

## **IMPLEMENTASI METODE MIND MAPPING BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VI SDN 1 PANJER**

Istiqomah<sup>1</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>2</sup>, Nurhayati<sup>3</sup>, Nani Mulyanti<sup>4</sup>, Anissa Ulfa Diana<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pascasarjana Pendidikan,

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

ainiistiqomah07@gmail.com<sup>1</sup>, heri.maria@ustjogja.ac.id<sup>2</sup>,  
nurhayatirokhmat@gmail.com<sup>3</sup>, nanimulyanti@gmail.com<sup>4</sup>,  
anissaulfadiana@gmail.com<sup>5</sup>

### **ABSTRACT**

*The COVID-19 pandemic has had a tremendous impact on many areas of life around the world, including the education sector. Nearly 90% of 25 students have an android smartphone which will have a negative impact on students if used incorrectly. Teacher innovate in Social Studies learning by using the Android-based mind mapping method so that learning is fun, not boring and can increase student creativity. This study aims to determine the implementation of the android-based mind mapping method in student learning activities in social studies class VI at SDN 1 Panjer, namely regarding the planning, implementation and results of implementing the android-based mind mapping method. The approach used in this research is qualitative descriptive type. Sources of research data were obtained from school principals, teacher, and class VI students at SDN 1 Panjer. Data collection techniques using observation, in-depth interviews, and documentation. The data that has been obtained is then analyzed, the results of this study can be concluded that the application of the android-based mind mapping method in social studies learning for class VI SDN 1 Panjer has gone well. During the learning process students were seen to be more active when using the android-based mind mapping method and students learning outcomes also seemed to increase, although there were still some problems experienced by the teacher such as the difficulty of explaining student material that was lagging behind. Apart from that, from the internal factors of the students themselves, namely the inability of students to find keywords from the material provided.*

*Keywords: Mind Mapping Method, Android, Social Studies Learning*

### **ABSTRAK**

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang luar biasa pada banyak bidang kehidupan di seluruh dunia, termasuk sektor pendidikan. Hampir 90% dari 25 siswa memiliki smartphone android yang akan berdampak negatif bagi siswa jika digunakan secara tidak benar. Guru berinovasi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode mind mapping berbasis android agar pembelajaran menyenangkan, tidak membosankan dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode mind mapping berbasis android dalam aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN 1 Panjer, yaitu mengenai perencanaan, pelaksanaan dan hasil implementasi metode mind mapping berbasis android. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif jenis deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian didapat dari kepala sekolah, guru, serta siswa kelas VI SDN 1 Panjer. Teknik pengumpulan

datanya menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode mind mapping berbasis android dalam pembelajaran IPS kelas VI SDN 1 Panjer sudah berjalan dengan baik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih aktif saat menggunakan metode mind mapping berbasis android serta hasil belajar siswa juga terlihat meningkat, meskipun masih ada beberapa masalah yang dialami oleh guru seperti sulitnya menjelaskan materi siswa yang tertinggal. Selain itu dari faktor internal siswa itu sendiri yaitu ketidakmampuan siswa untuk menemukan kata kunci dari materi yang diberikan.

**Kata Kunci:** Metode Mind Mapping, Android, Pembelajaran IPS

### **A. Pendahuluan**

Hakikat ilmu sosial adalah mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan realitas situasi sosial di sekitar siswa, dan dengan memberikan pendidikan ilmu sosial, siswa akan mengembangkan warga negara yang baik yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara (Susanto, 2013). Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang nantinya berguna dalam kehidupan masyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkonstruksi alternatif pemecahan masalah sosial yang muncul dalam kehidupan bermasyarakat; (3) membekali mahasiswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain di masyarakat, tidak hanya secara akademis atau lapangan; Menanamkan kesadaran, sikap positif, dan keterampilan ilmiah pada

siswa tentang pemanfaatan lingkungan sebagai bagian dari kehidupannya. Memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengembangkan ilmu dan ilmu IPS yang dimilikinya sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat dan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Zulfiati, dkk (2022) mengatakan bahwa tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan yang lebih tinggi terkandung makna bahwa tujuan yang harus dicapai pendidikan ilmu-ilmu pengetahuan sosial lebih luas.

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang luar biasa pada banyak bidang kehidupan di seluruh dunia, termasuk sektor pendidikan. Banyak pelatihan pembelajaran online dilakukan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan

kemahiran mereka dengan perangkat android. Hampir 90% dari 25 siswa memiliki *smartphone android*, yang juga berdampak negatif bagi siswa jika digunakan secara tidak benar. Dalam situasi tersebut, guru berusaha menemukan ide-ide baru yang dapat memicu semangat, *self-directed learning*, dan kreatifitas siswa. Jangan biarkan kegiatan belajar menjadi membosankan. Bagaimana jika guru tidak dapat mengajar atau memperkenalkan siswa dengan cara yang dapat mereka pahami. Apa yang harus dilakukan siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan. Saya mencoba mendekati siswa saya melalui metode yang dapat membantu dalam mengatasi hal tersebut.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai metode pelaksanaan rencana yang dibuat dalam bentuk kegiatan langsung yang sebenarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran antara lain ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, praktikum, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan lain-lain (Sudrajat, 2008).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN adalah pemetaan pikiran. Peta pikiran adalah teknik mencatat kreatif yang membantu kita mengingat sejumlah besar informasi. Setelah selesai, catatan tersebut membentuk pola gagasan yang saling terkait, dengan topik utama sebagai pusat dan subtopik dan rincian sebagai cabang (Kholidah dan Nasih, 2009).

Peta pikiran yang dibuat tidak dalam format tradisional dengan media kertas lebar dan pensil warna. Pemetaan pikiran tradisional sangat memakan waktu karena mengharuskan anak menggambar, mewarnai, dan menulis dengan tulisan tangan yang indah. Ini juga sangat sulit jika kita ingin menambahkan gambar. Kemungkinan siswa terbatas ketika mereka harus menggambar dan mencetak dalam waktu yang sangat lama. Mereka tidak memiliki printer, jadi mereka harus mendownload gambar dari internet dan mencetaknya, yang tentunya membutuhkan mobilitas. Tentu saja, jika peta pikiran kita hanya berupa huruf, itu tidak terlalu menarik. Apalagi jika produk pembelajaran yang dihasilkan selalu konvensional, maka

siswa tidak siap untuk memanfaatkan kecanggihan dan kemajuan teknologi informasi di era revolusi 4.0. Kehadiran teknologi dalam pendidikan memang dapat memudahkan segala mobilitas manusia (Haqih et al., 2022).

Menurut Nazruddin (2013) Android adalah sistem operasi telepon seluler terbuka yang berbasis sistem operasi *Linux*. *Android* dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin menggunakannya di perangkat mereka. *Android* memberi pengembang platform terbuka untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk berbagai di perangkat seluler. *Android* adalah perangkat lunak dalam sistem operasi yang dikembangkan dan digunakan untuk mengolah data menjadi informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Banyak aplikasi disediakan untuk *android* dan kita dapat dengan cepat mendapatkan informasi yang diperlukan dengan satu pegangan. *Android* memiliki banyak aplikasi berbeda untuk membuat peta pikiran seperti *MiMind*, *GitMind*, *LucidChart*, *Ayoo*, *Mindomo*, *Scapple*, *SimpleMind*, *FreeMind*, *MindManager*, *Canva*, *Stormboard*, *Flowdia Diagrams Lite*.

Penerapan metode mind mapping berbasis android untuk belajar mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN sangat diminati sebagai bahan penelitian. Hal ini dikarenakan metode mind map sangat baik untuk mempelajari berbagai macam konten, sehingga membuat penyajian lebih terarah. Siswa diberi kesempatan untuk secara bebas mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, tergantung pada sifat belajar mandiri mereka. Dibuat menggunakan teknologi terbaru, mendorong siswa yang tidak paham teknologi untuk mempelajari hal-hal baru. Siswa akan merasa senang, gembira dan tidak pernah bosan saat belajar.

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran di SDN 1 Panjer, guru telah menggunakan berbagai teknik pembelajaran, diantaranya adalah teknik peta pikiran. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan aktivitas dan minat belajar siswa di SDN 1 Panjer di kelas VI dengan menggunakan metode *mind mapping*. Dengan memanfaatkan metode *mind mapping* memungkinkan untuk mendorong siswa berpikir secara induktif dan kreatif, sehingga diharapkan dapat

meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS. Aktivitas belajar disini berarti semua kegiatan fisik dan mental yang berlangsung dalam kegiatan belajar di kelas. Penelitian sebelumnya oleh Marxy (2017) mengemukakan bahwa metode mind mapping memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut muncul dari uji hipotesis bahwa teknik mind mapping efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkonfirmasi peningkatan hasil belajar menggunakan teknik mind mapping berbasis android hasil belajar IPS mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN yang dilakukan oleh guru kelas VI SDN 1 Panjer.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif kualitatif yang mana peneliti diposisikan menjadi instrumen tunggal dalam pengumpul data, yakni dimulai dari mengobservasi, wawancara serta melakukan dokumentasi (Moleong, 2014). Dalam memperoleh informasi peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui proses pembelajaran di

SDN 1 Panjer. Setelah memperoleh informasi dari hasil observasi peneliti melanjutkan pengumpulan data dengan wawancara secara mendalam kepada Kepala Sekolah sebagai informan utama hubungannya dengan upaya menerapkan metode mind mapping berbasis android pada pembelajaran IPS kelas VI SDN 1 Panjer, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru serta peserta didik sebagai bentuk triangulasi sumber data penelitian. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data dengan mengkaji dokumen sebagai pendukung upaya menerapkan metode mind mapping pada pembelajaran IPS tentang mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN kelas VI SDN 1 Panjer. Berdasarkan teknik mengumpulkan data yang digunakan, peneliti bisa mendapatkan informasi mengenai fenomena maupun proses penerapan mind mapping pada pembelajaran IPS tentang mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN kelas VI SDN 1 Panjer yang merupakan tempat dilakukannya penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dari kepala sekolah, guru, dan siswa kelas VI di SDN 1

Panjer. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Selama proses pengumpulan data, peneliti belajar bagaimana mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN Kelas VI SDN 1 Panjer dan dengan secara sadar mengajukan pertanyaan kepada informan. Ini adalah bagaimana jawaban yang kita butuhkan berfungsi sebagai sumber informasi untuk penelitian kita.

Teknik triangulasi dan *member check* digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan validitas data. Pada penelitian ini, analisis data peneliti dilakukan dengan mengolah hasil observasi dan wawancara penerapan metode *mind mapping* berbasis *android* pada pembelajaran IPS, untuk mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN di Kelas VI yang dikaji melalui pembahasan. Peneliti menyusun alat panduan observasi penerapan teknik *mind mapping* berbasis *android* dan membuat alat tanya jawab wawancara. Model Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis data. Artinya, kita akhiri dengan mereduksi data, kemudian menyajikannya, dan menarik kesimpulan (Sugiyono, 2013).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penelitian ini guru berupaya meningkatkan aktivitas belajar siswa SD Negeri 1 Panjer dengan menggunakan metode belajar mengajar yang tepat dan beragam. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, teknik *mind mapping* berbasis *android* digunakan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran IPS. Proses pembelajaran penerapan teknik *mind mapping* berbasis *android* pada penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil.

Dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan, sebagaimana yang diutarakan oleh Bapak Sigit Setiyawan, S.Pd, selaku guru kelas VI mengatakan: “Dengan penerapan metode *mind mapping* berbasis *android* ini, pembelajaran di kelas menjadikan siswa lebih aktif, mereka senang dan tidak bosan. Siswa yang tidak suka menulis dan menggambar dapat berkreasi dengan membuat *mind mapping*” menggunakan *template* ataupun *element-element* yang ada dalam aplikasi di HP *android*

tersebut. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru merasa sangat terbantu ketika menjelaskan materi mengidentifikasi karakteristik politik di wilayah ASEAN, dengan adanya metode *mind mapping* berbasis *android* siswa terlihat aktif dan cepat menyerap materi yang dijelaskan oleh guru. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Sigit Setiyawan, S.Pd, selaku guru kelas VI mengatakan: “Saya menggunakan metode *mind mapping* berbasis *android* ini karena dapat membantu saya dalam menyampaikan materi IPS, selain itu siswa juga lebih mudah menerima dan antusias sekali saat mengikuti pembelajaran. HP *android*nya dapat dimanfaatkan untuk belajar secara maksimal, tidak hanya sekedar bermain *game*”. Berdasarkan pengamatan peneliti siswa sangat bersemangat saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* berbasis *android*. Sebagaimana yang dikatakan Devina Adenisa Putri, siswa kelas VI: “Ya, saya suka menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*, terlebih dengan HP *android* saya karena cara yang dilakukan oleh Pak Sigit sangat menyenangkan. Pak Sigit tidak hanya

mengajarkan dengan cara menulis tapi juga mewarnai dan terdapat gambar-gambar yang menarik menggunakan *template* ataupun *element-element* yang sudah disediakan dalam aplikasi tersebut, terlebih saya suka dengan gambar-gambar dari pada tulisan”.

Proses pembelajaran di kelas harus dipersiapkan dengan matang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di atas, banyak hal yang perlu direncanakan sebelum memulai atau melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah agar guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk memandu kapan melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode *mind mapping* berbasis *android*. RPP yang disusun oleh guru berjalan sesuai dengan apa yang dituangkan di dalam RPP. Saat siswa ingin berlatih membuat peta pikiran, guru akan menginstruksikan apa saja yang harus dibawa dari rumah ke sekolah. Guru juga sebaiknya mengembangkan sumber belajar IPS yang dapat digunakan dalam latihan *mind mapping* berbasis *android*. Guru juga menyediakan alat, bahan ajar, dan media pendukung untuk membuat peta pikiran. Perencanaan ini

bertujuan untuk menggunakan teknik peta pikiran untuk merancang kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran dan fokus pembelajaran sehingga mereka dapat menyerap konten dengan baik. Perencanaan belajar yang tepat memengaruhi proses pembelajaran. RPP yang disusun dengan baik memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa dan siswa lebih termotivasi untuk menerimanya. Kita akan dapat mencapai tujuan belajar kita dan proses belajar akan menjadi lebih fokus. Menurut penelitian Qasim et al (2016), pendidik yang memiliki strategi mengajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang terbaik. Siswa akan belajar bagaimana membuat peta pikiran hanya dengan menuliskan poin-poin dari konsep dan ide yang menarik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa yang kreatif dan efisien. Menurut penelitian Darmayoga et al (2013), dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan, menarik, membuat siswa terlibat, dan memberikan kebebasan untuk merancang

lingkungan mereka sendiri sesuai dengan keinginan mereka.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping*/Sintak pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* menurut Swadarma (2013) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan secara jelas tujuan dan materi pembelajaran; 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran; 3) Guru bertanya kepada peserta didik mengenai sebuah permasalahan, lalu untuk menjawabnya peserta didik dikelompokkan yang beranggotakan 2-3 orang; 4) Setiap kelompok dibekali sumber belajar seperti buku ajar, koran, artikel, majalah, dan sebagainya. Lalu peserta didik ditugaskan membuat mind map atau peta pikiran; 5) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya; 6) Guru melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil yang tercapai; 7) Guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknik *mind mapping* berbasis *android* diperlukan interaksi siswa-guru untuk mencapai tujuan



pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Anidah (2021) bahwa menjadi guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa melalui dialog dengan mereka. Jika tidak ada interaksi, berarti tujuan pembelajaran belum tercapai. Peneliti menemukan bahwa siswa sangat puas dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan teknik *mind mapping* berbasis *android*. Siswa membuat peta pikiran dengan cara yang sangat kreatif dan inovatif. Siswa cukup kompeten menerapkan langkah-langkah membuat peta pikiran berbasis *android*. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti dengan menggunakan teknik *mind mapping* berbasis *android* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas, terlihat bahwa hasil *mind mapping* yang mereka lakukan berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya. Karena siswa memiliki tingkat aktivitas dan kreativitas yang berbeda-beda pula.

Berdasarkan temuan peneliti ternyata terdapat juga kendala dalam proses pembelajaran ketika menggunakan metode pembelajaran *mind map*. Guru menghadapi kendala

berikut ketika menggunakan metode *mind mapping*: 1) Guru kesulitan membimbing siswa untuk membuat peta pikiran. 2) Siswa yang tidak aktif bersikap apatis dan tidak berkontribusi pada kelompok. Hal ini sesuai dengan penelitian Triana et al (2021) mengemukakan bahwa guru menghadapi kesulitan-kesulitan berikut dalam menerapkan metode pembelajaran peta pikiran. Alasannya adalah: 1) Guru belum siap. 2) Sulit untuk menginstruksikan siswa untuk membuat peta pikiran. 3) Kurangnya waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. 4) Kurangnya minat siswa terhadap media. Selain mewawancarai guru, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas enam. Begitu pula dengan siswa yang mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *mind mapping* dan masalah yang paling sering terjadi adalah ketidakmampuan siswa untuk menemukan kata kunci dari materi yang diberikan. Metode *mind mapping* yang digunakan oleh guru mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Peserta didik memahami materi yang disajikan lebih cepat. Hasil penelitian ini mendukung temuan Tenriawaru (2014) bahwa

mind mapping membutuhkan keterlibatan kedua belahan otak melalui integrasi imajinasi dan logika, yang mempermudah seseorang menata serta mengingat semua jenis informasi.

Berdasarkan wawancara dan observasi guru dan siswa kelas VI penggunaan metode pembelajaran *mind mapping* dapat membantu siswa Anda belajar lebih efektif di kelas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Saputro et al (2021) mengemukakan bahwa penggunaan teknik mind mapping dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena secara sistematis melibatkan banyak langkah dan melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran *mind mapping* berbasis *android* membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Siswa juga ingin meningkatkan aktivitas belajarnya, sehingga bebas berkreasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Sulistyorini et al (2018) mengemukakan bahwa memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dengan mencatat dalam bentuk peta pikiran membantu mereka mempertahankan konten. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh

kemampuannya menguasai materi dengan cepat.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran mind mapping berbasis *android* di SDN 1 Panjer berhasil. Siswa melakukan langkah-langkah penerapan metode mind mapping dengan sangat baik. Siswa bebas berkreasi sesuai dengan kreativitasnya, sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan metode pembelajaran mind mapping memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun sudah berjalan dengan baik ada beberapa kendala yang dialami guru maupun siswa dalam pelaksanaan metode *mind mapping*, kendala yang dialami guru diantaranya: 1) Guru kesulitan membimbing siswa untuk membuat peta pikiran. 2) Siswa yang tidak aktif bersikap apatis dan tidak berkontribusi pada kelompok. Sedangkan kendala yang dialami siswa adalah kebingungan siswa dalam menentukan kata kunci berdasarkan materi yang telah disampaikan guru.

Dari hasil simpulan yang telah dituliskan dapat dituliskan beberapa saran yaitu: 1) Guru lebih matang dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping*, agar kegiatan belajar mengajar dapat dijalankan dengan baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai; 2) Sekolah dapat menyediakan media pembelajaran guna menunjang penerapan metode *mind mapping* supaya aktivitas pembelajaran bisa dijalankan secara efektif serta efisien; 3) Harapannya penelitian dapat menjadi rujukan untuk peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian lagi mengenai implementasi metode *mind mapping* di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anidah, N. (2021). Implementasi metode *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 249–260.
- Darmayoga, I. W. L., A. A. I. N. M. (2013). Pengaruh implementasi metode *mind tapping* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat siswa kelas IV SD Sathya Sai Denpasar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 3.
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis software articulate storyline pada kegiatan pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–44.
- Kholidah, L. N., & Nasih, A. M., (2009). *Metode dan teknik pembelajaran pendidikan agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Marxy, A. (2017). Pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar matematika siswa. *Journal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 173– 182.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif (revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazruddin, S. (2013). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android*. Bandung: Informatika
- Qasim, M., & Maskiah. (2016). Perencanaan pengajaran dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Diskursus Islam*, 4(3), 484–492.
- Saputro, D. A., Trapsilasiwi, D., & Setiawani, S. (2021). Pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* dan jenis kelamin terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 1(1), 1.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran*. <http://smacepiring.wordpress.com/academia.edu>. diakses pada tanggal 29 Mei 2023. Pukul 20.00 WIB.

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, I. K., Joyoatmojo, S., D. K. W. (2018). Implementasi model pembelajaran quantum learning dengan menggunakan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 4(2), 1–18.
- Susanto, A. (2013) *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan mind mapping dalam kurikulum pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi mind mapping dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 01(1), 85–91.
- Triana, R., Asrin, A., & Oktavianti, I. (2021). Analisis penerapan metode pembelajaran mind mapping di SDN 2 Wakul dan SDN Gerintuk. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 2(1), 11–18.
- Zulfiati, H. M, dkk. (2022). *Inovasi Pembelajaran IPS sekolah dasar*. Banyumas: CV. Amerta Media.