ARTIKEL

PENGEMBANGAN *HANDOUT* BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN ASMOROBANGUN 4 KABUPATEN KEDIRI

Oleh:

RISKI PRATIWI NURMA WARNI

14.1.01.10.0129

Dibimbing oleh :

1. **Erwin Putera Permana, M.Pd**
2. **Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Riski Pratiwi Nurma Warni
NPM	: 14.1.01.10.0129
Telepun/HP	: 085655976408
Alamat Surel (Email)	: riskipratiwy@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan *Handout* Berbasis *Mind Mapping* untuk Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama PerguruanTinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan 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 dikemudian 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, 17 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Erwin Putera Permana, M.Pd. NIDN. 0706128701	Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd. NIDN. 0711086102	Riski Pratiwi Nurma Warni NPM. 14.1.01.10.0129

PENGEMBANGAN *HANDOUT* BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MATERI ORGAN PENCERNAN MANUSIA KELAS V SDN ASMOROBANGUN 4 KABUPATEN KEDIRI

Riski Pratiwi Nurma Warni
14.1.01.10.0129
FKIP - PGSD
riskipratiwy@gmail.com
Erwin Putera Permana, M.Pd. dan Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi organ pencernaan manusia yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru menggunakan buku kerja siswa dengan tampilan yang monoton dan materi kurang lengkap, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa kesulitan menjawab soal yang diberikan guru maupun soal-soal latihan dalam buku kerja siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kevalidan *handout* berbasis *mind mapping* materi organ pencernaan manusia kelas V SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri, (2) mengetahui kepraktisan *handout* berbasis *mind mapping* materi organ pencernaan manusia kelas V SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri, (3) mengetahui keefektivan *handout* berbasis *mind mapping* materi organ pencernaan manusia kelas V SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa *handout* berbasis *mind mapping*. Desain yang digunakan dalam pengembangan *handout* berbasis *mind mapping* mengacu pada model desain ADDIE melalui lima fase, yaitu *(A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Hasil penelitian ini adalah (1) *handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan rata-rata presentase dari ahli media dan ahli materi yaitu 93,84% dengan kriteria sangat valid. (2) *handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan kepraktisan yang terbukti dengan hasil angket kepraktisan yang diberikan guru memperoleh skor presentase 96,36% dengan kriteria sangat valid. (3) *handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan keefektivan yang terbukti 93% siswa tuntas memperoleh nilai *posttest* $\geq$ 75 (KKM). Selain itu, angket respon siswa menunjukkan presentase 94% siswa memberikan respon positif terhadap *handout* berbasis *mind mapping*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *handout* berbasis *mind mapping* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

KATA KUNCI : *handout* berbasis *mind mapping*, organ pencernaan manusia

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar yang memerlukan tujuan agar pelaksanaan pendidikan tidak kehilangan arah. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut dapat terbentuk melalui pendidikan dasar. Salah satu instasi pendidikan dasar tersebut adalah sekolah dasar (SD). Keberhasilan siswa SD dalam mencapai tujuan pembelajaran, tidak terlepas dari peran seorang pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain pendidik berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keberadaan bahan ajar juga menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan baik.

Penggunaan bahan ajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif (Widiana dan Wardani, 2017: 45). Oleh karena itu, pendidik dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik untuk memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat pendidik akan lebih mengesankan bagi peserta didik, guru tidak perlu menjelaskan dan mencatat terus menerus yang menimbulkan suasana membosankan di dalam kelas.

Berdasarkan observasi di SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri, ditemukan masalah pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi organ pencernaan manusia. Siswa kelas V kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru pada saat tanya jawab dalam proses pembelajaran dan kesulitan menjawab soal yang ada di buku kerja siswa. Materi di buku kerja siswa memuat materi kurang lengkap dengan tampilan yang monoton, dan tidak berwarna. Bahan ajar yang kurang menarik menyebabkan siswa malas membaca, pasif dalam proses pembelajaran, kurang semangat dalam belajar, bahkan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, materi yang kurang lengkap dalam buku kerja siswa membuat siswa belum paham materi organ pencernaan manusia dan kesulitan dalam menjawab soal-soal latihan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu melakukan pengembangan bahan ajar berupa *handout* berbasis *mind mapping*. Pengembangan *handout* perlu dilakukan untuk membantu guru sebagai fasilitator untuk memotivasi peserta didik dalam membaca. Kebiasaan peserta didik yang malas membaca, guru perlu mencatat kembali materi yang diajarkan dengan materi yang mudah dipahami serta tampilan yang menarik. *Handout* sebagai bahan ajar dapat membantu siswa untuk

tidak mencatat kembali materi yang diajarkan oleh guru, sehingga waktu yang digunakan menjadi lebih efisien.

Handout merupakan bahan ajar yang ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik (Prastowo, 2015: 79). Bahan ajar ini diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak perlu mencatat kembali materi yang diajarkan dan tinggal memahami materi yang diringkas pendidik melalui *handout*. selain itu, *handout* perlu tampilan yang menarik agar siswa termotivasi untuk membaca dan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain tampilan yang menarik dari *handout*, penulisan dengan cara *mind mapping* dapat memotivasi siswa dalam membaca. Penulisan materi dengan menggunakan teknik *mind mapping* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut Windura (2009: 3) *mind map* adalah sebuah sistem berpikir yang bekerja sesuai dengan cara kerja otak manusia dan mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitasnya. Hal ini sejalan dengan Buzan (2013: 7) mengungkapkan bahwa "*mind map* akan mengenal otak dengan lebih baik dan menemukan cara memudahkan otak belajar dan mengingat informasi". Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa belajar dengan menggunakan *mind mapping* dapat membantu siswa dalam belajar dan memudahkan otak untuk menerima dan mengingat materi dengan baik.

Handout berbasis *mind mapping* yang dimaksudkan adalah bahan ajar yang digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam membaca dan memahami materi lebih mudah. Penulisan berbentuk *mind mapping* mampu membuat peserta didik memiliki daya ingat yang kuat terhadap materi tersebut. Buzan (2013: 5) mengungkapkan bahwa "*mind map* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal". Hal ini menunjukkan bahwa *mind mapping* lebih mudah dipahami daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. *Handout* berbasis *mind mapping* ini digunakan untuk memahami materi organ pencernaan manusia. Menurut Sumardi (2009: 5.30) "sistem pencernaan manusia merupakan serangkaian organ-organ dan saluran pencernaan yang bekerja saling berkaitan satu sama lain". Agustiana (2014: 238) mengungkapkan bahwa "alat pencernaan

yang membentuk saluran pencernaan terdiri atas mulut, tekak atau faring, kerongkongan, lambung, usus halus, usus buntu, usus besar dan anus". Materi organ pencernaan yang harus dikuasai siswa dalam penelitian ini yaitu meliputi alat pencernaan manusia, makanan sehat dan tidak sehat, gangguan kesehatan dan cara menjaga kesehatan, kaitan antara organ pencernaan manusia, makanan dan kesehatan. Cullingford dalam Samatowa 2016: 9) mengungkapkan bahwa "dalam pembelajaran IPA siswa harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis". Dari uraian tersebut dapat diketahui dalam proses pembelajaran guru harus mampu merangsang keingintahuan siswa dengan menggunakan *handout* berbasis *mind mapping* dan guru menjelaskan materi secara logis agar materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh siswa.

Berdasarkan kajian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan *handout* berbasis *mind mapping* untuk materi organ pencernaan manusia.
2. Mengetahui kepraktisan *handout* berbasis *mind mapping* untuk materi organ pencernaan manusia.
3. Mengetahui keefektivan *handout* berbasis *mind mapping* untuk materi organ pencernaan manusia.

II. METODE

Model penelitian yang digunakan termasuk dalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang meliputi *(A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*. Menurut Pribadi (2011: 125) kelima fase atau tahap dalam model pengembangan ADDIE harus dilakukan secara sistematik. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dalam mengembangkan sebuah produk harus secara bertahap hingga menghasilkan produk yang sesuai. Berikut penjelasan langkah-langkah ADDIE.

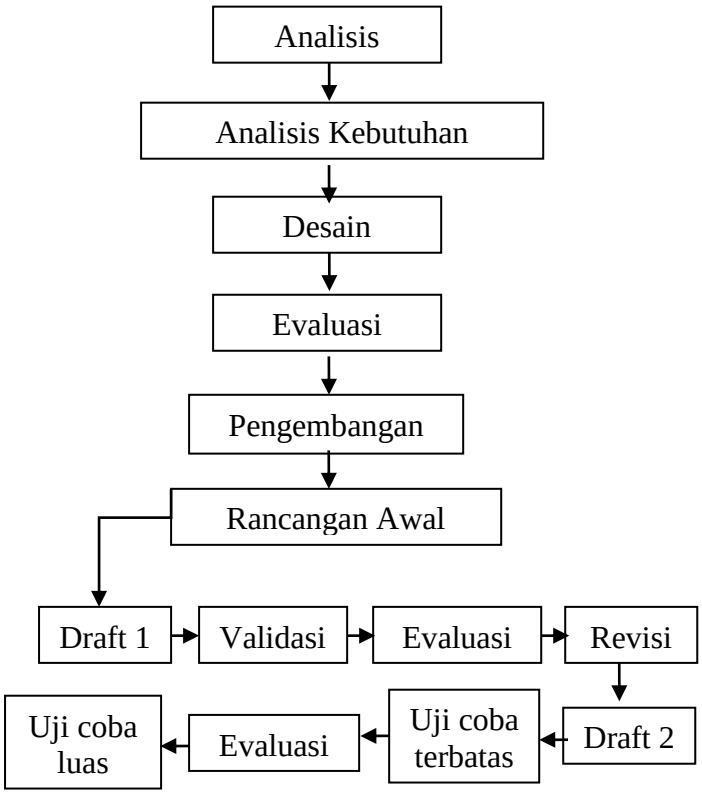
1. *Analysis* (Analisis)
   Melakukan analisis yang terdiri dari beberapa tahap yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis bahan ajar, analisis memilih dan menentukan bahan ajar.
2. *Design* (Desain)
   Melakukan evaluasi bahan ajar, menentukan isi materi yang dikembangkan, bentuk penyajian *handout.*
3. *Development* (Pengembangan)
   Melakukan pengembangan *handout* berbasis *mind mapping* yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas.
4. *Implementation* (Implementasi)

Handout berbasis *mind mapping* disebarluaskan melalui website dan diterapkan di sekolah-sekolah di Kabupaten Kediri dalam cangkupan yang luas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

   Komentar dan saran serta tindak lanjut setelah *handout* berbasis *mind mapping* telah disebarluaskan melalui website dan diterapkan di sekolah-sekolah di Kabupaten Kediri.

Pada penelitian ini model pengembangan ADDIE dilakukan sampai pada tahap *development* atau pengembangan. Berikut alur pengembangan ADDIE yang dimodifikasi.



Gambar 2.1
Alur Model Pengembangan

Selanjutnya teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan.

1. Data kevalidan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran IPA untuk memberikan penilaian terhadap *handout* yang dikembangkan. Berikut menghitung presentase hasil validasi menurut (Akbar, 2015: 78).

   Validasi ahli(V-ah) = $\frac{Tse}{Tsh}$×100% = …%

   Keterangan :

   Tse = total skor *empiric*

   Tsh = total skor maksimal

   Kemudian nilai akhir uji kevalidan diukur dengan rumus sebagai berikut.

   $$NA = \frac{n1+n2}{n}$$

   Keterangan :

   NA= skor akhir kevalidan

   n1 = jumlah nilai dari ahli 1

   n2 = jumlah nilai dari ahli 2

   n = jumlah nilai

2. Data kepraktisan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru siswa kelas V untuk menilai kepraktisan *handout* berbasis *mind mapping*. Berikut menghitung

presentase hasil validasi menurut Akbar (2015: 78).

Validasi ahli(V-ah) = $\frac{Tse}{Tsh}$×100% = …%

Setelah diperoleh skor presentase, kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif. Berikut tabel 2.1 interpretasi skor kevalidan dan kepraktisan angket menurut Akbar (2015: 82).

Tabel 2.1
Interpretasi Skor Kevalidan dan Kepraktisan

No	Presentase	Kriteria
1	81,00% - 100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	61,00% - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

3. Data keefektivan diperoleh melalui hasil belajar siswa setelah menggunakan *handout* berbasis *mind mapping* (*posttest*). Tes hasil belajar dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (KKM). Menghitung nilai ketuntasan belajar siswa secara individu kemudian menghitung ketuntasan belajar klasikal dalam kelas tersebut. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2013: 241). Selain itu keefektivan produk juga dilihat dari respon siswa yaitu melalui angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap *handout* berbasis *mind mapping*. Berikut rumus menurut Trianto (2013: 243).

$$\text{Presentase} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = proporsi siswa yang memilih

B = jumlah siswa

Produk dinyatakan efektif apabila siswa memberikan respon positif setelah menggunakan *handout* berbasis *mind mapping* dengan mendapat respon siswa ≥ 61% dengan kategori kuat. Berikut tabel 2.2 kriteria respon siswa menurut Riduwan (2013: 41).

Tabel 2.2
Kriteria respon siswa

No	Presentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan prosedur pengembangan *handout* berbasis *mind mapping* untuk materi organ pencernaan manusia kelas V sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

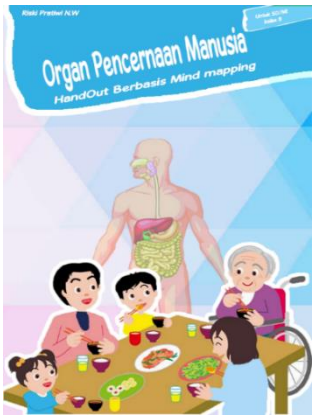
   Melakukan analisis kebutuhan siswa untuk untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam penyusunan *handout* berbasis *mind mapping* yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap tersebut antara lain melakukan analisis kurikulum, analisis bahan ajar, memilih dan menentukan bahan ajar.

2. *Design* (Desain)

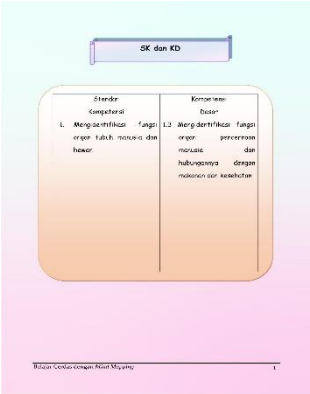
   Mendesain *handout* berbasis *mind mapping* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah-langkah untuk mendesain *handout* yang dikembangkan yaitu melakukan evaluasi bahan ajar menggunakan SK dan KD materi organ pencernaan manusia, menentukan materi yang dikembangkan, menentukan isi materi, menentukan bentuk penyajian *handout* dengan memperhatikan penggunaan grafis (narasi dan tabel), dan gambar sebagai penjelas terhadap kata-kata yang sulit untuk dipahami. Penggunaan grafis dan gambar pada *handout* dapat memotivasi siswa untuk membaca dan aktif dalam proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

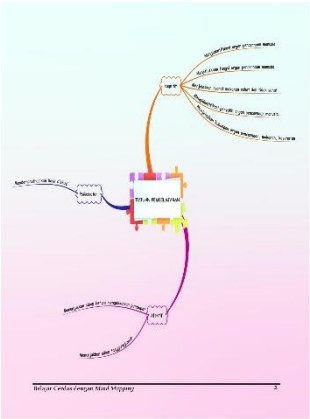
   Pada tahap ini peneliti mengembangkan *handout* berbasis *mind mapping*. Di dalam *handout* tersebut menggunakan penulisan dengan cara *mind mapping* atau memetakkan pikiran untuk memudahkan siswa memahami dan mengingat materi organ pencernaan manusia. Selain itu, *handout* dibuat semenarik mungkin dengan tampilan layout yang proposional disertai gambar yang mendukung materi. Produk yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapat kritik dan saran untuk perbaikan produk. Adapun struktur *handout* adalah sebagai berikut.



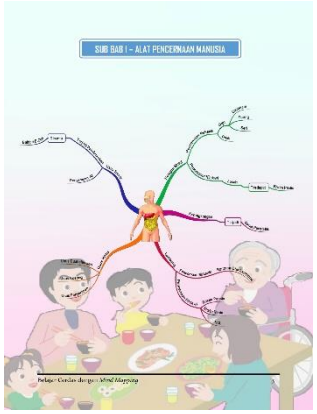
Gambar 3.1 Cover *Handout*



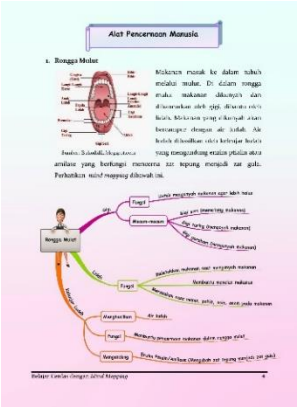
Gambar 3.2 SK dan KD



Gambar 3.3 Tujuan Pembelajaran



Gambar 3.4 *Mind map* tiap sub bab materi



Gambar 3.5 Materi Penjelas Setelah *Mind Mapping*

**mind mapping* dan materi penjelas dibuat sesuai dengan sub bab materi yang dibahas.

Gambar 3.6 Daftar Pustaka

Produk yang telah dikembangkan akan diujicobakan pada uji coba terbatas di SDN Puncu 4 Kabupaten Kediri yang berjumlah 14 siswa, kemudian diujicobakan pada uji coba luas di SDN Asmorobangun 4 yang berjumlah 30 siswa. Dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas tersebut dapat diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Selain itu, siswa juga memberikan respon terhadap *handout* berbasis *mind mapping*.

Produk *handout* berbasis *mind mapping* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis uji coba produk uji terbatas dan uji luas.

1. *Handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan kevalidan dengan memperoleh presentase dari ahli media 96% dengan kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 80% dengan kriteria cukup valid atau dapat digunakan namun revisi kecil. Kemudian revisi menghasilkan *handout* draft 2 dengan memperoleh presentase 91,67%. Rata-rata presentase kevalidan dari ahli media dan ahli materi yaitu 93,84% yang menunjukkan sangat valid.
2. *Handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan kepraktisan, terbukti dengan hasil angket kepraktisan yang diberikan guru kelas V di SDN Puncu 4 sebagai subyek uji coba terbatas memperoleh presentase 92,73%. Kemudian hasil angket kepraktisan yang di berikan guru kelas V di SDN Asmorobangun 4 sebagai subyek uji coba luas memperoleh presentase 96,36% yang menunjukkan sangat valid.
3. *Handout* berbasis *mind mapping* menunjukkan keefektivan yang terbukti di SDN Puncu 4, seluruh siswa berjumlah 14 anak tuntas dalam mengerjakan soal *posttest* yang berarti 100% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kemudian di SDN Asmorobangun 4, ada 28 siswa tuntas dalam mengerjakan soal *posttest* dan ada 2 siswa yang tidak tuntas mengerjakan soal *posttest* yang berarti 93% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, angket respon siswa menunjukkan di SDN Puncu 4 memperoleh presentase 91% siswa memberikan respon positif terhadap *handout* yang dikembangkan. Sedangkan di SDN Asmorobangun 4 memperoleh presentase 94% siswa memberikan respon positif terhadap *handout* yang dikembangkan.

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis data hasil penelitian di SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. *Handout* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan valid dengan mendapatkan rata-rata presentase kevalidan dari ahli media dan ahli materi yaitu 93,84% yang menunjukkan kriteria sangat valid.
2. *Handout* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan praktis dengan memperoleh skor presentase 96,36%

yang menunjukkan kriteria sangat valid.

3. *Handout* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan efektif, terbukti ada 28 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas dalam mengerjakan soal *posttest* yang menunjukkan presentase 93% siswa tuntas dalam mengerjakan soal *posttest*. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap *handout* yang dikembangkan dengan memperoleh presentase 94% siswa memberikan komentar positif yang menunjukkan *handout* berbasis mind mapping efektif.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Agustiana, I Gusti Ayu Tri. 2014. *Konsep Dasar IPA Aspek Biologi*. Yogyakarta: Ombak.

Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Buzan, Tony. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Sumardi, Yosaphat. 2009. *Konsep Dasar IPA di SD*. Jjakarta: Universitas Terbuka.

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widiana, Galuh Tisna dan I. K. Wardani. 2017. *Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Kelas IV SD*, *3*, 41–55.

Windura, Sutanto. 2009. *Mind Map for Business Effectiveness*. Jakarta: PT Gramedia.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B"
JALAN K.H. ACHMAD DAHLAN NOMOR 76 TELEPON (0354) 771576, 771503, 771495 KEDIRI

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0042/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Riski Pratiwi Nurma Warni
NPM	:	14.1.01.10.0129
Judul Artikel	:	Pengembangan Handout Berbasis Mind Mapping untuk Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri

Diperoleh hasil dengan keunikan : 98% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).

Link hasil uji kesamaan : https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBR4oUC0.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201