

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V

Yunia Filiyanda¹, Fina Fakhriyah², Ika Ari Pratiwi³

¹Universitas Muria Kudus

Email: yuniafiliyanda@gmail.com

² Universitas Muria Kudus

Email: fina.fakhriyah@umk.ac.id

³Universitas Muria Kudus

Email: ika.ari@umk.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas model *mind mapping* berbantuan media *puzzle* dalam membantu siswa kelas lima memahami konsep IPAS. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif, yaitu pretes-postes satu kelompok. Populasi penelitian terdiri dari 17 siswa kelas V, dan metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dievaluasi dengan uji-t. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan model *Mind Mapping* dengan media *Puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas 5 SD mengenai gagasan konten IPAS dengan menggunakan uji t sampel berpasangan. Temuan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah -9,535, dengan nilai sig 0,00. Nilai sig penilaian (2-tailed) adalah 0,00, yang lebih kecil dari kriteria signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat dikatakan bahwa metode *Mind Mapping* dan media *Puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Kata kunci: Model *Mind Mapping*, Pemahaman Konsep, Media *Puzzle*

Abstract

The aim of this research is to determine the effectiveness of the mind mapping model assisted by puzzle media in helping fifth grade students understand the science concept. This research uses a quantitative experimental design, namely one group pretest-posttest. The research population consisted of 17 fifth grade students, and the sampling method used was saturated sampling. Data was collected through tests, observations, interviews and documentation. Data were evaluated by t-test. Based on research findings, the use of the Mind Mapping model with Puzzle media can increase 5th grade elementary school students' knowledge regarding science content ideas using the paired sample t test. The findings show that the calculated t value is -9.535, with a sig value of 0.00. The assessment sig value (2-tailed) is 0.00, which is smaller than the significance criterion of 0.05. Therefore, H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be said that the Mind Mapping method and Puzzle media can help students understand concepts better.

Keywords: *Mind Mapping Model, Concept Understanding, Puzzle Media*

Pendahuluan

Kemampuan suatu negara untuk maju sangat ditentukan oleh tingkat pendidikannya. Dengan meningkatkan standar sumber daya manusia, pertumbuhan tingkat pendidikan dapat diamati. Pendidikan merupakan

pendekatan dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses pembelajaran metodis dan terfokus yang dirancang untuk membantu orang mencapai potensi penuh mereka dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk akademis,

profesional, dan pribadi (Triwiyanto 2014: 23-24). Melalui pendidikan, orang dapat memperoleh kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan di berbagai bidang. Dengan demikian, pelatihan merupakan instrumen penting untuk memungkinkan orang beradaptasi dengan perubahan dan memberikan kontribusi yang konstruktif bagi masyarakat. Kepedulian akan hal ini telah berkembang di kalangan.

Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia merupakan pengembangan kurikulum merdeka dan mulai diterapkan pada satuan pendidikan tingkat sekolah dasar. Prinsip dan hakikat kurikulum merdeka adalah pembelajaran dan pendidikan yang sepenuhnya berpusat pada siswa berdasarkan hakikat alam dan perkembangan zaman, dimana setiap siswa mempunyai bakat dan minat yang unik. Kurikulum merdeka memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa merasa terbebani dalam mencapai nilai tertentu (Cholilah, 2023).

Pembelajaran IPAS merupakan materi pelajaran yang terfokus pada berbagai peristiwa, realitas, gagasan, dan spekulasi terkait dengan permasalahan sosial. Pembelajaran IPAS dari segi konten berhubungan erat dengan alam dan manusia (Rohmah, Fakhriyah, dan Ardianti., 2019). Kegiatan dalam proses pembelajaran IPAS terfokus pada kemampuan pendidik dan siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran dan mengembangkan pengalaman yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Azzahra, 2023).

Pemahaman konsep menjadi landasan berpikir dalam memahami suatu materi dan melahirkan gagasan dalam suatu struktur yang lebih jelas (Mahmudah, Purbasari, dan Pratiwi, 2021). Kapasitas untuk memahami pentingnya subjek yang sedang dipelajari, mempertahankan dan memahami ilustrasi guru, atau sejauh mana siswa dapat secara konsisten memahami pelajaran yang sedang diajarkan adalah contoh-contoh pemahaman konsep. Siswa menemukan dengan membaca, melihat, mengalami, dan merasakan sebagai investigasi pembelajaran dan persepsi (Noor, Purbasari, dan Pratiwi, 2022).

Berdasarkan analisis pra penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan anak-anak tentang pemahaman konsep terutama di tingkat sekolah dasar, masih rendah. Pengamatan dan perbincangan dengan guru-guru SD 1 Megawon Kudus, terlihat jelas bahwa pemahaman konsep anak-anak masih rendah. Penyebab faktor pemicu rendahnya kemampuan pemahaman konsep adalah pembelajaran guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah, sehingga siswa menjadi kurang semangat untuk belajar yang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Selama proses pembelajaran, guru hanya memberikan informasi dan tugas kepada siswa tanpa memberikan umpan balik. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan teknik dan media belajar, sehingga siswa menjadi kurang semangat dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Untuk meningkatkan pemahaman konseptual, diperlukan

inovasi pedagogis seperti model dan media pembelajaran yang interaktif dan efektif (Shofiah, Purwaningrum, & Fakhriyah, 2021). Paradigma pembelajaran *Mind Map* merupakan cara yang efisien untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahaman ide mereka.

Model *Mind Map* adalah sebuah model pembelajaran dengan menerapkan strategi melalui perencanaan peta ide (Jannah, 2021). Model pembelajaran *Mind Map* merupakan model yang menitikberatkan pada siswa yang akan dikoordinasikan untuk berkonsentrasi pada data yang diperkenalkan (Ulfa, Fakhriyah, dan Fardhani., 2020). Menurut Taniredja (2013:105), tahapan Model *Mind Mapping* yaitu: 1) Pendidik mengungkapkan kemampuan-kemampuan yang ingin dicapai, 2) Guru mengemukakan gagasan atau persoalan yang mempunyai tanggapan pilihan, 3) Pembentukan kelompok, 4) Setiap kelompok menginventarisasi tanggapan-tanggapan dari hasil diskusi 5) Presentasi hasil diskusi kelompok, 6) siswa menarik kesimpulan dari informasi yang sudah dipaparkan. Selaras dengan pernyaan tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ekawati, N. M., & Kusumaningrum, D. (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan memanfaatkan instrumen atau media memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model *Mind Map* dapat diterapkan dengan melibatkan media *Puzzle* sebagai bantuan yang akan membangun kemampuan berpikir siswa (Kisma, Fakhriyah, dan Purbasari., 2020). Media

Puzzle adalah suatu permainan yang umumnya terdiri dari potongan-potongan gambar, contoh atau huruf yang berbeda-beda yang dicampur kemudian disusun menjadi desain keseluruhan (Rambe, 2023).

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti memanfaatkan pendekatan eksperimental kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental*. Desain penelitian peneliti adalah one-group *pretest-pretest*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas. Sampel untuk penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas lima SD 1 Megawon. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membandingkan skenario sebelum dan sesudah mendapatkan *pretest*. Strategi ini menggabungkan *pretest* sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih tepat mengenai hasil perlakuan (Sugiyono, 2022).

2. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Megawon Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu awal semester 2 di bulan Mei 2024 pada mata pelajaran IPAS Bab 7 materi penyebaran flora dan fauna di Indonesia.

3. Populasi dan sampel

Batas-batas dari apa yang menjadi lokasi penelitian atau populasi harus ditentukan untuk melakukan penelitian. Jika populasi yang akan diteliti sudah diketahui, maka dapat diasumsikan bahwa keberadaannya memenuhi syarat untuk diteliti. Populasi adalah disiplin ilmu yang luas yang mencakup studi individu dan item dengan sifat dan atribut tertentu yang

digunakan peneliti untuk memperoleh kesimpulan (Sugiyono, 2017). Demografi penelitian ini mencakup semua siswa kelas lima dari SD 1 Megawon selama tahun ajaran 2023/2024 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas lima dari SD 1 Megawon. Pendekatan pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2017).

4. Teknik Pengumpulan

Data Teknik Tes

Tes adalah kumpulan dari berbagai perangkat yang digunakan untuk menilai kecerdasan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat (Arikunto, 2022). Tujuan dari pengukuran hasil tes ini adalah untuk menilai pertumbuhan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran IPAS. Tes ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan penelitian

penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media *Puzzle*. Penilaian formatif dilakukan di awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual

peserta didik. Sebelum menggunakan metode *Mind Mapping*, soal *pretest* diberikan dengan menggunakan media *Puzzle*. Soal *pretest* diberikan setelah model mind map diterapkan dengan bantuan media *Puzzle*. Soal sebelum dan sesudah tes terdiri dari 10 soal jawaban singkat.

Teknik Observasi

Pengumpulan data berdasarkan observasi meliputi perilaku manusia, kejadian-kejadian alam, dan proses-proses kerja, dengan jumlah responden yang diobservasi cukup banyak. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melaksanakan observasi pada peserta didik kelas lima di SD 1 Megawon untuk mengumpulkan data awal mengenai efektivitas penggunaan metodologi *Mind Mapping* yang dikombinasikan dengan media *Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep. Data awal penelitian ini dikumpulkan sebagai persiapan untuk penerapannya.

Teknik Wawancara

Wawancara merupakan Teknik dalam pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan kepada narasumber tentang masalah yang dilihat oleh peneliti. Wawancara dapat dilakukan dalam dua cara yaitu terstruktur dan tatap muka.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk menentukan masalah yang menjadi perhatian peneliti selama investigasi awal.

Teknik Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi melibatkan pengumpulan data langsung dari lokasi penelitian, seperti laporan kegiatan, literatur terkait, gambar, peraturan, dan hal-hal lain yang relevan dengan pertanyaan peneliti. Strategi dokumentasinya adalah dengan mengevaluasi laporan yang berhubungan dengan informasi yang diperlukan dan didokumentasikan selama prosedur penelitian di SD 1 Megawon.

Teknik Analisis Data

Hasil penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan diperiksa, termasuk deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Setelah memastikan bahwa data normal, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji hipotesis t (uji t), khususnya uji t (*paired sample t test*). Pasien dalam penelitian ini adalah sama dan mendapatkan *treatment* yang sama, sehingga hanya terdapat satu kelas subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2018), *paired sample t-test* adalah cara untuk menentukan apakah skor *pretest* dan *posttest* berbeda secara signifikan. Penelitian ini menggunakan uji t sampel berpasangan untuk membandingkan pengetahuan konsep sebelum dan sesudah penerapan pendekatan pembelajaran *Mind Mapping*. Uji tersebut menolak H_0 jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, dan

menerima H_1 jika lebih besar dari 0,05. Berikut ini teori yang ditawarkan.

H_0 : Model *Mind Mapping* berbantuan media *Puzzle* tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V SD 1 Megawon.

H_1 : Model *Mind Mapping* berbantuan media *Puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V SD 1 Megawon.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi kegiatan *pretest*

Berdasarkan penelitian pada hari ke 1 yaitu tanggal 3 Mei 2024, peneliti membagikan *pretest* sebelum mendapatkan materi pembelajaran tentang penyebaran flora dan fauna di seluruh daerah Indonesia, siswa diminta menyelesaikan *pretest* untuk menilai pemahaman mereka tentang materi tersebut. Berikut ini adalah hasil nilai *pretest* siswa SD 1 Megawon.

Tabel 1 Perhitungan Hasil *Pretest* IPAS

Kelas V	Sebelum diberikan perlakuan (<i>Pretest</i>)
Nilai Terendah	33
Nilai Tertinggi	76
Rata-Rata	50,4

Sumber: Data peneliti, 2024

Berdasarkan data dari tabel 1, hasil belajar siswa kelas V SD 1 Megawon sebelum digunakan model *Mind Map* dengan bantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konseptual siswa kelas V pada mata pelajaran IPA mencapai skor rata-rata 50,4. Skor terendah dan tertinggi siswa kelas V masing-masing adalah 33 dan 76.

Deskripsi Hasil Indikator Pemahaman Konsep

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tanggal 7 Mei 2024, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui besarnya perolehan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan, serta peningkatan pemahaman konsep IPAS penyebaran flora dan fauna di Indonesia oleh siswa kelas V. Soal *posttest* terdiri dari sepuluh soal uraian. Adapun nilai *posttest* siswa kelas V SD 1 Megawon dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2 Perhitungan Hasil Posttest IPAS

Kelas V	Setelah diberikan perlakuan (Posttest)
Nilai Terendah	33
Nilai Tertinggi	76
Rata-Rata	50,4

Sumber: Data peneliti, 2024

Peneliti mengumpulkan data dari 17 siswa dengan menggunakan soal tes untuk memeriksa nilai pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS setelah menerima perlakuan (*pretest*), dan menemukan bahwa semua siswa mengalami peningkatan

nilai dalam mata pelajaran IPAS setelah mendapatkan pemahaman konsep. Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 77,2. Sementara itu, hasil terendah dan tertinggi untuk siswa kelas V masing-masing adalah 53 dan 93.

Tabel 3 Hasil Indikator Pemahaman Konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Nilai Rata-Rata Pretest	Nilai Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
1.	Menyatakan kembali suatu konsep	67,64	85,29	0,54	Sedang
2.	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifatnya atau sesuai dengan konsepnya	75,49	85,29	0,4	Sedang
3.	Memberi contoh dan non contoh dari sebuah konsep	47,05	72,54	0,48	Sedang
4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi	43,13	64,7	0,37	Sedang
5.	Mengembangkan syarat cukup suatu konsep	21,56	62,74	0,52	Sedang
6.	Menggunakan, memanfaatkan,	41,17	78,43	0,63	Sedang
	dan memilih prosedur atau operasi tertentu				
7.	Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah	19,6	78,43	0,73	Sedang

Sumber: Data peneliti, 2024 Berdasarkan tabel 3, hasil indikator

Pemahaman konsep menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* dan media *Puzzle* digunakan, pemahaman konsep siswa meningkat. Pada indikator 1 (menyatakan kembali suatu konsep), skor N-Gain pada kriteria sedang sebesar 0,54, dan skor rata-rata *pretets* sebesar 67,64 serta skor rata-rata *posttest* sebesar 85,29. Skor rata-rata *pretest* sebesar 75,49, dan skor rata-rata *posttest* sebesar 85,29, dengan skor N-Gain sebesar 0,4 dan kategori sedang pada indikator 2 (mengelompokkan objek menurut sifat atau konsepnya). Skor rata-rata *pretets* sebesar 47,05, dan skor rata-rata *posttest* sebesar 72,54, dengan skor N-Gain sebesar 0,48 dan kategori sedang pada indikator 3 (memberikan contoh dan bukan contoh suatu konsep). Skor rata-rata *pretest* sebesar 43,13, skor rata-rata *posttest*

sebesar 64,7, dan skor N-Gain untuk indikator 4 (menyajikan konsep dalam berbagai representasi). 0,37 dengan kategori sedang. Pada indikator 5 (mengembangkan syarat cukup suatu konsep), diperoleh skor rata-rata *pretest* 21,56 dan diperoleh skor rata-rata *posttest* 62,74 dengan skor N-Gain 0,52 dengan kategori sedang. Indicator 6 (menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu), diperoleh skor rata-rata *pretest* 41,17 dan diperoleh skor rata-rata *posttest* 78,43 dengan skor N-Gain 0,63 dengan kategori sedang. Pada indikator 7 (mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah), diperoleh skor rata-rata *pretest* 19,6 dan diperoleh skor rata-rata *posttest* 78,43 dengan skor N-Gain 0,73 dengan kategori sedang. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4 Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	PRE - POST	-26.76471	11.57330	2.806	-32.71515	-20.81427	-9.535	16	.000

Sumber: Data peneliti, 2024

Tabel 3 menampilkan hasil perhitungan menggunakan uji *paired sample t-test* pengetahuan konsep yang diperoleh hasil nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga menolak H_0 . Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Mind Mapping* yang dikombinasikan dengan media *Puzzle*.

Berdasarkan analisis data, hipotesis pertama diajukan adalah penggunaan model *Mind Map* yang dipadukan dengan media permainan *Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPAS. Paradigma pembelajaran *Mind Mapping* menghubungkan ide-ide yang akan dipelajari oleh siswa dengan konsep yang telah diperolehnya, sehingga meningkatkan pembentukan perilaku siswa yang sangat baik selama proses pembelajaran (Wati, 2022). *Puzzle* adalah permainan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Media ini mempromosikan pembelajaran berpusat pada siswa, yang membantu siswa meningkatkan kecepatan kognitif mereka dalam menemukan jawaban serta kecepatan tangan mereka, sehingga mereka tidak bosan saat belajar di kelas (Zafira, 2023). Menurut penelitian (Lestari, 2021), permainan dalam pembelajaran berguna sebagai alat untuk perkembangan sosial. Penyesuaian sosial berfungsi sebagai dasar untuk keterampilan bersosialisasi dalam perkembangan sosial karena memberikan kesempatan belajar kepada siswa. Siswa harus mampu

beradaptasi pada tekanan sosial (Harwanti, Pratiwi, dan Setiawan, 2022).

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali dengan siswa kelas V dengan menggunakan materi flora dan fauna di Indonesia. Sebelum diolah, terdapat perbedaan yang cukup besar pada hasil tes, yaitu 50,4 berbanding 77,2. Uji-t sampel berpasangan untuk pemahaman konseptual menghasilkan nilai signifikan *2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa H_0 diterima. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan rata-rata pengetahuan konsep peserta didik sebelum dan setelah menerapkan pendekatan *Mind Map* dengan menggunakan media *Puzzle*.

Selama pelaksanaan penelitian, siswa lebih bersemangat dalam belajar ketika mereka menggunakan model *Mind Mapping* yang dikombinasikan dengan media *Puzzle* yang memberikan poin dan pertanyaan-pertanyaan menantang yang harus mereka jawab. Latihan-latihan ini meningkatkan aktivitas fisik siswa dan membuat mereka merasa seperti sedang bermain. Model dan media permainan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif di dalam kelas, membuat siswa bersemangat dalam belajar (Romansyah, Fakhriyah, dan Nurhamdiah, 2018). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Rifqa, Fajrie, & Pratiwi, 2023), yang menyatakan bahwa media game edukasi memiliki dampak yang signifikan terhadap minat dan semangat belajar siswa, sehingga memungkinkan guru untuk memaksimalkan pengalaman belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa nyaman saat

belajar, sehingga memudahkan mereka untuk menyerap informasi. Penggunaan media ini dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajarnya, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pengalamannya sebelumnya (Syafria, Kuryanto, & Pratiwi, 2023).

Penggunaan media *Puzzle* merupakan salah satu metode peningkatan keaktifan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan media ini, peserta didik menjadi tertarik untuk mempelajari flora dan fauna di Indonesia. Hal ini dikarenakan siswa berkesempatan untuk mempraktekkan secara langsung mempelajari flora dan fauna di seluruh Indonesia. Siswa yang bermain *puzzle* memiliki ingatan yang lebih kuat dibandingkan dengan peserta didik yang hanya membaca dan mendengarkan. Model *Mind Mapping* dengan menggunakan media *Puzzle* akan membantu siswa dalam memahami ide-ide dalam pembelajaran. Peningkatan ini dapat terlihat ketika siswa membuat peta pikiran dasar setelah menyusun media *Puzzle* melalui diskusi kelompok. Hasil diskusi memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap siswa mengenai penyebaran flora dan fauna di Indonesia dengan mendokumentasikan detail-detail penting dan menyimpulkannya dalam bentuk peta pikiran.

Penelitian ini senada oleh penelitian Ekawati dan Kusumaningrum (2020) mengenai pengaruh model

pembelajaran *Mind Mapping* memiliki dampak yang signifikan serta bermanfaat pada proses pembelajaran. Model *Mind Map* merupakan teknik pembelajaran yang kreatif mengajarkan siswa untuk memilih konsep-konsep utama dari setiap mata pelajaran dan menghubungkannya dalam bentuk bagan. Teknik pembelajaran ini membuat siswa lebih fokus dalam mencatat dan melihat kembali esensi dari topik tersebut dan pengajian ulang bisa lebih cepat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat efektivitas penerapan model *Mind Map* dengan bantuan media *puzzle* pada kemampuan pemahaman konseptual peserta didik kelas V SD 1 Megawon dalam memahami konsep sebelum dan sesudah diterapkannya model *Mind Map* yang dilengkapi dengan media *Puzzle*. Pada T uji-t sampel berpasangan untuk pemahaman konsep menunjukkan hasil yang signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga menolak hipotesis. Hasil penelitian bahwa skor rata-rata siswa sesudah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan model *Mind Map* yang dipadukan dengan media *Puzzle* adalah 77,2, daripada nilai rata-rata sebelumnya yaitu 50,4. Kesimpulan dari uraian tersebut bahwa temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Mind Map* yang dipasangkan dengan media *Puzzle* dapat peningkatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi IPAS secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951>
- Arikunto. (2022). Analisis kemampuan Pemecahan Masalah Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan pada siswa kelas V di Sd 1 Sukaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1469–1475.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Ekawati, N. M., & Kusumaningrum, D. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberrejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5(2), 31. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v5i2.2091>
- Haritsyah, Z. (2020). Pentingnya Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2169–2175.
- Harwanti, M. S., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model *Mind Mapping* Menggunakan media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Pada Siswa Kelas IV SD 02 Megawon. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 7–12. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p7-12>
- Jannah, M., Fatmariza, F., Miaz, Y., & Erita, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 991–996. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.793>
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media

Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>

Mahmudah, A. H., Purbasari, I., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2021). Implementasi Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jenis Mata Pencarian Di Lingkungan Sekitar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5130>

Noor, Y., Afiyanti, A., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2022). *Kesulitan Belajar Siswa Kelas VI dalam Pembelajaran di Desa Gondosari Gebog Kudus*. 8(4), 1207–1214. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3163>

Nurrachmawati, R., & Istaryatiningtias, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8026–8032. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3597>

Rahmasari, S., Hera, T., & Rizhardi, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15358–15364. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4819%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4819/4094>

Rambe, A. H. (2023). Analisis Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV “Berbagai Pekerjaan” di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan*

...
<http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/view/6970%0A>
<http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/download/6970/4123>

Rifqa Afisa, Z., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3848–3861.

Rohmah, S. A., Fakhriyah, F., Ardianti, S. D., & Artikel, S. (2019). *Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model CTL Berbantuan Media Kotak Lingkungan Hewan Pada Tema 6 Kelas IV*. 2(2).

Romansyah, F. ., & Nurhamdiah. (2018). Profil Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Luas Dan Keliling Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(6), 1703–1709. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/160/149>

Shofiah, N. F., Purwaningrum, J. P., & Fakhriyah, F. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi Whatsapp. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2683–2695. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.907>

- Simatupang, S. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Belajar Seni Budaya. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 3(2), 197–213. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i2.158>
- Sugiyono. (2009). *Instrument Penelitian*. 102.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Alfabeta (ed.); 2nd ed.).
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Alfabeta (ed.); 2nd ed.).
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26555>
- Wati, N. N. K. (2022). Dampak Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.43652>
- Zafira, N., Lokaria, E., & Sofiarini, A. (2023). *Penerapan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. 1(1).