JURNAL

PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR DENGAN MODEL *MIND MAPPING* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SIFAT–SIFAT CAHAYA PADA SISWA KELAS V SDN MOJOROTO KEDIRI

THE INFLUENCE OF GUESSING CARDS GAMES WITH MIND MAPPING MODEL TO THE ABILITY TO DESCRIBE LIGHT'S CHARACTERS IN GRADE V SDN MOJOROTO KEDIRI

Oleh:

HAJJAR LAYLIN NIKMAH

NPM. 12.1.01.10.0384

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Suryanto, M. Si.**
2. **Dra. Dwi Ari Budiretnani, M. Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: HAJJAR LAYLIN NIKMAH
NPM	: 12.1.01.10.0384
Telepon/HP	: 087755255942
Alamat Surel (Email)	: hajjar.laylin@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Permainan Tebak Gambar dengan Model *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Sifat – Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas V SDN Mojoroto Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76, Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 18 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Suryanto, M. Si NIDN. 0010056501	Dra. Dwi Ari Budiretnani, M. Pd. NIDN. 0711086102	Hajjar Laylin Nikmah NPM. 12.1.01.10.0384

Pengaruh Permainan Tebak Gambar dengan Model *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Sifat – Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas V SDN Mojoroto Kediri

Hajjar Laylin Nikmah
12.1.01.10.0384
FKIP - PGSD
hajjar.laylin@gmail.com
Suryanto dan Dwi Ari Budiretnani
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya menggunakan permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping*, mengetahui kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya menggunakan permainan tebak gambar tanpa model *Mind Mapping*, dan mengetahui perbedaan antara kemampuan mendeskripsikan sifat - sifat cahaya menggunakan permainan tebak gambar menggunakan model *Mind Mapping* dengan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping.* Populasi dalam penelitian ini adalah SDN Mojoroto Kediri. Sampel dalam penelitian ini adalah SDN Mojoroto 6 sebagai kelas eksperimen dan SDN Mojoroto 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tulis berupa soal pilihan ganda yang valid dan reliabel. Data penelitian diuji menggunakan uji t (*Paired-Sample T Test* dan *Independent-Sample T Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis menunjukkan signifikan jika Sign. (2-tailed) ≤ 0,05 (Ha diterima H_0 ditolak). Hasil dari penelitian ini adalah (1) adanya pengaruh menggunakan permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping* yaitu nilai rata – rata *pre test* 61,67 dan nilai rata – rata *post test* 78,64 (2) adanya pengaruh menggunakan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping* yaitu nilai rata – rata *pre test* 62,97 dan nilai rata - rata *post test* 70,47 (3) adanya perbedaan pengaruh permainan tebak gambar menggunakan model *Mind Mapping* dengan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping*. Diperoleh perhitungan dengan uji t rata – rata nilai *post test* yaitu t_{hitung} 2,953 dan t_{tabel} 2,037 untuk taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya, ada pengaruh permainan tebak gambar tanpa model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya, dan ada pengaruh kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya antara penerapan permainan tebak gambar menggunakan model *Mind Mapping* dengan penerapan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping* pada siswa kelas V SDN Mojoroto Kediri.

KATA KUNCI : permainan, tebak gambar, *Mind Mapping*, sifat – sifat cahaya.

1. LATAR BELAKANG

Perubahan tingkah laku manusia tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Perubahan tersebut terbilang menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungnya. Sekolah merupakan salah satu tempat melakukan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya belajar menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap. Tugas guru sebagai pendidik adalah pemberikan mengajaran. Salah satunya pelajaran IPA yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di dalam kehidupan sehari – hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Kenyataannya, guru seringkali memberikan materi kepada siswa namun hasil belajar tidak memberikan hasil yang diharapkan. Di sekolah dasar masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang efektif dan pelaksanaannya kurang maksimal. Sekolah – sekolah dasar yang terdapat di kota Kediri khususnya daerah Mojoroto terjadi hal seperti itu. Hasil belajar siswa rendah, nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM). Rendahnya nilai dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Penyampaian materi yang dilakukan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media ataupun model sebagai mendukung pembelajaran. Materi mendeskripsikan sifat – sifat cahaya meliputi sifat cahaya dapat merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulkan, dan dapat dibiaskan. Dalam kehidupan sehari – hari siswa sudah sering menjumpai sifat tersebut. Namun, siswa kadang masih bingung karena mereka kurang memahami sifat cahaya dan pembelajaran hanya berupa materi. Oleh karena itu diperlukan guru yang memiliki sosok kreatif dalam pengelolaan kelas saat pembelajaran berlangsung supaya lebih efektif dan tidak membosankan. Salah satu caranya diperlukan adanya media dan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah – sekolah dasar Mojoroto Kediri. Permainan tebak gambar didukung dengan model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu contoh dalam penerapan pembelajaran yang efektif di sekolah. Media ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan

ketrampilan siswa. Dalam proses belajar mengajar permainan tebak gambar yang didukung dengan model *Mind Mapping* ini siswa diberikan kesempatan untuk memecahkan suatu permasalahan melalui media gambar secara individu maupun

Kelompok (R)	Test Awal	Perlakuan	Test Akhir
Eksperimen	Y1	X	T1
Kontrol	Y2	-	T2

kelompok. Lalu siswa juga bersaing dengan kelompok lain untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Dengan demikian siswa dituntut secara aktif mengalaminya sendiri, mencoba menggali pemahaman, dan menarik kesimpulan selama kegiatan belajar mengajar yang telah dialaminya. Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian tentang "Pengaruh permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V SD Negeri Mojoroto Kediri".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya. Dalam penelitian ini digunakan teknik penelitian eksperimental. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *"Nonrandomized Control Group, Pretest–Posttest Design*" pada desain penelitian ini penelitian dilaksanakan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pada desain penelitian ini sampel diberikan *post test* setelah penelitian perlakuan khusus dimulai.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri Mojoroto Kediri, yang terdiri atas SDN Mojoroto 4 dan 6 pada tahun ajaran 2015/2016 dengan sasaran penelitian diarahkan pada siswa kelas V. Dipilihnya lokasi ini sebagai tempat penelitian karena SD Negeri Mojoroto ini kemampuan siswanya heterogen, disamping itu dipilihnya lokasi ini sebagai tempat penelitian karena di SD Negeri Mojoroto kemampuan siswa dalam mendeskripsikan sifat – sifat cahaya kurang optimal karena nilai ulangan harian masih banyak yang dibawah Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Selain itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan permainan tebak gambar dengan model

Mind Mapping pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Mojoroto tersebut.

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melakukan seminar proposal penelitian, penyusunan instrumen, dan validasi instrumen penelitian.

Dalam penelitian ini yang diambil sebagai populasi adalah SD Negeri Mojoroto Kota Kediri, yang terdiri dari SD Negeri Mojoroto 1, 4, dan 6 Kediri. Alasan pemilihan SD Negeri Mojoroto 1, 4, dan 6 Kediri. Jumlah sampel yang digunakan adalah dua sekolah. Pengambilan sampel dilakukan secara random yakni dengan cara undian. Setiap anggota populasi diberi nomor undian terlebih dahulu sesuai dengan jumlah populasi, kemudian diundi. Sampel yang digunakan sasarannya adalah kelas V. Setelah melakukan pengundian maka sampel yang digunakan adalah SDN Mojoroto 4 dan 6 Kota Kediri. SDN Mojoroto 4 sebagai kelas kontrol dan SDN Mojoroto 6 sebagai kelas eksperimen.

Sebelum penelitian terlebih dahulu membuat instrumen untuk mengukur variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas menggunakan instrumen non tes berupa lembar validasi untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran yang meliputi Silabus dan RPP. Sedangkan untuk mengukur variabel terikat digunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda mata pelajaran IPA dengan materi sifat – sifat cahaya berjumlah 20 item. Untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak gambar.
2) Pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping*.

Sebagaimana dalam tabel instrumen penelitian yang digunakan berupa perangkat pembelajaran maka diperlukan validasi oleh ahli. Dalam hal ini adalah dosen UN PGRI Kediri Prodi PGSD yang mengampu matakuliah IPA.Validator instrumen penelitian berupa perangkat pembelajaran adalah Sutrisno Sahari, M. Pd. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya”. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian berupa tes berbentuk soal pilihan ganda. Sebelum instrumen diberikan kepada sampel, instrumen diuji cobakan dulu pada siswa kelas VI SDN Mojoroto IV Kota Kediri pada tanggal 5 Februari 2016. Pada uji coba instrumen, peneliti memberikan soal IPA dengan materi

sifat – sifat cahaya sejumlah 35 soal. Setelah itu, dilakukan uji validitas dan uji reabilitas menggunakan korelasi produk momen dengan progam *SPSS 16.0*. Instrumen dinyatakan valid jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > r tabel pada taraf signifikan 5%. Hasil validitas instrumen pada tabel berikut menunjukkan ada 20 soal valid dan 15 soal tidak valid.

1) tahap persiapan
   a) melakukan pengamatan (observasi) tentang keadaan sekolah termasuk di dalamnya siswa, guru, sarana prasarana dan lain sebagainya;
   b) mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dikhususkan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diantaranya adalah : media dan model pembelajaran.
2) tahap pelaksanaan
   a) memberikan *pre test* pada masing – masing individu dalam kelas eksperimen dan kontrol;
   b) memberi perlakuan terhadap masing-masing kelompok, pada kelas eksperimen menggunakan permainan tebak gambar dengan menggunakan model *Mind Mapping*, sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping;*
   c) memberikan *post test* pada masing – masing individu dalam kelas eksperimen dan kontrol.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pretest* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menentukan teknik analisis data, peneliti melakukan uji homogenitas dan uji normalitaas data. Uji homogenitas dan normalitas dilakukan menggunakan komputer dengan program *SPSS 16.0.*

Uji normalitasnya menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Sedangkan untuk uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene.*

Jika diasumsikan data yang diperoleh homogen dan normal, selanjutnya dilakukan analisis data dengan uji t *Independent Sample t Test* dan *Paired Sample t Test* menggunakan program *SPSS 16.0*, maka akan diperoleh perbedaan yang signifikan antara sampel yang satu dengan yang lain.

Norma keputusan setelah analisis data pengujiannya menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Norma keputusan yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu jika Sig. (2-tailed) ≤ 0,05

berarti signifikan (H_1 diterima H_0 ditolak).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diketahui bahwa:

a. Hasil uji normalitas setelah *pre test* dan *post test* dalam mendeskripsikan sifat – sifat cahaya siswa kelas V SDN Mojoroto 4 dan SDN Mojoroto 6 diketahui data terdistribusi normal.
b. Hasil uji homogenitas setelah *pre test* dan *post test* dalam mendeskripsikan sifat – sifat cahaya siswa kelas V SDN Mojoroto 4 dan SDN Mojoroto 6 diketahui varian bersifat homogen.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dengan berpedoman pada norma pengujian hipotesis yang telah ditetapkan, maka dibuat rangkuman hasil analisis dalam tabel berikut ini:

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa kelas eksperimen diperoleh t_{hitung} -10,821 dan t_{tabel} -2,037. Sedangkan kelas kontrol diperoleh hasil t_{hitung} -4,464 dan t_{tabel} -2,039. Pada nilai *post test* diperoleh t_{hitung} 2,953 dan t_{tabel} 2,037.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat peningkatan kemampuan pada kedua kelas. Dan rata-rata kemampuan kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran IPA menggunakan permainan tebak gambar dengan model *Mind Mapping* dinyatakan efektif terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya kelas V SD Negeri Mojoroto Kediri dikarenakan 3 hal sebagai berikut.

1. Ada pengaruh penerapan permainan tebak gambar dengan menggunakan model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V SDN Mojoroto Kediri.
2. Ada pengaruh penerapan permainan tebak gambar dengan tidak menggunakan model *Mind Mapping* terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V SDN Mojoroto Kediri.

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	-10,821	-2,037
Kontrol	-4,464	-2,039
Post Test	2,953	2,037

3. Ada pengaruh kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya

pada siswa kelas V SDN Mojoroto Kediri antara penerapan permainan tebak gambar menggunakan model *Mind Mapping* dengan penerapan permainan tebak gambar tanpa menggunakan model *Mind Mapping*.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajara*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.

Majid, Abdul.2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 5 untuk Kelas V SD/MI*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sadiman, Arief.,dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Santosa, Vincentius Endy. 2012. *100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Trianto. 2011. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

http://eprints.uny.ac.id/9741/5/BAB%202%20-%2008108244136.pdf (diakses pada tanggal 7 Juli 2015 pukul 9.12 WIB)

http://eprints.ums.ac.id/17382/1/HALAMAN_DEPAN.pdf (diakses pada tanggal 7 Juli 2015 pukul 9.00 WIB)