

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan inilah suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda di masa yang akan datang. Triyono (2018: 1) menyatakan pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan manusia dengan potensi yang dimilikinya agar menjadi lebih baik, berkualitas dan bermanfaat. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai proses pembelajaran baik pendidikan formal, informal dan non formal yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang dalam membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif sehingga menguasai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pendidikan ini tidak hanya dilakukan dan difasilitasi oleh guru saja, namun juga oleh orang tua, keluarga dan lingkungan sekitarnya.

Lembaga pendidikan formal menjadi salah satu wadah yang cukup strategis bagi kegiatan pembelajaran, dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan telah diatur dan direncanakan. Pendidikan yang berhasil biasanya lebih banyak dipengaruhi oleh tenaga pendidik dan semua pihak yang ikut mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka dari itu, penerapan media sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik untuk mengasah

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar dapat menghasilkan perubahan dalam setiap individu dan memiliki nilai positif dalam dirinya (Setiawan, 2017:3).

Upaya meningkatkan pemahaman tentang stunting salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. (Tee,2019: 115), mendefinisikan *mind mapping* sebagai sebuah teknik pencatatan yang memungkinkan seorang individu untuk mengatur fakta dan pikiran dalam format peta yang berisi gambar utama, tema utama yang berhubungan dengan gambar utama, beberapa cabang yang berisi gambar dan kata kunci, serta cabang yang membentuk sebuah struktur utama yang saling berhubungan. Teknik ini dapat digunakan untuk mengasimilasi informasi baru, untuk berpikir dan mengembangkan skema konseptual. Dan *Mind Mapping* juga merupakan salah satu cara dalam mengatasi hal tersebut. Sebab, dengan menerapkan media pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu sebuah sistem bagaimana cara belajar yang menyenangkan dan harus didapatkan paling awal oleh anak didik di Sekolah Dasar, apabila anak didik mau mengaplikasikan penggunaan otaknya secara efektif dan efisien dalam aktivitas atau kegiatan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Mind Mapping* akan menuai sebuah prestasi hasil dari proses belajar anak didik Sekolah Dasar yang menyenangkan dan mendorong anak didik untuk lebih mandiri dalam belajar dan mencapai tingkat keberhasilan dalam prestasi akademiknya.

Selain itu pula, penerapan media pembelajaran *Mind Mapping* sudah mencakup dari adanya karakteristik anak didik mulai dari kelas rendah hingga anak didik pada kelas tinggi. Sehingga, penerapan media pembelajaran *Mind Mapping* sangatlah memiliki pengaruh yang luar biasa sangat hebatnya dan mempunyai dampak positif bagi anak didik. Dalam menggunakan media *Mind Mapping* juga banyak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang materi ajar atau suatu kemampuan dan juga keaktifan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Keaktifan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan supaya anak lebih aktif dalam mendapatkan materi. Menurut (Sinar, 2018 : 4) menjelaskan keaktifan merupakan cara belajar mengajar yang mengoptimalkan keaktifan siswa. Rancangan pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar secara aktif perlu didukung oleh kemampuan guru memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga ada korelasi yang signifikan antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa. Sebab mengaktifkan belajar siswa berarti menuntut kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan media *mind mapping* memerlukan keaktifan siswa dan motivasi siswa agar bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SDN IV Sidomulyopada hari Senin, tanggal 3 Mei 2021 diperoleh data mengenai adanya beberapa siswa yang kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar ini dikarenakan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga kurang bersemangat saat guru menyampaikan materi pembelajaran, siswa merasa bosan bahkan mengantuk karena kegiatan belajar mengajar yang cenderung pasif. Untuk itu peneliti akan mengkaji sejauh manapenerapan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa yang cenderung pasif dan memotifasi siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *MindMapping* yang belum diterapkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran SDN IV Sidomulyo.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada mata pelajaran IPA.
3. Kurangnya keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan yang dibahas lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek, sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Sidomulyo Tahun Pelajaran 2021.
2. Objek penelitian ini adalah penerapan media *mindmapping* dalam pembelajaran IPA secara luring
3. Media yang dimaksud adalah media *Mind Mapping* dilakukan oleh siswa kelas III SD N IV Sidomulyo dengan menggunakan media tersebut guna untuk melihat penerapan media *Mind Mapping* pada pembelajaran luring

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?
2. Apa saja kendala yang dialami guru dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?
3. Apa saja upaya yang dilakukan guru untuk menghadapi kendala yang dialami siswa dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui penerapan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021.

1. Mengetahui kendala yang dialami guru dan siswa dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021.
2. Mengetahui upaya yang dilakukan guru untuk menghadapi kendala yang dialami siswa dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

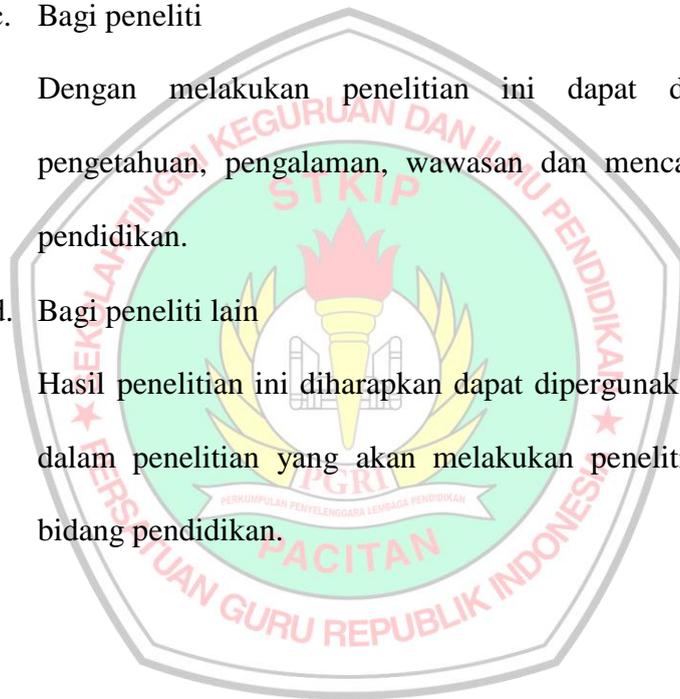
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dalam penggunaan media pembelajaran bagi guru untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

c. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan, pengalaman, wawasan dan mencapai gelar sarjana pendidikan.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk referensi dalam penelitian yang akan melakukan penelitian sejenis dalam bidang pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran, dalam kamus besar bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai alat dalam berkomunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, poster, film, dan spanduk. Menurut (Satrianawati, 2018:8) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya. Bila dikaitkan dengan pembelajaran, maka media mempunyai peranan penting dalam membantu pemrosesan informasi dari guru kepada siswa.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan tidak hanya membantu siswa dalam memproses informasi yang disampaikan guru. Tetapi juga mampu merangsang atau menarik minat siswa untuk belajar sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut (Hamid, 2020:4) media pembelajaran dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran semata-mata tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru dalam hal menyampaikan materi saja,

namun diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar serta menarik minat belajar siswa.

Demi mengoptimalkan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran, maka diperlukan perencanaan terutama dalam bentuk fisik dari media tersebut. Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018:7). Proses perencanaan dan pengembangan sebuah media pembelajaran dilakukan secara sengaja dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahaminya. Serta siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Selain sebagai perantara komunikasi, media pembelajaran juga digunakan untuk menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal dan efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa unsur yang memiliki keterikatan yang tidak dapat dihilangkan, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang juga menjadialat bantu

berjalanya suatu metode pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi vital dalam kegiatan pembelajaran (Wahyudi, 2019:6-7):

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mampu berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan media tersebut. Media yang banyak digunakan untuk menarik atensi siswa adalah dengan menggunakan media yang tersedia di lingkungan sekitar dan mudah didapat

b. Fungsi Afektif

Media pembelajaran bertujuan menggugah semangat belajar siswa untuk dapat menggunakan media khususnya media gambar, dari media ini emosi siswa akan muncul dan daya serap akan semakin baik karena perpaduan antara teks dan gambar dapat menumbuhkan ketertarikan untuk mempelajari materi yang di dapat dari guru

c. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk merekam kembali kedalam otak mereka tentang apa yang telah mereka dapat melalui beberapa gambar atau visual

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran mampu memberikan kemudahan untuk mengorganisir informasi yang telah didapat dan akan diteruskan kedalam otak yang nantinya akan diterjemahkan menjadi informasi penting

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru untuk memberikan variasi pembelajaran, dan menarik perhatian siswa. Selain fungsi, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut (Hamidulloh, 2019:36) media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.
- e. Media pembelajaran dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa. Bagiseorang guru, media pembelajaran memiliki manfaat khusus dalam hal memudahkan dalam menjelaskan materi pembelajaran, mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit, lebih efektif dan efisien apabila diharuskan mengulang materi pembelajaran, dan menjadikan kualitas mengajar lebih baik (Satrianawati, 2018:9). Selain bagi guru, media

pembelajaran juga memiliki manfaat bagi siswa dalam hal memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, konsep materi mudah dipahami, memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan, dan menumbuh kembangkan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran kepada siswa dari hal yang abstrak menjadi konkret.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis bentuk dengan kelebihan masing-masing, dalam penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan segi dana dan kerumitan saat menggunakan. Berikut beberapa jenis media pembelajaran berdasarkan kemampuan indera yang sering digunakan dalam pembelajaran (Wahyudi, 2019:3-4):

a. Media audio

Media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran, jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bunyi atau suara

b. Media visual

Media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan, jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bentuk atau rupa yang dapat dilihat

c. Media audio visual

Media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan, jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa suara atau bentuk dan rupa

Dalam pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pemilihan jenis media juga penting diperhatikan oleh guru sebelum menggunakan media tersebut dalam pembelajaran di kelas, karena setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar, media visual merupakan salah satu jenis media yang sering digunakan dalam menunjang pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media visual, menjadikan berbagai contohnya dapat ditampilkan. Dengan demikian siswa seolah mengalami peristiwa nyata yang diwakili oleh media visual (Sutiah, 2020:62). Sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi-materi yang terkesan abstrak, karena siswa di tingkat sekolah dasar lebih banyak belajar dari hal-hal yang dilihat.

Demi mengoptimalkan penggunaan media visual, diperlukan pertimbangan-pertimbangan dalam pemilihan media visual yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media visual yang akan digunakan hendaknya mewakili sebuah kenyataan, sekalipun hanya sebuah perumpamaan dan imitasi (Sutiah, 2020:62). Dalam pembelajaran, siswa diajarkan tentang teori-teori berdasarkan fakta yang ada di kehidupan. Sedangkan menurut (Suyahman, 2021:212) media visual yang akan digunakan harus memperhatikan konsep dan tujuan dari pembelajaran, serta sesuai dengan situasi dan kondisi yang tepatguna. Karena penggunaan media visual tidak optimal apabila tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan situasi yang ada.

Berdasarkan uraian tentang jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan adalah media visual, karena media visual dinilai efektif dan efisien dalam memberikan gambaran kepada siswa tentang materi-materi yang disampaikan oleh guru.

B. Media Mind Mapping

1. Pengertian Media *Mind Mapping*

Menurut (Nina Khyatul Virdyna 2019 : 11) menjelaskan metode *mind mapping* yang berpikir secara runtut terhadap suatu permasalahan, bagaimana terjadinya masalah, dan bagaimana cara menyelesaikannya.

Dengan metode ini, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan berfikir kritis sehingga memahami masalah dari awal hingga akhir.

Menurut (Darmuki 2019 : 13-22) menjelaskan metode mind mapping bisa membangkitkan minat belajar mahasiswa sehingga membuat mahasiswa tertarik serta antusias pada perkuliahan. Pemetaan pikiran yang telah disusun disajikan di depan kelas, untuk mengarahkan mahasiswa pada materi yang dipelajari dan mengidentifikasi informasi yang tidak relevan dengan materi.

2. Cara Membuat Media *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. Salah satu pengagasan metode. Menurut (Miftahul, 2017:307). Untuk cara membuat mind mapping, seseorang biasanya memulainya dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah ia bisa membentangkannya keseluruhan arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci kata kunci, frasa-frasa konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar menurut (Zein 2015: 15) langkah – langkah membuat mind mapping yaitu dimulai dari: bagian tengah kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang dengan menuliskan central topik, biasanya judul bab serta usahkan berbentuk image/gambar.

- a. Buatlah ide dasar utama/Basic Ordering Ideas-BOIs, biasanya ialah judulsub-bab yang dibuat dengan menggunakan SWH (*what, why, where, when*, serta *how*).
- b. Melengkapi setiap BOIs dengan cabang-cabang berisi data pendukung.
- c. Hubungkan cabang-cabang tingkat kedua serta ketiga pada tingkat pertama dan kedua, dan seterusnya.
- d. Gunakan warna pada seluruh mind map.
- e. Buatlah cabang-cabang mind map membentuk lengkungan/melengkung bukan garis lurus.
- f. Gunakan satu kata kunci perbaris, dan .
- g. Lengkapi setiap cabang dengan simbol, gambar, daftar kode, ataupun grafik.

3. Kekurangan Dan kelebihan Media *Mind Mapping*

Menurut (Hendin, 2017 : 12) menjelaskan ada beberapa kelebihan dari *mind mapping* yang diantaranya sebagai berikut:

- a. *Mind Mapping* Hebat Membuat Catatan Sekolah

Mind Mapping membantu kita untuk mencatat informasi – informasi penting yang didapat dari proses pembelajaran di sekolah melalui kata kunci. Mind Mapping juga membantu untuk membuat hubungan diantara fakta dan ragam ide dalam 1 kertas saja.

- b. *Mind Mapping* Meningkatkan Daya Ingat

Proses pembuatan minda mapping melibatkan gabungan yang unik dari imajinasi warna dan visualisasi yang terbukti dapat mengingat lebih lama dibandingkan dengan metode mencatat biasa dan belajar dengan menghafal.

c. *Mind Mapping* Membantu Meningkatkan Kreatifitas.

Mind Mapping benar – benar dirancang untuk membangkitkan kreativitas dan memungkinkan anak menghasilkan karya unik dan menarik dari kecerdasan dan latihan pikiran tersebut sehingga yang menikmati karya tersebut tidak merasa bosan. *Mind mapping* juga dapat membantu anak untuk menghasilkan gambaran yang lebih baik dan membuat hubungan baru lebih terlihat nyata sehingga anak dapat membuat berbagai macam karya dari pikiran, ide, hubungan dan asosiasi dari topik tertentu.

d. *Mind Mapping* cara mudah belajar saat menghadapi ujian.

Pada saat siswa menghadapi ujian. Ada beberapa siswa yang merasa takut dan stress. Apabila siswa harus membaca banyaknya catatan atau buku . hal itu bisa membuat anak merasa bosan dan tidak lagi bersemangat untuk belajar. Jadi solusi dari masalah ini yaitu dengan *Mind Mapping* membuat pengulangan pembelajaran menjadi sederhana karena didalamnya terdapat kata kunci yang saling berkaitan dari setiap bab.

f. *Mind Mapping* sangat efektif untuk mengaki ide.

Mind Mapping sangat efektif digunakan pada saat sedang belajar, diskusi, dan interview. *Mind Mapping* menjadikan pikiran-pikiran kasat mata dengan menggunakan bahasa gambar untuk mendapatkan ide yang bermunculan di otak dapat mengali ide yang lebih mendetail tanpa ada batasan. Membuat proses belajar lebih menyenangkan, sistematis, dan efektif.

Menurut (Nina 2017 : 13) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dari *mind mapping*, yaitu jika ada suatu masalah atau alat yang digunakan tidak lengkap atau tidak bagus maka siswa akan kesulitan menyelesaikan masalah dengan baik. Metode ini juga mengharuskan konsep pembelajaran yang lengkap dan mencari permasalahan yang relevan yang sesuai dengan kemampuan dan keadaan siswa, karena akan terjadi permasalahan dan perbedaan konsep antara guru dan siswa. Semakin banyak pengalaman seseorang akan, maka akan membuat cara pikir mereka yang berbeda-beda juga. Oleh karena itu, siswa memiliki pengalaman yang lebih sedikit dibandingkan guru sehingga akan terjadi ketidakserasian antara guru dan siswa. Namun apabila guru dan siswa mendapatkan pengalaman yang sama maka membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan mental siswa.

C. Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

IPA merupakan terjemahan dari kata – kata dalam bahasa inggris natural science. Science dapat diartikan secara harfiah adalah ilmu. ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah. Ilmu memiliki sifat rasional, dan objektif menurut (Wisudawati, 2015). Natural adalah alam sehingga jika diartikan IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati. IPA dapat dijabarkan pada beberapa ilmu seperti, astronomi, kimia, mineralogi, meteorologi, fisiologi dan biologi. IPA tidak didapatkan dari hasil pemikiran manusia namun IPA merupakan hasil dari pengamatan maupun eksperimentasi suatu gejala alam yang ada di bumi.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Dalam pembelajaran IPA setidaknya mempunyai tujuan, Menurut Wedyawati & Lisa (2019 : 268) menyebutkan beberapa tujuan yang sangat berpengaruh terhadap pembelajaran IPA yaitu:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains sains dalam kehidupan sehari – hari

Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.

3. Karakteristik Pembelajaran IPA

Karakteristik IPA di SD memiliki karakteristik tersendiri sama halnya dengan pembelajaran lain, karakteristik tersebut digunakan sebagai dasar untuk memahami pembelajaran IPA. Adapun karakteristik pembelajaran IPA menurut (Susanto, 2016 : 170) diantaranya sebagai berikut.

- a. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- b. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta menvermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- c. Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menynigkap rahasia alam.
- d. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagaian atau beberapa saja.
- e. Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

Berdasarkan karakteristik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang didasarkan pada prinsip – prinsip, proses yang dapat menimbulkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep – konsep ipa IPA oleh karena itu menurut (susanto 2016 : 170), “

pembelajaran IPA disekolah dasar harus dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap konsep IPA”.

Pembelajaran IPA harus membuat siswa sadar akan ancaman lingkungan, membuat mereka berfikir, menghasilkan solusi, membuat mereka mendapatkan wawasan, kesadaran terhadap kebersihan, stabil, dan lingkungan yang sehat untuk kualitas hidup yang tinggi. Artinya guru harus mengarahkan siswa untuk menjelajahi isu – isu peristiwa alam yang berhubungan dengan mereka, adanya pembelajaran seperti itu diharapkan siswa dapat peka dan memicu sikap ilmiahnya.

Salah satu hasil belajar yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA adalah sikap ilmiah siswa (kumala 2016). Sikap ilmiah yang dikembangkan diantaranya adalah sikap yang senantiasa mendahulukan bukti, luwes keitis, tekun,terbuka kreatif, teliti, dan peka terhadap lingkungan. Sikap ini tidak hanya dikembangkan selama proses pembelajaran IPA. Sikap tersebut harus diterapkan dan berlanjut pada kehidupan siswa sehari – hari.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Menurut (Isrok’atun 2020 : 33) adapun ruang lingkup mata pelajaran IPA di SD kurikulum 2013 yang telah direvisi pada tahun 2016 khususnya materi pada kelas III SD mencakup materi: denda atau materi,bumi dan alam semesta , makhluk hidup dan proses kehidupanya. Adapun sub materinya mencakup : perubahan wujud benda, sumber dan

bentuk energi, cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan, makhluk hidup dilingkungan setempat, dan perawatan tumbuhan dan hewan.

D. Keaktifan Siswa

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa khasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, sering ijin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, berbicara dengan teman, dan mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain. Sinar (2018 : 9). Keaktifan merupakan salah satu syarat penting dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Dalam bukunya, Sinar (2018: 9) membagi menjadi dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar. Faktor yang berupa dari dalam dapat berupa percakapan siswa, minat, dan dorongan untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar tersebut dapat muncul melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru. Minat dan dorongan untuk belajar dapat mempengaruhi keaktifan siswa.

Menurut Karwati dan Donni (2015:152) keaktifan berkaitan dengan kegiatan belajar yang dialami oleh siswa, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual sehingga berdampak pada kondisi belajar yang

didalamnya terdapat partisipasi aktif dari siswa agar mendapatkan hasil belajar yang optimal baik dari segi afektif, kognitif, maupun psikomotor. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:44) anak merupakan makhluk aktif yang memiliki kemauan, dorongan melakukan sesuatu, dan aspirasi sendiri. Dalam belajar anak harus merasakan sendiri pengalaman belajarnya. Partisipasi aktif siswa dalam belajar dapat berbentuk kegiatan fisik (mendengar, melihat, membaca, berlatih keterampilan) maupun kegiatan psikis (membandingkan, memecahkan masalah, membuat simpulan).

Sementara itu menurut Hamalik (2016:170) siswa merupakan sosok organisme yang memiliki prinsip aktif dan potensi beraneka ragam didalam dirinya yang terus berkembang. Prinsip aktif inilah yang mampu mengendalikan seluruh perilaku siswa untuk bekerja dan berbuat secara mandiri. Sedangkan menurut Warsono dan Hariyanto (2017:12) belajar siswa aktif merupakan pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajarnya secara langsung dan bermakna.

Simpulan peneliti berdasarkan elaborasi pendapat Karwati dan Donni (2015:152). Dimiyati dan Mudjiono (2015:44), Hamalik (2016:170), Warsono dan Hariyanto (2017:12) bahwa keaktifan siswa merupakan keterlibatan atau keikutsertaan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun non fisik guna memperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Jenis – Jenis Keaktifan Siswa

Menurut (Mulyoto,2019 : 130) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis – jenis keaktifan belajar, meliputi sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnyamembaca, memperharikan gambar, percobaan, pekerjaan orang lain
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan,bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi,musik, dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket,dan menyalin
- e. *Drawing activities*, misalnya mengambar, membuat grafik,peta, dan diagram
- f. *Motor activities*, yang didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, dan bermain.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, dan mengambil keputusan
- h. *Emotional activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, dan bersemangat, bergairah, dan tenang.

3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Menurut (Toharudin, 2020 : 178) menjelaskan bahwa faktor-faktor keaktifan siswa merupakan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang

dimilikinya.peserta didik juga dapat berlatih untuk berpikir kritis, dan dapat memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga dapat mereka yasa sistem pembelajaran secara otomatis, sehunga dapat merangsang keaktifan siswa.Adapun faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- c. Meningkatkan kompetensi belajar pada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajariny
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam pembelajaran\
- g. Memberikan umpan balik
- h. Memberikan tagihan – tagihan kepada siswa berupa teks
- i. Menyimpulkan materi yang disampaikan diakhir pembelajaran

Menurut Priansa (2014: 14) faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran:

- a. Selalu memberikan motivasi kepada siswa agar siswa aktif dalam proses pembelajaran

- b. Menjelaskan tujuan instruksional secara jelas dan mengingatkan pada siswa mengenai kompetensi belajar
- c. Memberi stimulus dan umpan balik pada siswa dan memberi petunjuk bagaimana cara mempelajarinya
- d. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- e. Mengecek kemampuan siswa dengan melakukan tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau.
- f. Bersama siswa menyimpulkan apa yang sudah dipelajari

Dapat disimpulkan bahwa faktor dari keaktifan siswa yaitu cara guru menjadikan agar siswa lebih aktif misalnya guru selalu memberi stimulus, umpan balik dan memberikan tes untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah diajarkan. Selain itu proses pembelajaran juga harus memancing ide-ide dari siswa sehingga siswa berani mengemukakan pendapatnya dan selalu melakukan refleksi setiap akhir pembelajaran.

4. Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Siswa dalam belajarnya akan selalu menampilkan keaktifan, namun keaktifan yang ditunjukkan memiliki intensitas yang berbeda-beda tergantung bagaimana rasa ingin tahu siswa ketika mengikuti pembelajaran. Keaktifan yang ditampakan oleh siswa beragam bentuknya seperti yang dijelaskan Dimiyati dan Mudjiono (2015: 45) sebagai berikut:

- a. Kegiatan Fisik

Kegiatan yang tampak, seperti mendengar, membaca, menulis, berlatih keterampilan, dan lainnya.

b. Kegiatan Psikis

Kegiatan yang sulit untuk diamati, seperti membandingkan konsep belajar, menyimpulkan kegiatan belajarnya, menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan permasalahan belajar, dan lainnya.

Sedangkan Paul D. Diedrich dalam Karwati dan Donni (2015:153-154) menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dikategorikan menjadi delapan yaitu:

- a. Kegiatan visual, berupa melihat foto, memerhatikan percobaan, melihat pemandangan, pameran, dan lainnya.
- b. Kegiatan mendengarkan, berupa mendengarkan orang yang berbicara, cerita, radio, presentasi, dan lainnya.
- c. Kegiatan lisan, berupa bercerita, bertanya, menyampaikan aspirasi, memberi kritik, mengobrol, bertukar pendapat, dan lainnya.
- d. Kegiatan menulis, berupa menulis cerita pendek, puisi, ringkasan materi, mengerjakan soal, mengisi kuesioner, dan lainnya.
- e. Kegiatan menggambar, berupa menggambar pemandangan, rumah, membuatsketsa, pola bangun datar, dan lainnya.
- f. Kegiatan mental, berupa mengingat, memahami, menganalisis, menyelesaikan permasalahan, dan lainnya.

- g. Kegiatan emosional, berupa gembira, minat, peduli, antusias, berani, dan lainnya.
- h. Kegiatan metrik, berupa menyanyi, menari, bercocok tanam, memelihara ikan, melakukan eksperimen, dan lainnya.

Simpulan peneliti berdasarkan elaborasi pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2015:45), Diedrich (dalam Karwati dan Donni (2015:153-154)) bahwa bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 yaitu kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik merupakan kegiatan yang mudah dilihat dan diamati oleh panca indera, misalnya melihat, mendengar, membaca, menulis, menggambar. Sedangkan kegiatan psikis merupakan kegiatan sukar diamati dengan panca indera, misalnya emosi, kegiatan menganalisis, pemahaman, ingatan, membandingkan.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

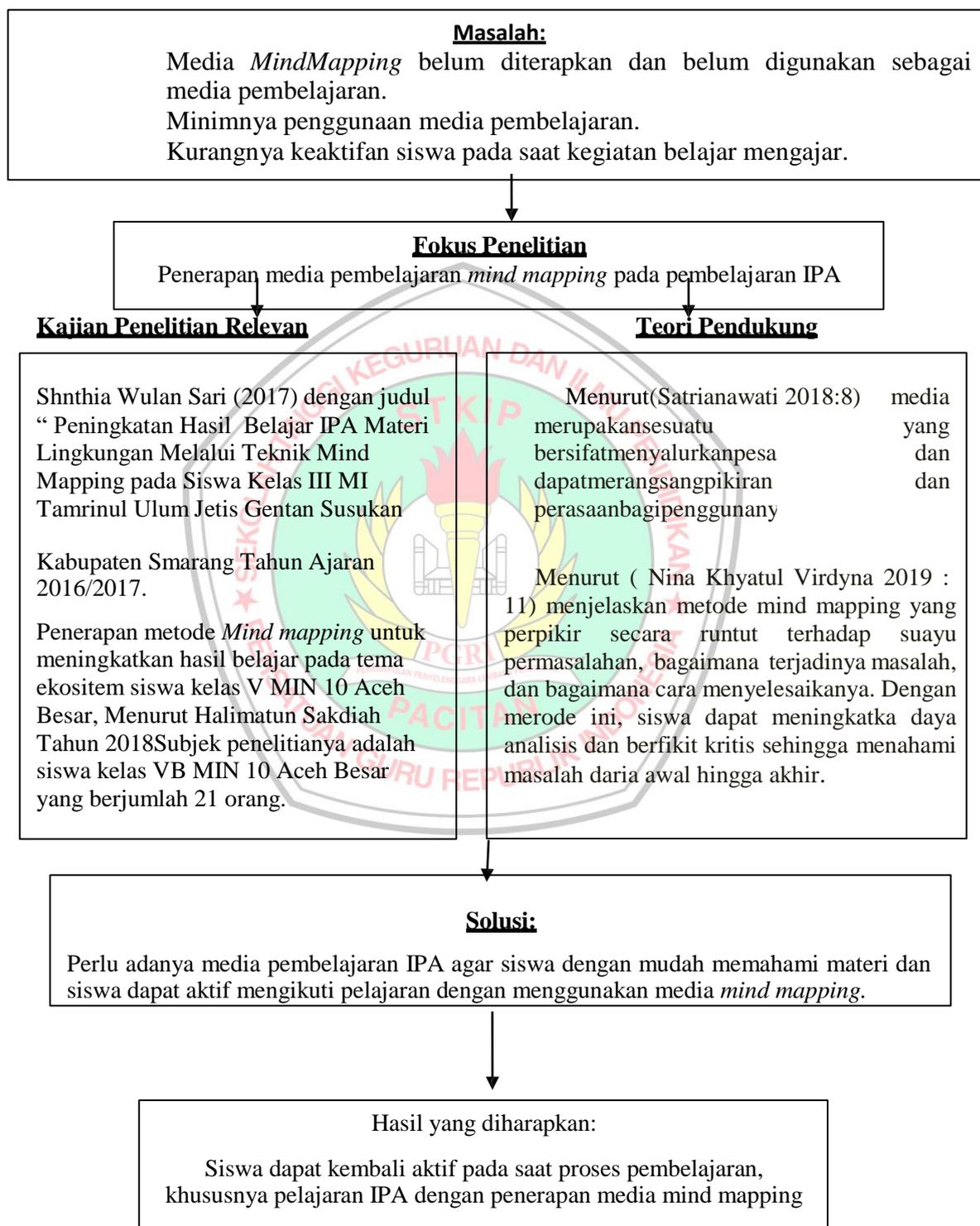
1. Penelitian yang dilakukan oleh Shnthia Wulan Sari pada tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Lingkungan Melalui Teknik *Mind Mapping* pada Siswa Kelas III MI Tamrinul Ulum Jetis Gentan Susukan Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017” . Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa menggunakan metode *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini prestasi belajar siswa dapat meningkat. Dilihat dari teknik *mind mapping* hanya ada 25% (4 siswa) yang tuntas, sedangkan 75% (12 siswa) masih belum mencapai standar KKM. Setelah menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran IPA pada siklus 1 diperoleh

data 56,25% (9 siswa) tuntas dan 43,75% (7 siswa tidak tuntas). Setelah dilakukan refleksi siklus 1, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II yaitu 87,65% (14 siswa) tuntas, sedangkan 12,5% (2 siswa) tidak tuntas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Halimatun Sakdiah Tahun 2018 dengan judul “Penerapan metode *Mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar pada tema ekosistem siswa kelas V MIN 10 Aceh Besar”. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VB MIN 10 Aceh Besar yang berjumlah 21 orang. Teknik dan instrumen penelitian ini adalah tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap siklus. Siklus I yaitu dengan persentase 78,84% (cukup), siklus II meningkat dengan persentase 86,53% (baik) dan siklus III meningkat hingga 98,07% (sangat baik). Sedangkan hasil penelitian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, hasil persentase pada siklus I yaitu 67,85% (kurang), siklus II 82,14% (baik) dan siklus III 96,42% (sangat baik). Hasil belajar siswa melalui penerapan metode *mind mapping* pada tes awal adalah 14,28% pada siklus I meningkat yaitu 38,09%, siklus II 80,95%, siklus III 95,23% dan pada tes akhir meningkat hingga 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB MIN 10 Aceh Besar. Media *mind mapping* dinilai sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dan dengan adanya

media *mind mappings* siswa akan lebih mudah memahami materi dan siswa juga akan aktif dalam memahami materi.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang hendak diteliti lebih lanjut.

1. Bagaimana penerapan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?
2. Apa saja kendala yang dialami guru dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?
3. Apa saja upaya yang dilakukan guru untuk menghadapi kendala yang dialami siswa dalam menerapkan media *mind mapping* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2020/2021?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk menemukan dan mengembangkan serta menguji kebenaran suatu masalah atau pengetahuan guna mencari solusi atau pemecahan masalah tersebut. Dalam penelitian ini, permasalahan tersebut akan dikaji secara kualitatif yang bertujuan untuk mencari, menganalisis dan mengelola dari peristiwa langsung di lapangan dengan memahami interaksi sosial dengan wawancara dan observasi. Menurut (Rukin, 2019:1) penelitian kualitatif merupakan penyelidikan yang berdirisendiri. Penelitian ini menyinggung aneka disiplin ilmu, bidang, dan tema. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Sedangkan (Anggito, 2018:8) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti dalam sebagai instrument kunci. Dalam penelitian kualitatif beberapa diskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan. Jenis penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan peranan media mind mapping dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas III SDN IV Sidomulyo tahun pelajaran 2021.

9.	Desiminasi Hasil									
10.	Penyusunan Laporan Akhir									

C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam sebuah penelitian, diperlukan pembatasan subjek dan objek dalam pengambilan data. Menurut (Fitrah, 2017:152) subjek penelitian adalah responden atau orang yang member respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya, pada dasarnya subjek penelitian akan dikenai kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati. Dengan demikian, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN IV Sidomunyo tahun pelajaran 2021 berjumlah yang 16 siswa. Menurut (Fitrah, 2017:152) objek penelitian adalah apa yang akan diselidiki selama kegiatan penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media *mind mapping* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Menurut Julmi (2020) observasi dibedakan menjadi dua, yaitu observasi non-partisipan dan observasi partisipan. Observasi non-partisipan yaitu peneliti mengamati partisipan tanpa berinteraksi langsung dengannya. Sedangkan dalam observasi partisipan, peneliti ikut berpartisipasi menjadi bagian yang dari kelompok yang diteliti. Peneliti sebagai pengamat dan partisipan, belajar melalui pengalaman langsung. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi dan mendeskripsikan suatu aktivitas, individu, serta kejadian berdasarkan sudut pandang individu.

b. Metode Wawancara

Menurut Tersiana (2018:12) wawancara merupakan cara pengumpulan data pada penelitian yang digunakan untuk mengetahui hal-hal secara mendalam. Wawancara dilakukan melalui tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi secara langsung dengan objek yang digunakan sebagai penelitian. Metode wawancara yang digunakan pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Julmi (2020) dokumentasi merupakan dokumen yang berisi informasi yang relevan mengenai pertanyaan penelitian. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data tentang latar belakang dan konteks sejarah penelitian. Dokumentasi berupa

laporan, foto, gambar, buku harian, surat, wawancara, dan sebagainya.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis dan objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan data dan menginterpretasikan data dengan dibimbing oleh pedoman tes dan pedoman wawancara. Menurut (Sugiyono 2017: 222) peneliti kualitatif sebagai *human instrumen*, yang berfungsi menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Meskipun instrument utama pada penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri tetapi tetap diperlukan instrumen bantu untuk mempermudah proses pengambilan data agar dapat berjalan secara sistematis dan terstruktur. Instrumen bantu pada penelitian adalah pedoman tes dan pedoman wawancara. Berikut adalah uraian dari instrument pengumpulan data:

a. Instrumen Utama

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, dimana peneliti mempunyai wewenang dalam proses pengumpulan data melalui beberapa teknik untuk mencari dan mengumpulkan data dari sumber data langsung.

b. Instrumen Bantu Pertama

Instrumen bantu pertama pada penelitian ini adalah pedoman tes

c. Tujuan Pembuatan Instrumen

Tujuan dari pembuatan ini adalah untuk mengetahui serta mengumpulkan data berkaitan dengan peranan media *mind mapping* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran IPA.

d. Proses Pembuatan Instrumen

Proses pembuatan instrument ini berdasarkan indikator yang diperoleh melalui teori yang sudah didapatkan kemudian disusun dan divalidasi oleh validator, setelah tervalidasi maka instrument tersebut siap diterapkan dalam proses pengumpulan data penelitian.

e. Proses penggunaan Instrumen

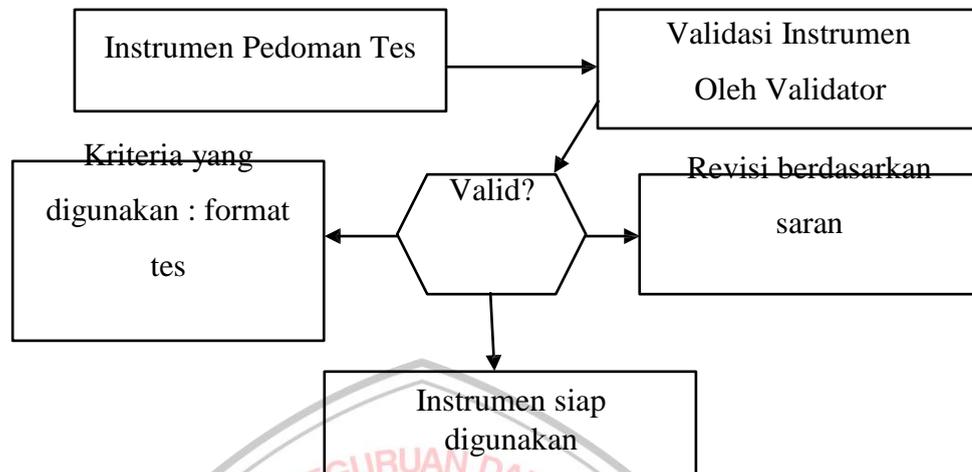
Penggunaan instrument ini akan digunakan peneliti untuk pengumpulan data melalui pengamatan langsung yang dilakukan di lapangan bersama siswa.

f. Proses Analisa Data

Proses analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan yang direncanakan.

g. Penggunaan Data

Data yang sudah diperoleh akan dikaji lebih lanjut oleh peneliti.



Gambar 3.2 **Bagan Alur Instrumen Bantu pertama**

h. Instrumen Bantu Ketiga

Instrumen bantu pertama pada penelitian ini adalah pedoman wawancara.

i. Tujuan Pembuatan Instrumen

Tujuan dari pembuatan ini adalah untuk mengetahui serta mengumpulkan data berkaitan dengan, peranan media mind mapping untuk meningkatkan keaktifan siswa.

j. Proses Pembuatan Instrumen

Proses pembuatan instrument ini berdasarkan indikator yang diperoleh melalui teori-teori yang sudah didapatkan kemudian disusun dan divalidasi oleh *expert judgement* setelah tervalidasi maka instrument tersebut siap diterapkan dalam proses pengumpulan data penelitian.

k. Proses penggunaan Instrumen

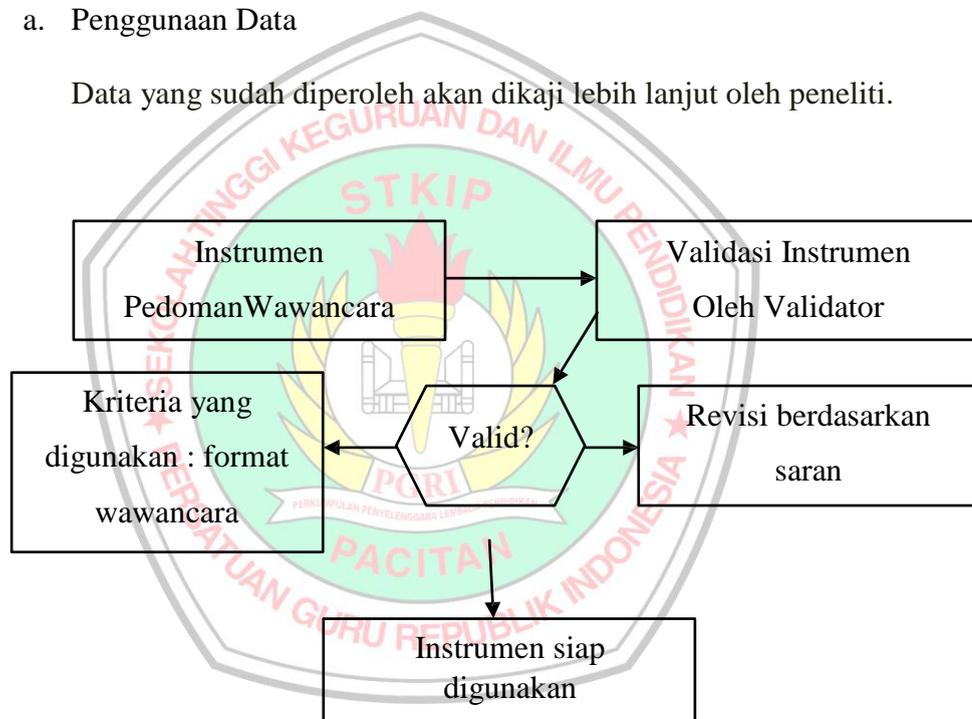
Penggunaan instrument ini akan digunakan peneliti untuk pengumpulan data melalui pengamatan langsung yang dilakukan di lapangan. Subjek utama yang di amati adalah siswa.

3. Proses Analisa Data

Proses analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan yang direncanakan.

a. Penggunaan Data

Data yang sudah diperoleh akan dikaji lebih lanjut oleh peneliti.



Gambar 3.3 Bagan Alur Instrumen Bantu Ketiga

b. Keabsahan Data Penelitian

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus menguji data yang diperoleh. Suatu penelitian yang

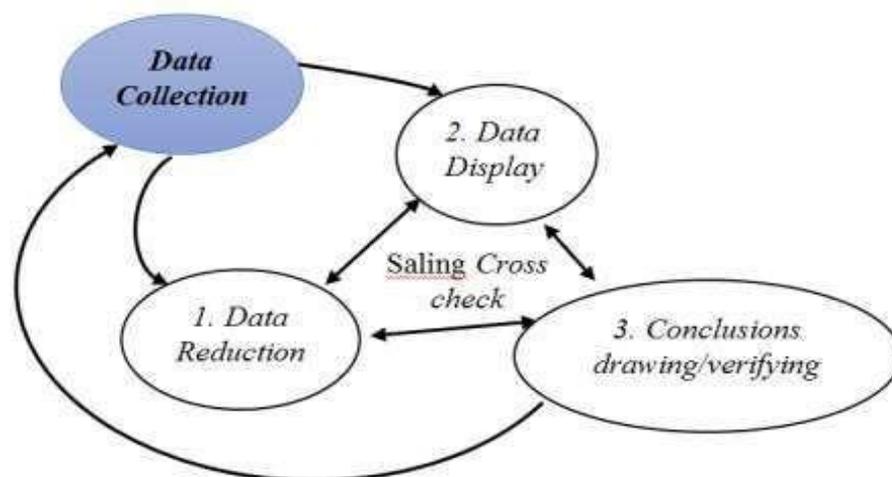
dilakukan di lapangan pasti ada gangguan yang menyebabkan kesalahan dalam pengambilan data. Penelitian dinyatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi pada objek yang diteliti. Kevalidan penelitian ini dapat diperiksa dengan melakukan uji kredibilitas untuk mengetahui keabsahan data penelitian. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan memperpanjang masa pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, analisis kasus negatif dengan menggunakan bahan referensi dan mengadakan *member check* (Sugiyono, 2016: 121).

Triangulasi digunakan sebagai uji kredibilitas data atau pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dalam penelitian ini, uji kredibilitas dilakukan dengan triangulasi teknik, yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Selain itu, peneliti juga menggunakan triangulasi sumber, yaitu menggunakan teknik pengumpulan yang sama untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda. Peneliti memberikantes kepada siswa kemudian melakukan wawancara dengan orang tuasiswa. Selain ini, uji kredibilitas lain yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan kepercayaan terhadap hasil penelitian, serta lampiran hasil wawancara sebagai bukti autentik pada laporan penelitian. Jika data yang

diperoleh tersebut apabila dikorelasi mendapat pandangan yang sama, maka data dianggap valid.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan teknik deskriptif kualitatif. Dalam riset kualitatif, informasi diperoleh dari bermacam sumber, dengan memakai metode pengumpulan informasi yang beragam (triangulasi), serta dicoba terus menerus hingga informasinya jenuh. Seperti yang diungkapkan Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2017 : 337), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun teknik analisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4

Bagan Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*)

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan tahap analisis data menurut (Miles dan Huberman dalam (Sugiyono 2017: 337-345) adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi informasi merupakan wujud analisis yang mengklasifikasikan, membuang yang tidak bermanfaat serta menyusun data yang telah direduksi buat membagikan suatu penggambaran dari hasil pengamatan sehingga memudahkan periset buat mencarinya disaat diperlukan. Reduksi data juga merupakan tahap pemilihan dari hasil penelitian yang masih berupa barang mentah dan diolah untuk dianalisis di tahap selanjutnya. Tahap ini lebih mementingkan akan hal yang penting dan pokok untuk fokus dalam penelitian sehingga tahap ini juga dikatakan sebagai filter karena hal yang tidak perlu akan di buang.

Pada proses reduksi peneliti memilah dan mengelompokan data dari hasil pengumpulan data. Pengumpulan data sendiri menghasilkan data dari lapangan yang nyata sehingga ada beberapa data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian. Pemerolehan data saat di lapangan mungkin banyak terjadi kendala akibatnya banyak pula data yang tidak terlalu penting masuk ke dalam catatan pengambilan data. Data yang diperoleh melalui tes, wawancara, dan dokumentasi akan dikelompokkan berdasarkan subjek dan objek yang yang diteliti.

Seluruh pengambilan data akan dikelompokkan sesuai dengan penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa.

2. Tahap penyajian Data

Setelah data sudah dikelompokkan pada tahap reduksi data maka tahap kedua yaitu penyajian data. Data yang sudah disaring pada tahap sebelumnya dan dikelompokkan sesuai dengan judul penelitian maka akan diambil kesimpulan data kemudian di bentuk sebuah penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif. Dalam penyajian data itu sendiri harus mampu membuka sebuah narasi secara sistematis dan terstruktur yang mana untuk memperoleh jawaban dari penelitian. Maksud dari menyusun sistematis merupakan memudahkan urutan dalam menerangkan serta menanggapi permasalahan yang diteliti. Dalam penyajian data, peneliti harus mampu menyusun secara sistematis sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti, untuk itu peneliti harus tidak gegabah dalam mengambil kesimpulan. Dalam penelitian ini, penyajian data menggunakan teks bersifat naratif.

3. Tahap Penarikan Kesimpulan

Setelah dilakukan pengambilan data maka saatnya untuk penarikan untuk dijadikan kesimpulan terhadap apa saja yang diperoleh dari pengamatan di lapangan. Suatu kegiatan pengambilan data setelah melalui proses pengambilan intisari atau fokus pengamatan dan penyajian data belum sepenuhnya matang atau

otentik. Pada tahap ini segala langkah yang sudah dilakukan akan dihubungkan dan ditarik suatu kesimpulan yang jelas. Pada tahap ini, peneliti selalu melakukan uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data. Data yang diperoleh selama berada di lapangan akan di uji kebenaran atau diklarifikasikan dengan narasumber. Narasumber seringkali saat dilakukan pengumpulan data tidak luput dari salah maka akan di cek kembali kebenarannya. Apabila klarifikasi dari narasumber benar adanya maka klarifikasi dapat dihentikan dan dapat langsung ditarik kesimpulan dari hasil penelitian. Terkait penelitian ini, pengambilan simpulan dan verifikasi yaitu penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa

