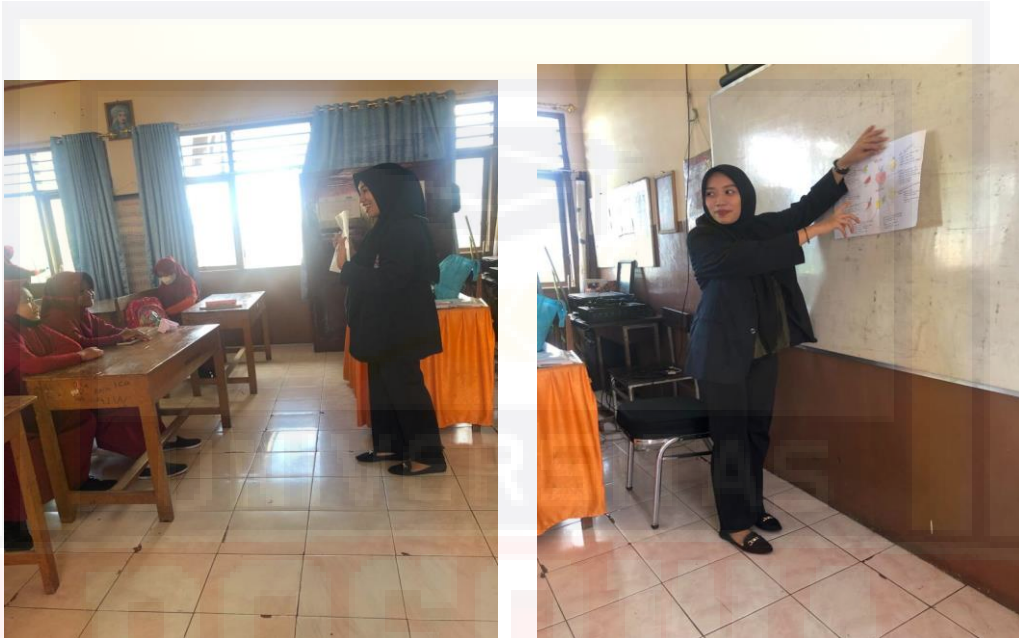
Nama	: Mersy Angriani
NIM	: 4518103060
Program Studi	: PGSD
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II, sejak tanggal 2 Agustus s/d 4 Agustus 2022 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Melalui Media Konkret Terhadap IPA Pada Kelas V UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 4 Agustus 2022
 Kepala Sekolah

 Hasanang, S.Pd
 NIP. 19670414 198809 2 002

Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian



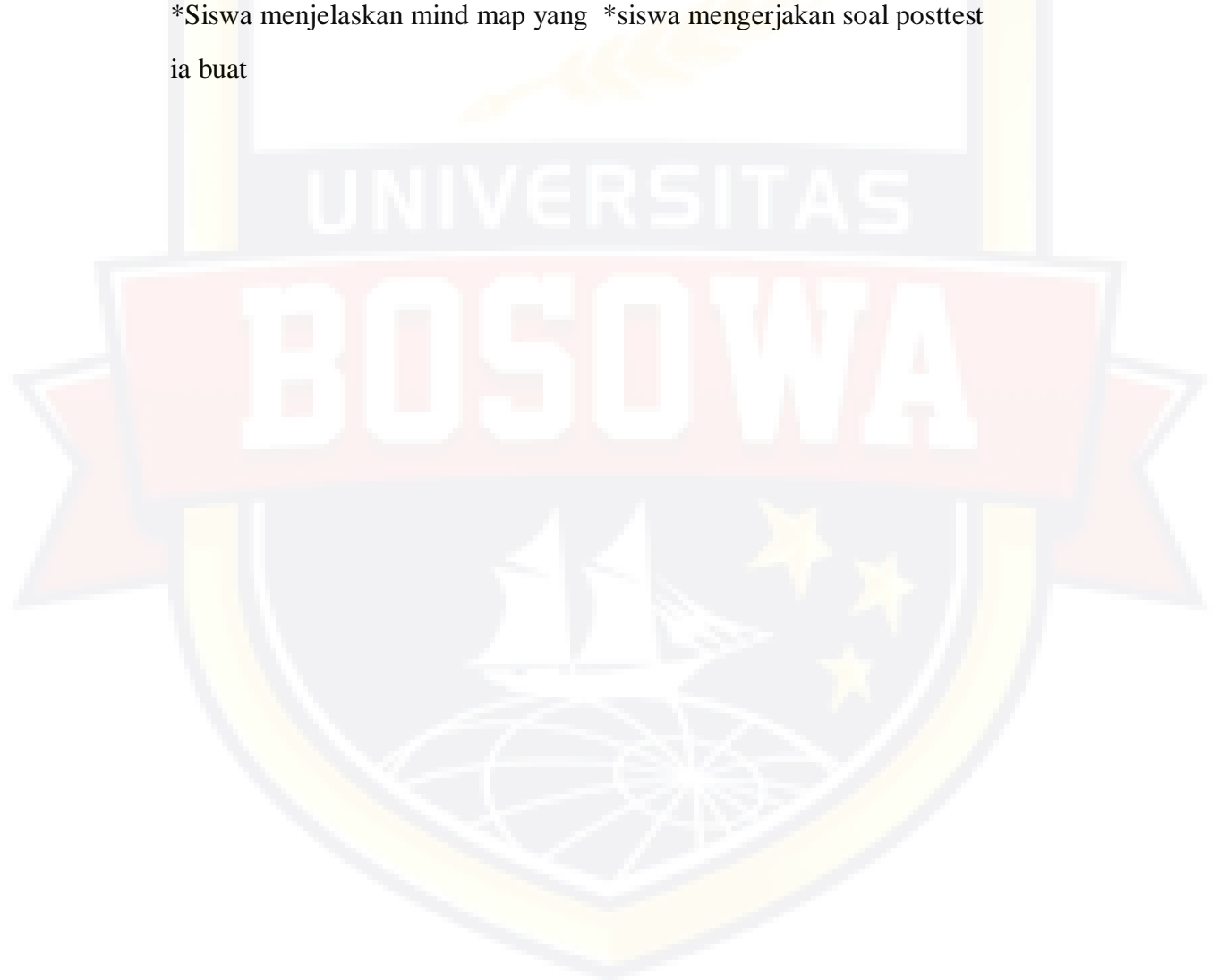
Guru sedang memberikan materi dan penjelasan mengenai *Mind Mapping*



Hasil kerja kelompok yang diberikan tugas untuk membuat mind mapping tentang
“Makanan Sehat”



*Siswa menjelaskan mind map yang ia buat *siswa mengerjakan soal posttest



RIWAYAT HIDUP



Mersy Angriani, lahir di Makassar pada tanggal 18 April 2000, anak pertama dari 2 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda “**Masri**” dan ibunda “**Serti**”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 5 tahun di sekolah TK Mutu Utama pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2006, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah SD Inp Manuruki II Daya kelas 1 dan kemudian penulis melanjutkan pendidikan di sekolah kelas 2 di sekolah SD INP Pampang II Makassar tahun 2007 sampai selesai pada tahun 2012, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah SMPN 23 Makassar dan selesai pada tahun 2015, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di sekolah SMAN 16 Makassar dengan jurusan IPA dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa Makassar.