

PENGARUH METODE MIND MAPPING MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII MTSN 8 BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Ahmad Yasin¹, Endra Priawasana², Kustiyowati³

¹MTsN 8 Banyuwangi, ^{2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: Ahmadyasin300@gmail.com, endracq@gmail.com, wathiesmile@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the mind mapping method of image media on cognitive learning outcomes. the teacher must be able to apply the mind mapping technique assisted by image media to students optimally so that obstacles can be resolved properly. based on this, the results of learning ips erpadu using the mind mapping method assisted by image media are able to increase motivation and learning outcomes of ips lessons. This can be seen from the activities carried out by students in making concept maps that have met expectations, namely students have been able to convey subject matter using mind mapping with their own variations, and students have been able to summarise long material into the form of concept maps that are varied by theme, the method used is a pre experimental design method with a one group pretest-posttest design research design, the subject group in this study is class viii students of mtsn 8 Banyuwangi as many as 35 students, and the results of the research show that there is a significant difference between cognitive learning outcomes before treatment and after treatment, between groups of students using the maind mapping method and groups of students using image media. this is evidenced by the acquisition of the t-h value. This is evidenced by the acquisition of the t-count value of the maind mapping method of -4.961 with a significance value of 0,215, while with the image media the t-count value is -4.902 with a significance value of 0,417.

Keywords: Mind Mapping, Image Media Cognitive Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode mind mapping media gambar terhadap hasil belajar kognitif. guru harus mampu menerapkan teknik mind mapping berbantuan media gambar kepada siswa secara optimal sehingga kendala-kendala bisa diselesaikan dengan baik. berdasarkan hal tersebut, hasil belajar ips erpadu dengan menggunakan metode mind mapping berbantuan media gambar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar maa pelajaran ips. hal ini terlihat dari kegiatan yang dilakukan siswa dalam membuat peta konsep sudah memenuhi harapan yaitu siswa sudah mampu menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan mind mapping dengan variasi mereka sendiri, dan siswa sudah dapat meringkas materi yang panjang ke dalam bentuk peta konsep yang divariasikan dengan tema, metode yang digunakan adalah metode pre experimental design dengan desain penelitian one group pretest-posttest design, , kelompok subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas viii mtsn 8 banyuwangi sebaak 35 siswa,an hasil perneliterdapat perbedaan ang signifikan antara,hasil belajar kognit sebelum

perlakuan dan sesudah perlakuan, antara kelompok siswa yang menggunakan metode mind mapping dan kelompok siswa yang menggunakan media gambar. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai t-hitung metode mind mapping sebesar -4,961 dengan nilai signifikansi sebesar 0,215. sedangkan dengan media gambar nilai t-hitung sebesar -4,902 dengan nilai signifikansi sebesar 0,417.

Kata Kunci: Mind Mapping, Media Gambar Hasil Belajar Kognitif

A. Pendahuluan

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar merupakan apa yang harus dilakukan oleh seorang subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjukkan bahwa apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar. Kedua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi siswa dengan guru sebagai makna utama dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif. (Hariyanto, Hikamah, Maghfiroh, & Priawasana, 2023; Priawasana & Waris, 2019).

Proses pembelajaran tidak lagi tergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dapat pula berlangsung dengan melalui media dan sumber belajar yang lain. Sehubungan dengan itu, maka seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. (Outcom, 2022; Wingkel, 2009).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah tidak semata-mata merupakan mata pelajaran hapalan yang diingat siswa dalam kurun waktu tertentu kemudian dilupakan begitu saja. Siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji masalah-masalah sosial tersebut (Yuanita, Degeng, & Sudarmiati, 2018).

Dalam rangka memacu semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka usaha peningkatan mutu dan kualitas proses belajar siswa disemua jenjang pendidikan harus diwujudkan, agar dapat diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang proses pembangunan. (Baralihan, 2015) Karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru sehingga semua pihak menempatkan

posisi guru sebagai pemegang peranan yang utama dan sangat menentukan. Salah satu usaha dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dengan memacu siswa untuk lebih giat untuk belajar baik dalam lingkungan madrasah maupun dalam lingkungan rumah tangga (Husna & Sugito, 2021; Puspita, 2016).

Dengan media yang menarik peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal yang diberikan serta bisa meningkatkan prestasi belajar siswa yang sebelumnya mereka kurang bersemangat yang disebabkan oleh kurangnya media serta lemahnya peserta didik untuk membaca buku dan gambar pada buku pelajaran yang terbatas.

B. Landasan teori

1. Metode *Mind Mapping*

Penggunaan metode *Mind Mapping* mempunyai pengaruh besar dalam mencapainya tujuan pembelajaran sebab *Mind Mapping* menempatkan informasi kedalam otak dengan mengambilnya kembali keluar otak seperti peta rute yang digunakan untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran (Sani, 2015: 53).

Menurut (Davit R. Ausubel, 1968) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *Mind Map* (peta pikiran) dapat membuat suasana belajar menjadi bermakna karena pengetahuan atau informasi yang baru diajarkan menjadi lebih mudah terserap siswa. Lebih lanjut Ausubel yang dikutip Hudojo (2002: 10) menerangkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Map* (peta pikiran), akan membantu siswa dalam meringkas materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat proses pembelajaran sehingga menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Pandley (1994: 45) Metode *Mind Map* (peta pikiran) bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa dalam belajar secara sistematis, yaitu sebagai teknik untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam penguasaan konsep dari suatu materi pelajaran, Kerangka Berfikir *Mind Map* (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam menentukan dan menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran, serta metode yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam penguasaan konsep dari suatu pokok materi pelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan dalam rangka melakukan komunikasi dan interaksi diri dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengetahuan yang

lebih kongkrit dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan daya serap dan motivasi peningkatan belajar siswa, Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan serta isi pelajaran pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Degeng, 2013; Ullynuha, Prayitno, & Ariyanto, 2015).

Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. (Cecep Kustandi dkk 2011) Keunggulan dan Kelemahan Media Gambar Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa kedalam kelas, dan tidak selalu anak-anak bisa dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Dengan menggunakan media gambar peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu dapat di perlihatkan dengan menggunakan gambar.

3. Belajar Kognitif

Tujuan pada ranah kognitif berorientasi kepada kemampuan “berfikir”, mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu “mengingat”, sampai dengan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah (problem solving) yang menuntut peserta didik untuk memecahkan masalah tersebut. Sebagaimana disebutkan sebelumnya tujuan kognitif ini paling sering digunakan dalam proses instruksional.

Menurut Anas Sudijono, mengemukakan bahwa “ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)”.¹² Jadi ranah kognitif merupakan ranah yang bekerja dalam bidang mental (otak) yang berkaitan dengan proses mental bagaimana impresi indera dicatat dan disimpan dalam otak. Seperti halnya berfikir, mengingat, dan memahami sesuatu.

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *PreExperimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam rancangan ini akan diungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melihatkan satu kelompok subyek, Kelompok subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII MtsN 8 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan metode tes evaluasi, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner dan tes evaluasi. kuesioner atau angket merupakan cara pengumpulan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan kepada responden/subjek penelitian.

Sedangkan mengenai tes menurut Nasution, (dalam Widoyoko, 2014) “tes bentuk uraian adalah butir soal yang mengandung pertanyaan atau tugas yang jawaban atau pengerjaan soal berikut harus dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengelolaan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase, mengenal suatu objek yang diteliti sehingga memperoleh kesimpulan yang umum. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif adalah suatu cara analisis/pengeolaan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, mengenai suatu objek yang diteliti sehingga memperoleh kesimpulan umum, (Agung, 2010:8). Analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data hasil belajar IPS.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Coba Instrumen Penelitian

Tabel 1. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	19.74	13.550	.714	.801	.873
x2	19.69	13.281	.763	.862	.867
x3	19.77	13.123	.757	.791	.868
x4	20.03	13.852	.733	.733	.871
x5	20.06	14.879	.636	.473	.883
x6	19.94	15.232	.554	.823	.891
x7	19.97	14.264	.670	.825	.878

Dari table hasil data spss diperoleh tiap item soal valid karena $T_{hitung} > T_{Tabel}$. Dari table spss diperoleh item soal 1 T_{hitung} sebesar 0,7 lebih besar dari T_{Tabel} sebesar 0,3. Seluaruh item soal dinyatakan valid karena lebih besar dari T_{Tabel}

Tabel 2. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.892	.891	7

Dari hasil output SPSS, instrument tes yang digunakan bersifat reliable. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,892 yang menunjukkan paket instrument soal tes sangat reliable

Uji normalias

Tabel 3. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,82786418
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,069
	Negative	-,044
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan hal tersebut diatas maka hasil belajar kognitif setelah perlakuan dan afektif selama pembelajaran berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang menguji asumsi normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov Uji homogen

Uji Homogenitas

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MMP	1,566	1	68	,215
Gambar	,666	1	68	,417

Berdasarkan Tabel 3 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (p-value) uji Levene terhadap perbandingan Metode mind mapping (posttest) dan media gambar lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa informasi penelitian memiliki rentang nilai yang homogen

Independent Samples Test

Tabel 5. 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 Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
MMP	Pretest-t	1,566	,215	-4,961	68	,000	-6,429	1,296	-9,015	-3,843
	Posttest			-4,961	66,592	,000	-6,429	1,296	-9,016	-3,842
Gambar	Pretest-t	,666	,417	-4,902	68	,000	-7,057	1,440	-9,930	-4,184
	Posttest			-4,902	67,289	,000	-7,057	1,440	-9,930	-4,184

Hasil Independent Sample F-Test terhadap hasil belajar kognitif menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikansi lebih kecil dari taraf nyata 5%, sedangkan hasil belajar afektif tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara Pre es dan Pos es karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi lebih besar dari taraf nyata 5%. Berdasarkan hasil tersebut, bahwa Map mapping dan media gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, pada perbandingan Hasil Belajar pada sebelum perlakuan dan setelah perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -4,961 dengan nilai signifikansi sebesar ,000 Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansinya lebih kecil dari taraf nyata 5% maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Hasil Belajar antara sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan. Karena rata-rata hasil belajar setelah perlakuan (post test) lebih tinggi daripada sebelum perlakuan maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran menggunakan pembelajaran metode *mind mapping* lebih baik karena mampu meningkatkan hasil belajar hasil belajar kognitif mata pelajaran ips terpadu.

Menurut Tony Buzan (2004: 68) *Mind Map* (peta pikiran) adalah metode untuk menyimpan suatu informasi yang diterima oleh seseorang dan mengingat kembali informasi yang diterima tersebut. *Mind Map* (peta pikiran) juga merupakan teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Smith & Riding, 1999). Model ini

memiliki kelebihan mampu membuat siswa belajar dengan inspirasi, menggunakan berbagai informasi terkait dengan memecahkan masalah, selain itu siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum menerapkannya pada masalah, sehingga materi yang diberikan mudah diingat oleh siswa (Nurhayati, Robandi, & Mulyasari, 2018). Mind Mapping mampu mendorong siswa belajar lebih giat dan lebih aktif karena siswa dilibatkan langsung untuk mengembangkan pemahaman dan penugasannya dalam pemecahan suatu masalah (Tasha putri, 2018)

Melalui mind mapping siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah yang realistis, mampu untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Prameswari & Lestarinigrum, 2020). Guru dapat memberikan fasilitas yang menarik, khusus dalam kosa ka menyajikan teks, sehingga siswa melakukan kegiatan pengamatan dan mampu menemukan informasi penting dari teks tersebut.

Mind Mapping mampu mendorong siswa belajar lebih giat dan lebih aktif karena siswa dilibatkan langsung untuk mengembangkan pemahaman dan penugasannya dalam pemecahan suatu masalah. Masalah yang didasarkan pada masalah kehidupan nyata yang dipilih untuk memenuhi tujuan Pendidikan dan kriteria (Hariyanto et al., 2023). Guru dapat memberikan fasilitas yang menarik, khusus dalam belajar bahasa Inggris, sehingga siswa melakukan kegiatan pengamatan dan mampu menemukan informasi penting dari teks tersebut. Peningkatan hasil belajar tematik (muatan Pelajaran IPS terpadu) melalui penerapan model Mind Mapping didukung oleh hasil penelitian ahli yakni penelitian oleh (Sumardi, 2020) dalam penlitiannya menyatakan bahwa pembelajaran dengan model Mind Mapping dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Widyaningsih & Japa, 2019)

Gambar merupakan jenis media grafis yang bersifat visual. Di antara sekian banyak media pengajaran, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Oleh karena gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Seperti pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata [5]. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media tertentu ke penerima pesan adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum dan sumber pesan.

Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Seperti halnya dalam pengajaran IPA-Biologi, tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas. Keberhasilan media gambar dalam pengajaran IPA-Biologi menurut beberapa siswa dapat memperjelas masalah dan yang terpenting dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, dibandingkan dengan pengajaran biasa /bersifat verbal semata. Tidak terlepas dari uraian secara teoritik dan hasil penelitian ini , media gambar sebagai media dalam pembelajaran, menurut penulis harus memenuhi syarat yaitu: harus autentik, sederhana, ukuran yang relatif, menarik yang disertai penjelasan yang memadai.(Davies, Cooper, Kettler, & Elliott, 2015; Wulandari & Septyani, 2020).

Di dalam internet banyak tersedia media gambar ang menarik unuk belajar baik yang tersaji dalam bentuk narasi, foto, gambar, diagram, grafik, dan lainnya yang disajikan secara interaktif, dalam bentuk animasi, video, atau audio visual lainnya (Wuryanto, 2016). Berkaitan dengan kegemaran siswa terhadap buku bergambar seperti diuraikan di atas, maka guru perlu berinovasi dalam memilih dan menetapkan pendekatan pembelajaran. Inovasi pendekatan pembelajaran yang diyakini dapat mengakomodasi kegemaran siswa dalam belajar menggunakan media belajar buku bergambar.(irfan fajrul falah, 2022).

Di antara alat pembelajaran, buku bergambar memiliki keunggulan tertentu yang membenarkan reputasinya yang baik: platformnya stabil, cepat dan ramah pengguna, efisien mekanisme built-in untuk mencari dan menyaring konten dan peningkatan kapasitas untuk menjadi dibagikan di media sosial. Kelemahan utamanya adalah alih-alih kurangnya proses peer-review (Arends, 2012) dan desain dari algoritma yang digunakan untuk mencari konten, berdasarkan suka dan tampilan dan bukan pada analisis kualitas. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dengan benar potensi pendidikan dari materi tersebut..(Chen, Huang, & Chou, 2019) bagaimana berguna apakah mereka untuk belajar secara individu dalam pengaturan kelas dan untuk mendukung pembelajaran bahasa inggris dengan media pembelajarn buku eks bergambar dan anpa menggunakan media buku eks bergambar seberapa bermanfaat buku bergambar dalam mata pelajaran IPS terpadu (Saleh, 2013).

Media bergambar adalah rangkaian cerita yang berupa teks cerita atau teks, dengan gambar-gambar yang berperan sebagai satu kesatuan ilustrasi cerita. Siswa mungkin tertarik membaca buku karena ilustrasi merupakan teks visual yang membuat gambar terlihat lebih menarik. Siswa lebih menyukai cerita dan gambar, jadi menggunakan buku bergambar adalah pilihan yang baik. Cerita gambarnya lebih konkrit dan realistis. Dimana melibatkan siswa

dengan minat membaca agar kegiatan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Media Bergambar dirancang untuk mendorong siswa membaca dan meningkatkan kosa kata dalam Pendidikan IPS erpadu. media bergambar yang baik membantu siswa memahami dan meningkatkan kosa kata dalam belajar bahasa ingris. Media visual yang menarik memberikan reaksi pertama kepada siswa terhadap proses pembelajaran sehingga mereka tetap tertarik untuk membaca (Outcom, 2022).

Penggunaan media buku, bergambar dapat memotivasi siswa untuk membaca buku, sehingga memiliki pengaruh yang besar terhadap kebendaharaan kosa kata pembelajaran bahasa, jika guru tidak mampu meningkatkan motivasi maka siswa tidak akan belajar dengan sebaiknya. mungkin karena tidak ada kekhasan. daya tarik padanya. Siswa malas belajar, siswa tidak puas dengan pelajarannya. Materi pembelajaran yang menarik dan metode belajar yang baik akan lebih mudah untuk dipelajari dan disimpan karena motivasi kegiatan belajar (Seifert et al., 2008).

Guru harus mampu menerapkan teknik mind mapping berbantuan media gambar kepada siswa secara optimal sehingga kendala-kendala bisa diselesaikan dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar IPS erpadu dengan menggunakan metode mind mapping berbantuan media gambar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar maa pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari kegiatan yang dilakukan siswa dalam membuat peta konsep sudah memenuhi harapan yaitu siswa sudah mampu menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan mind mapping dengan variasi mereka sendiri, dan siswa sudah dapat meringkas materi yang panjang ke dalam bentuk peta konsep yang divariasikan dengan tema, sub tema, gambar, garis dan warna yang menjadikan peta konsep semakin menarik sehingga minat siswa menjadi lebih besar untuk mempelajari materi tersebut.

F. Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan antara,hasil belajar kognit sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, antara kelompok siswa yang menggunakan metode maind mapping dan kelompok siswa yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai t-hitung meode maind mapping sebesar -4,961 dengan nilai signifikansi sebesar ,215. Sedangkan dengan media gambar nilai t-hitung sebesar -4,902 dengan nilai signifikansi sebesar ,417. Diharapkan pembelajaran sering dilaksanakan dengan mengalokasikan waktu yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach* (5th ed.). New York: McGraw Hill.
- Baralihan, T. 2015. *Hubungan antara Intensitas Komunikasi Interpersonal dengan Motivasi Belajar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Chen, C. H., Huang, C. Y., & Chou, Y. Y. 2019. Effects of augmented reality-based multidimensional concept maps on students' learning achievement, motivation and acceptance. *Universal Access in the Information Society*, 18(2), 257–268. <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0595-z>
- Davies, M., Cooper, G., Kettler, R. J., & Elliott, S. N. 2015. Developing Social Skills of Students with Additional Needs Within the Context of the Australian Curriculum. *Australasian Journal of Special Education*, 39(1), 37–55. <https://doi.org/10.1017/jse.2014.9>
- Davit R. ausubel. 1968. *educational psychology a cognitive viw*. New York: holt.Rinehart and winston.
- Degeng, I. N. S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian* (1st ed.). Bandung: Aras Media.
- Hariyanto, H., Hikamah, S. R., Maghfiroh, N. H., & Priawasana, E. 2023. The potential of the discovery learning model integrated the reading, questioning, and answering model on cross-cultural high school students' problem-solving skills. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(1), 58–66. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20599>
- Husna, M., & Sugito, S. 2021. Eksplorasi Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Jenjang PAUD di Masa Kebiasaan Baru. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1846–1858. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1814>
- irfan fajrul falah, C. 2022. STUDENTS' ATTITUDES TOWARD BLENDED LEARNING THROUGH GOOGLE CLASSROOM IN GENERAL ENGLISH COURSE. *Journal of Educatiion Linguistis Litrature and Language Reaching*, 1(5), 2723–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.33059/ellite.v5i01.5249>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12.
- Outcom, L. 2022. *THE EFFECTvOF THE USE OF VIDEO TUTORIALS ON LEARNING INTERESTS*. 5(2), 90–96.
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. 2020. STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Priawasana, E., & Waris, W. 2019. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Dengan Pendekatan Problem Based Learning. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v3i1.1975>
- Puspita, L. 2016. *Pembelajaran Menanggapi Siaran dengan Menggunakan Active Knowledge Sharing pada Siswa Kelas X SMA Panundan 8 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017*.

Universitas Pasundan.

- Saleh, M. 2013. Strategi Pembelajaran Fiqh dengan Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications>
- Seifert, T. A., Goodman, K. M., Lindsay, N., Jorgensen, J. D., Wolniak, G. C., Pascarella, E. T., & Blaich, C. 2008. The effects of liberal arts experiences on liberal arts outcomes. *Research in Higher Education*, 49(2), 107–125. <https://doi.org/10.1007/s11162-007-9070-7>
- Smith, E. sadles, & Riding, R. 1999. cognitive style and intruotional preferences. *Entomologia Experimentalis et Applicata*, 103(3), 239–248. <https://doi.org/10.1023/A:1003277503330>
- Tasha putri. 2018. Educasi. Retrieved November 10, 2018, from EDUKASI website: <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/>
- Ullynuha, L., Prayitno, A., & Ariyanto, J. 2015. THE EFFECT OF STUDYING PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TO THE X GRADE OF SMA NEGERI 6 SURAKARTA STUDENTS CRITICAL THINKING ABILITY IN ACADEMIC YEAR 2012/2013. *Journal Pendidikan Biologi*, 7, 40–51. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/118169-ID-none.pdf>
- Widyaningsih, N. L. G., & Japa, I. G. N. 2019. Penerapan Mind Mapping Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(1), 7–15.
- Wingkel, W. S. 2009. *psikologi pengajaran*. yogyakarta: Media Abdi.
- Wulandari, N., & Septyani, N. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smpn 11 Kabupaten Sorong. *Jurnal Media Elektrik*, 17(3), 117. <https://doi.org/10.26858/metrik.v17i3.14966>
- Wuryanto. 2016. meningkatkan prestasi belajar IPA dengan media vidio dan metode STAD semester 1 kelas IV SDN babadan tahun2015/2016. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v6i2.610>
- Yuanita, R., Degeng, I. N. S., & Sudarmiatin. 2018. Application of Group Investigation Model to Increase Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.01.05>