

Implementasi Media Uang Mainan Melalui Penerapan Model *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

Nourma Oktaviarini^{a,1*}, Novialita Angga Wiratama^{b,2}

^a STKIP PGRI Tulungagung¹, Universitas Ronggolawe Tuban²

¹ nourmaoktavia@gmail.com*

Informasi artikel

Kata kunci:
 media uang
 mainan, model
mind
mapping, hasil
 belajar

ABSTRAK

Mind Mapping merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan hubungan antar konsep dalam pembelajaran berupa pemetaan pikiran yang merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi media uang mainan melalui penerapan model *mind mapping*, serta mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS melalui implementasi media uang mainan dengan penerapan model *mind mapping* siswa kelas III MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Blitar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* dengan media uang mainan pada pra kegiatan mencapai 59.16 atau 37% meningkat pada perolehan nilai akhir siklus I dengan rata-rata ketuntasan klasikal 69.4 atau 51.3%. dan pada siklus II meningkat menjadi rata-rata ketuntasan klasikalnya menjadi 79.6 atau 92.3%. Dengan demikian dapat dikatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi media uang mainan melalui penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III.

Copyright ©2019 Nourma Oktaviarini^{a,1*}, Novialita Angga Wiratama^{b,2} All Right Reserved

Pendahuluan

Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/ kognitifnya pada tingkatan operasional kongkrit. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah keadaan saat ini (konkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berdasarkan pernyataan diatas Sardjiyo (2008:1.29) memberikan solusi, dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat serta bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media digunakan untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran yang baik. Penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Pembelajaran yang dimanipulasikan

dalam bentuk media menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan, dan pembelajaran akan menjadi benar-benar bermakna. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses. Memilih media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan proses belajar. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Pupuh dan Sobry, 2007:65).

Salah satu cara penyajian materi tentang sejarah uang adalah dengan menggunakan media pembelajaran uang mainan. Uang mainan yaitu benda yang meyerupai uang dan juga terdapat nilai nominal Rupiah. Pada uang mainan terdapat gambar kartun dan warna yang cerah sehinggadapat menarik perhatian siswa. Selain memilih media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan partisipasi siswa, memilih cara pendekatan belajar mengajardianggap palingtepat dan efektif untuk mencapai sasaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran IPS di kelas III MI Mutiara Iman Kecamatan Ngunut diketahui bahwa terdapat beberapa hambatan dan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: 1) mata pelajaran IPS disajikan oleh guru sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, karena pembelajaran berpusat pada guru, 2) kurang dikemasnya pelaksanaan pembelajaran dengan metode inovatif dan menyenangkan, 3)siswa kurang diberi kesempatan dalam mengembangkan ide dan pikirannya, 4) siswa merasa bosan dengan apa yang dipelajari karena siswa hanya menghafalkan konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran, 5) siswa kesulitan mencari hubungan antar konsep pembelajaran, karena konsep-konsep pembelajaran disampaikan secara terpisah-pisah, 6) rendahnya hasil belajar IPS dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan hubungan antar konsep dalam pembelajaran berupa pemetaan pikiran yang merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi (Buzan, 2007:4). *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan hubungan antar konsep dalam pembelajaran berupa pemetaan pikiran yang merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi. Mereka berfikir dan memunculkan gagasan, bukan hanya melalui bahasa imaji, gambar, kode, simbol, grafik, dan sebagainya yang sama hebatnya dan bahkan lebih hebat dari baris dan kata (Suyatno, 2009:23). Keunggulan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran diantaranya membantu siswa mengingat materi pelajaran yang telah dipelajarinya, memunculkan ide-ide kreatif dengan membuat cabang-cabang dari konsep utama, gambar, dan warna yang telah dibuat, melatih konsentrasi dan menghemat waktu dalam belajar. Sedangkan di luar pembelajaran membantu siswa dalam proses perencanaan hidupnya yang meliputi pengambilan keputusan, merencanakan kegiatan dan cita-citanya dimasa yang akan datang, serta membantu siswa dalam mengintrospeksi dirinya sendiri.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi kasus. Hal-hal yang masuk dalam kajian metode penelitian ini adalah sumber data, Teknik pengumpulan data dan Teknik pengolahan data. Penelitian ini di lakukan di kampus Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA). Informan dalam melakukan wawancara dalam penelitian ini adalah 3 orang.

Hasil dan pembahasan

Siklus I

Peneliti bertindak sebagai guru bersama observer masuk ke dalam kelas. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dipimpin ketua kelas. Pada tahap penyampaian materi selain guru melakukan tanya jawab dengan siswa, guru juga menunjukkan media benda asli yaitu berupa uang. Selanjutnya guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa yaitu uang logam. Guru menuliskan materi uang logam pada papan tulis. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi tentang uang logam.

Penyampaian materi ini didukung dengan media benda asli yaitu berupa uang logam 100 rupiah. Guru menyuruh siswa mengeluarkan uang logam 100 rupiah yang dimiliki oleh siswa. Agar siswa lebih memahami tentang *Mind Mapping* guru memberikan contoh cara membuat *Mind Mapping* dengan didukung oleh media gambar yang berupa potongan-potongan dari uang logam 100 rupiah. Guru menyampaikan konsep utama kepada siswa yaitu uang logam. Kemudian guru menempelkan gambar uang

logam 100 rupiah pada posisi ditengah-tengah papan tulis ini dimaksudkan sebagai penjas bahwa gambar uang 100 rupiah sebagai konsep utama.

Siswa mencoba membuat beberapa cabang dari konsep utama yang diberikan oleh guru dengan cara menempelkan potongan-potongan uang 100 rupiah yang ditunjukkan oleh guru. Kemudian guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan uang logam 100 rupiah yang ditunjukkan oleh guru. Siswa membuat garis penghubung antar konsep tersebut. Selanjutnya siswa menuliskan kata-kata/kalimat yang sesuai dengan garis hubung yang telah dibuat.



Gambar.1. Siswa menuliskan kata/kalimat pada *Mind Mapping*



Gambar.2. siswa menempelkan gambar uang 500 rupiah pada posisi tengah sebagai konsep

Siklus II

Sebelum guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, Guru bertanya tentang PR yaitu mengidentifikasi uang kertas 1000 sampai 100.000 rupiah guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa yaitu ciri-ciri uang kertas. Guru menuliskan materi ciri-ciri uang kertas pada papan tulis. Selain menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa, guru juga menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran serta manfaat pembelajaran yang dilakukan. Pada kegiatan inti guru bersama dengan siswa mencocokkan tugas rumah yang diberikan oleh guru pada pertemuan kemarin. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan jawaban dari tugas rumahnya di papan tulis. Siswa yang lain berhak menyanggah atau memberikan masukan terhadap hasil kerja siswa yang maju ke depan kelas.



Gambar.3. siswa menuliskan hasil tugas rumahnya di papan tulis



Gambar.4. siswa memberikan garis, warna dan simbol untuk memperjelas konsep pokok dan konsep penjas

Selanjutnya guru menyampaikan materi tentang ciri-ciri uang kertas. Penyampaian materi ini didukung dengan media gambar dan media benda asli uang kertas. Siswa terlihat serius dalam mengamati uang kertas yang ditunjukkan oleh guru. Dari hasil tugas rumah yang dikerjakan secara individu, guru menyampaikan kepada siswa agar tugas rumah tersebut diubah kedalam bentuk *Mind Mapping*. Siswa dibentuk menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 - 5 orang siswa. Guru memberitahukan kepada siswa tentang konsep utamanya yaitu ciri-ciri uang kertas. Kemudian guru membagikan LKS dan amplop yang berisi gambar uang kertas dan potongan-potongan gambar.

Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS dengan Media Uang Mainan Melalui Penerapan *Mind Mapping* di Kelas III MI Modern Mutiara Iman

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel rekapitulasi hasil belajar siswa dari pratindakan siklus I, dan siklus II. Rekapitulasi dilakukan agar mempermudah memahami setiap peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya.

Tabel.1.1. peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS dengan media uang mainan melalui penerapan *mind mapping* di kelas III MI Modern Mutiara Iman

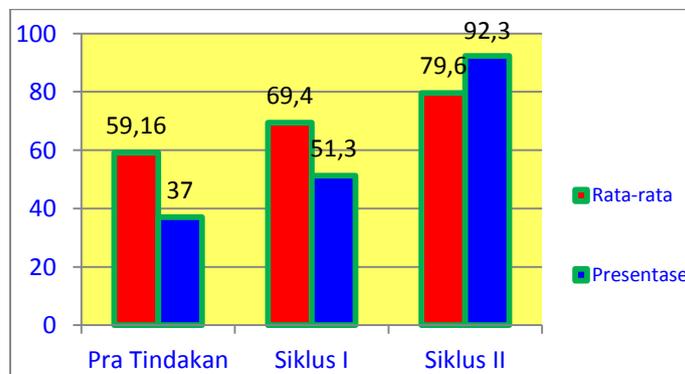
Aspek Penilaian Peningkatan Hasil Belajar	Tindakan							Nilai Akhir	
	Pra Tindakan	Siklus I			Siklus II			Siklus I	Siklus II
		Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III		
Rata-rata	59.16	64.6	70.3	73.3	76.3	79.3	83.3	69.4	79.6
Presentase (%)	37	40	47	67	87	93	97	51.3	92.3

Pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan 3% dibandingkan dengan tahap pra tindakan yaitu nilai rata-rata siklus I pertemuan pertama 64.6. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama adalah 40% atau hanya 12 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 30 siswa yang tuntas belajar. Pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 7%. Ketuntasan belajar siswa pada pertemuan II yaitu 47% atau hanya 14 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 30 siswa yang tuntas belajar. Pada pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 20%. Ketuntasan belajar pada pertemuan III adalah 67 atau hanya 20 siswa.

Pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan sebesar 20% Ketuntasan belajar pada pertemuan pertama adalah 87% atau hanya 26. Pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan 6%. Ketuntasan belajar siswa pada pertemuan dua 93% atau 28 siswa. Pada pertemuan tiga mengalami peningkatan 4%. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II pertemuan tiga adalah 97 atau 29 siswa yang telah tuntas belajar.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* mencapai 59.16 atau 37% meningkat pada perolehan nilai akhir siklus I dengan rata-rata ketuntasan klasikal 69.4 atau 51.3%. dan pada siklus II meningkat menjadi rata-rata ketuntasan klasikalnya menjadi 79.6 atau 92.3%. Peningkatan tersebut merupakan wujud perubahan peningkatan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dimiyati (2002:3) menyebutkan dalam proses belajar dan mengajar timbul suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil dari siswa memahami sebuah konsep dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi dari hasil belajar siswa dan sisi dari aktivitas belajar siswa.

Untuk memperjelas temuan peningkatan hasil belajar siswa, maka data pada tabel di atas disajikan dalam bentuk diagram batang berikut.



Gambar.5. Diagram Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada Tahap Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas diperoleh perbandingan hasil belajar dimulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan penelitian pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pada pratindakan adalah 59.16 dengan ketuntasan klasikal 37%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 69.4 dengan persentase ketuntasan klasikal 51.3%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 79.6 dengan ketuntasan klasikal 92.3%. Dengan demikian dapat dikatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III dan kegiatan penelitian berhenti pada siklus ini.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa nampak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan ini nampak ketika siswa berkelompok dengan anggota kelompoknya, mengemukakan idenya, membantu teman yang belum memahami materi, dan saat siswa mengerjakan tes evaluasi terlihat sangat berantusias sekali. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran ini sangat mempengaruhi pencapaian hasil yang meningkat. Dari penilaian aktivitas belajar siswa rata-rata klasikal yang diperoleh siswa yaitu 76.27, nilai ini sudah memenuhi KKM yang direncanakan. Demikian juga pada hasil penilaian hasil belajar nilai rata-rata klasikal yang didapat yaitu 79.6, nilai ini juga sudah mencapai KKM yang direncanakan meskipun secara individual masih terdapat 1 anak atau sebesar 3% tidak tuntas dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Windura (2008:107-115) dalam (Saadah, 2010:23) yang menyatakan bahwa manfaat *Mind Mapping* dalam pembelajaran diantaranya membantu siswa mengingat materi pelajaran yang telah dipelajarinya, memunculkan ide-ide kreatif dengan membuat cabang-cabang dari konsep utama, gambar, dan warna yang telah dibuat, melatih konsentrasi dan menghemat waktu dalam belajar. Selain itu menurut peneliti dengan meningkatnya hasil belajar pada siklus I dan siklus II, model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa walaupun masih terdapat 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan karena kemampuan sangat rendah dan sering tinggal kelas.

Satu siswa tersebut adalah inisial ALF belum dapat mencapai ketuntasan yang telah direncanakan oleh peneliti, karena hasil tes evaluasi pada siklus I dan siklus II masih dibawah teman-temannya satu kelas. hal ini dikarenakan siswa tersebut memiliki latar belakang keluarga yang tidak berpendidikan, memiliki kelemahan tingkat IQ dan sering tinggal kelas (tidak naik). Selain itu dia terlambat dalam menulis, membaca dan bicara. Berdasarkan ciri-ciri tersebut mereka tergolong *slow learner*. Hal ini berdasarkan analisis bahwa anak-anak yang termasuk dalam kategori *slow learner* adalah anak-anak yang terbelakang dalam mata pelajaran tertentu di sekolah. Misalnya anak terlambat khusus dalam hal membaca, menulis, atau membaca dan menulis, bicara, berhitung dan sebagainya. (Y.B. Suparlan, dalam Yulia. 2008:115)

Simpulan

Penerapan model *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (1) siswa diberi penjelasan tentang model *mind mapping* dan langkah-langkahnya terlebih dahulu, (2) siswa ditunjukkan media benda asli yaitu berupa uang logam ataupun uang kertas, (3) siswa menyebutkan dan mengidentifikasi gambar-gambar yang terdapat pada uang logam, (4) guru siswa mengerjakan LKS dengan tema yang ditentukan bersama untuk membuat tulisan deskripsi, (4) agar siswa lebih memahami tentang *Mind Mapping* guru memberikan contoh cara membuat *Mind Mapping* dengan didukung oleh media gambar yang berupa potongan-potongan dari uang logam ataupun uang kertas, (5) Guru menyampaikan konsep utama kepada siswa, (6) Siswa mencoba membuat beberapa cabang dari konsep utama yang diberikan oleh guru dengan cara menempelkan potongan-potongan uang yang ditunjukkan oleh guru, (7) SELanjutnya guru membagikan lembar LKS kepada siswa, (8) siswa mengerjakan LKS secara berkelompok, (9) Siswa bersama dengan guru membahas secara bersama-sama LKS yang telah dikerjakan oleh siswa. Siswa yang menjadi wakil dalam tiap kelompok maju ke dapan kelas untuk menuliskan jawaban hasil kerja kelompoknya di papan tulis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengalami peningkatan keseluruhan hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*. Hal ini terlihat dengan diperoleh perbandingan hasil belajar dimulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan penelitian pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pada pratindakan adalah 59.16 dengan ketuntasan klasikal 37%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 69.4 dengan persentase ketuntasan klasikal 51.3%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 79.6 dengan ketuntasan klasikal 92.3%. Dengan demikian dapat dikatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III dan kegiatan penelitian berhenti pada siklus ini

Saran

Berdasarkan uraian dan simpulan tentang hasil penelitian dengan model pembelajaran *Mind Mapping*, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut. Dalam pembelajaran IPS hendaknya guru menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan dilengkapi dengan pemanfaatan media, sehingga dapat membuat siswa aktif selama kegiatan pembelajaran. Guru dalam memberikan penilaian akhir hendaknya tidak terpacu pada hasil tes tulis saja tetapi juga menerapkan penilaian proses.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Dimiyati, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Saadah, Umi. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping Siswa Kelas IV SDN Plosorejo 01 Kabupaten Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM
- Sardjiyo. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka