

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTU MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD MUHAMADIYAH 01 PEKALONGAN

Arini Nurkamaliah, Ariestika Damayani, dan Asep Ardiyanto

Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel : @gmail.com

Abstract: Influence of Learning Mind Mapping Model Assisted Media Diorama of Student Learning Outcomes of Thematic Learning Class IV SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. The purpose of this study is to determine the effect of mind mapping model assisted media diorama against student learning outcomes fourth-grade thematic SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. Kenis this research is quantitative research in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study are all fourth graders of SD Muhamadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan consisting of 40 students consisting of 19 male students and 21 female students. The data in this research is obtained through test, observation, documentation. The results of this study indicate that mind mapping model assisted media diorama effect on student learning outcomes fourth grade thematic SD Muhamadiyah 01.

Keyword : Learning outcomes, thematic lessons, diorama media, Mind Mapping Model.

Abstrak : Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *mind mapping* berbantu media diorama terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas IV SD Muhamadiyah 01 Pekalongan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Muhamadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *mind mapping* berbantu media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas IV SD Muhamadiyah 01.

Kata Kunci : Hasil belajar, Pembelajaran tematik, Media diorama, Model *Mind Mapping*.

PENDAHULUAN

Berlangsungnya pendidikan di sekolah tidak dapat dipisahkan dengan kurikulum, di Indonesia sendiri sudah beberapa kali melakukan pergantian kurikulum. Kurikulum berubah menyesuaikan dengan kondisi yang ada di dalam masyarakat. Kurikulum yang mulai digunakan sebagian besar sekolah saat ini adalah kurikulum 2013. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara sikap,

keterampilan dan pengetahuan. Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35, yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati, hal inilah yang membedakan kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya. Selain itu, dalam kurikulum 2013 pembelajaran disajikan secara tematik. Pembelajaran

tematik adalah pembelajaran yang penyajiannya menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan sehingga tidak terjadi tumpang tindih materi antar mata pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan, pembelajaran tematik ini tidak lepas dari berbagai masalah, adapun masalah yang masih ditemui di kelas terkait dengan siswa antara lain: Pertama, siswa masih pasif dalam pembelajaran, peran peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang hal ini terbukti dari sedikitnya siswa yang menunjukkan keaktifan berpendapat dan bertanya. Kedua, siswa belum terbiasa dengan bekerja dalam kelompok, saat diskusi kelompok tak jarang terlihat beberapa siswa yang masih terdiam dan bermalasan-malasan untuk dapat mengungkapkan gagasannya. Ketiga, hasil belajar siswa masih rendah, dari 40 siswa di kelas, hampir dari setengah jumlah siswa yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 75.

Selain permasalahan yang masih ditemui dalam pembelajaran terkait dengan siswa, guru pun tidak terlepas dari masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dengan mengamati proses berlangsungnya pembelajaran tematik yang terlihat dalam pembelajaran adalah guru sudah menggunakan metode diskusi untuk mengaktifkan peserta didik namun disini guru belum memvariasikan pembelajaran, yang akhirnya di dapatkan masalah keempat, yaitu guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan masalah yang kelima guru belum menggunakan media pembelajaran yang

menarik dan mendukung pembelajaran. Hal inilah yang akhirnya menjadikan siswa cenderung merasa bosan, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, lebih asik sibuk sendiri dengan kegiatannya, yang akhirnya berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah seperti disampaikan oleh guru dalam wawancara sebelumnya. Dari hasil nilai ulangan harian tema 1, yang di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, IPS, SBdP, Bahasa Indonesia dan IPA jumlah siswa yang nilainya sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75 untuk mata pelajaran PPKn hanya 14 dari 40 siswa, mata pelajaran IPS 7 siswa dari 40 siswa, mata pelajaran SBdP 16 siswa dari 40 siswa, mata pelajaran bahasa Indonesia 16 siswa dari 40 siswa dan mata pelajaran IPA 18 siswa dari 40 siswa, untuk lebih rincinya dapat dilihat pada bagian lampiran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian terhadap hasil belajar yang rendah. Susanto (2013: 5) mengemukakan “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah ke arah yang lebih baik.” Belajar merupakan sebuah proses, pada awalnya siswa tidak mengetahui sesuatu, setelah guru memberikan penjelasan kepada siswa, lama-kelamaan siswa akan tahu dan memahami dan terjadilah perubahan pada diri siswa. Kemampuan dan perubahan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar itulah yang yang dimaksud hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan,

peneliti menawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui sebuah model pembelajaran kooperatif. Dimana siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok, aktif dalam pembelajaran dan bergesernya pembelajaran yang sebelumnya sifat pembelajaran adalah pembelajaran yang berpusat pada guru namun kini siswa lah yang harus lebih aktif atau dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dari salah satu dari banyaknya model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran mind mapping.

Model mind mapping merupakan sebuah teknik mencatat yang efektif dan efisien, dimana siswa hanya perlu mencatat inti-intinya saja dan dapat dipetakan secara kreatif menurut pemikiran masing-masing individu. Menurut Silberman (Dalam Shoimin, 2014: 105) "Mind Mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru."

Selain menggunakan model pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Menurut Heinich (Dalam Arsyad, Azhar, 2009: 4) mengemukakan bahwa "media atau medium adalah sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima." Dengan media pembelajaran informasi yang disampaikan guru kepada siswa akan lebih mudah diterima.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu

Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan Tahun Ajaran 2017/2018."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 7). Metode penelitian kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental designs* dengan bentuk "*one group pretest-posttest design*" yang melibatkan satu kelompok. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2016: 75). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan

Dalam penelitian ini digunakan dua teknik dalam pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Ada dua tes jenis test dalam penelitian ini yaitu pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan post-test digunakan untuk

mengukur kemampuan siswa setelah diberi model pembelajaran Mind Mapping. Dan untuk non tes terdiri dari dua jenis yaitu dokumentasi dan observasi.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan buku presensi untuk mengetahui jumlah siswa, daftar nama dan daftar nilai siswa. Kemudian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran mind mapping serta foto-foto yang diambil saat proses pembelajaran berlangsung. Dan observasi disini dilakukan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran yang masuk ke dalam hasil belajar ranah afektif dan hasil diskusi siswa dengan kelompok yang masuk ke dalam hasil belajar ranah psikomotor.

Untuk menentukan soal *pretest* dan *posttest* maka perlu dilakukan uji coba instrumen soal. Uji coba instrumen soal terdiri dari 40 soal pilihan ganda terkait dengan materi yang ada di tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku. Setelah dilakukan uji coba instrumen kemudian data hasil uji coba tersebut diuji melalui 4 tahap yaitu uji *validitas*, *reliabilitas*, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Berdasarkan dari hasil uji coba, ada 29 butir soal yang dinyatakan valid, yang kemudian untuk mempermudah penghitungan skor nantinya diambillah 25 soal yang valid untuk dijadikan soal *pretest* dan soal *posttest*.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian bertempat di kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan tahun ajaran 2017/2018. Peneliti

melaksanakan penelitian pada tanggal 23 Januari 2018 sampai dengan tanggal 25 Januari 2018.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design. Peneliti menggunakan instrument tes berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen dari 40 butir soal yang diuji cobakan diperoleh 25 soal yang dapat digunakan sebagai soal pretest dan posttest. Pengambilan butir soal tersebut mempertimbangkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Pelaksanaan penelitian ini, di awal pertemuan siswa diberikan soal pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Tahap ini siswa belum diberikan perlakuan oleh peneliti. Selesai mengerjakan pretest siswa baru diberikan perlakuan oleh peneliti. Perlakuan tersebut melalui proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping dan memanfaatkan media pembelajaran yaitu diorama. Di akhir perlakuan siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan. Hasil tes awal atau pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Pada kelas dengan rata-rata pretest 63,7 terdapat 10 dari 40 siswa atau 25% dinyatakan tuntas dan 30 dari 40 siswa atau 75% dinyatakan tidak tuntas.

Hasil tes awal atau pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Pada kelas dengan rata-rata pretest 63,7 terdapat 10 dari 40 siswa atau 25% dinyatakan tuntas dan 30 dari 40 siswa atau 75%

dinyatakan tidak tuntas.

Hasil uji tes akhir posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang di dapat adalah 80,7 dengan terdapat 28 dari 40 siswa atau sebanyak 70% siswa dinyatakan tuntas dan 12 dari 40 siswa atau 30% dinyatakan tidak tuntas. Siswa yang dinyatakan tidak tuntas berarti memiliki nilai yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75

Berdasarkan perhitungan nilai pretest yang diperoleh kesimpulan bahwa sampel kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan berasal dari populasi berdistribusi normal karena nilai $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,089 < 0,140$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada tahap akhir, berikutnya dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai posttest. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_o = 0,074$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai krisis L didapat $L_{tabel} = 0,140$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,074 < 0,140$, maka H_o diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selain nilai pretest dan posttest yang digunakan sebagai nilai ranah pengetahuan, terdapat pula lembar penelitian ranah sikap yang meliputi teliti, percaya diri, dan tanggung jawab dan ranah keterampilan yang meliputi hasil mind mapping kelompok yang di nilai berdasarkan pewarnaan, kata kunci dan kebersihannya. Berdasarkan perhitungan, terdapat perbedaan rata-rata nilai ranah sikap yang meliputi teliti, percaya diri dan tanggung jawab pada pembelajaran ke-1, pembelajaran ke-2 dan pembelajaran ke-3 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan. Rata-rata nilai ranah sikap yang meliputi teliti, percaya diri dan tanggung jawab meningkat dari

66, 77 dan 82. Begitu juga dengan dengan rata-rata nilai ranah keterampilan yang meliputi pewarnaan, kata kunci, dan kebersihan dalam hasil mind mapping kelompok pada pembelajaran ke-1, pembelajaran ke-2 dan pembelajaran ke-3 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang. Rata-rata nilai ranah keterampilan yang meningkat dari 61, 73 dan 81. Hal ini menunjukkan bahwa nilai ranah sikap dan ranah keterampilan mengalami peningkatan dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-3.

Berdasarkan pengujian uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,697 > 1,684$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa model Mind Mapping berbantu media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran mind mapping berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran tematik siswa. Selain berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan, menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar siswa yang dikatakan berhasil setelah melalui proses belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena setelah dilakukan posttest, 70% siswa mampu memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Seperti yang telah disebutkan dalam tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model mind mapping berbantu media diorama terhadap hasil belajar siswa, telah terbukti ada pengaruh dari penerapan model mind mapping.

Selain berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan, menurut teori behavioristik oleh R.Gagne (dalam Susanto, 2013: 1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Siswa dapat memahami isi materi yang disampaikan melalui informasi verbal yang diterima oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang melalui kegiatan berbicara, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak verbal. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan berhasil belajar karena siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui pengalaman menulis dan menggambar mind mapping serta dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar tematik siswa tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku IV SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang sehingga telah mencapai KKM yang ditentukan.

Model pembelajaran mind mapping berbantu media diorama merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan model mind mapping berbantu media diorama ini memperoleh informasi dari media diorama yang dibawa oleh guru terlebih dahulu sebelum nantinya akan mereka diskusikan dengan anggota kelompoknya dan menuliskannya dalam bentuk mind mapping. Dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping ini, membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model mind mapping membuat siswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan variasi model pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tetapi mereka juga melakukan kegiatan kelompok untuk mendiskusikan pokok bahasan yang sedang dipelajari kemudian menuliskan informasinya dan menggambarkannya. Hasil mind mapping kelompok kemudian dipresentasikan di depan kelas dan dibahas bersama-sama. Kegiatan berkelompok juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antar kelompok. Dengan cara tersebut dapat memberikan kesempatan kepada anak yang bermacam-macam cara menyerap informasinya untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Natriani Syam dan Ramlah (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran mind mapping apabila diterapkan pada pembelajaran IPS di sekolah menunjukkan hasil positif, karena dalam mind mapping siswa selama pembelajaran diberikan kesempatan berkomunikasi dengan teman lainnya dalam memecahkan masalah yang yang diberikan, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas melalui kerjasama merancang peta pikiran dari materi pelajaran yang dibahas. Siswa tidak lagi kesulitan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran, siswa hanya mencatat kata kunci kemudian merancang peta pikirannya dengan begitu siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran mind mapping dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan penelitian tersebut dimana

penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pada tes hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran mind mapping.

Penggunaan media diorama juga membantu meningkatkan hasil belajar tematik siswa. Penggunaan media tersebut menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari karena bentuknya menarik, sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena melalui media tersebut siswa dapat melihat pemandangan tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil. Jadi siswa akan lebih memahami karena ini merupakan bentuk kecil dari yang ada pada kehidupan dan lingkungan mereka, dan sesuai dengan pengalaman yang telah mereka punya. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yaashinta Ismilasari dan Hendratno (2013), pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media diorama sebagai sumber belajar sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Karena nilai yang diperoleh mengalami peningkatan tiap siklusnya. Namun secara keseluruhan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media diorama sebagai sumber belajar menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas guru atau keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa berupa menulis karangan narasi sudah mencapai target penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model Mind

Mapping berbantu media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Muhamadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan. Hal ini dibuktikan dengan analisis uji t dimana $t_{hitung} = 8,697 > t_{tabel} = 1,684$ dengan rata-rata nilai pada kelas adalah 80,7 dan presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 70% dengan 28 siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dari 40 siswa. Sedangkan sebelum diberikan model Mind Mapping berbantu media diorama, presentase siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar hanya 25% yaitu 10 dari 40 siswa dengan rata-rata nilai 63,7 sehingga selisih ketuntasan hasil belajar tematik siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 45%. Selain itu terdapat pula kenaikan pada nilai hasil belajar ranah sikap dan ranah keterampilan dimulai dari pembelajaran ke-1 sampai dengan pembelajaran ke-3. Rata-rata nilai hasil belajar pada ranah sikap pada pembelajaran ke-1 hanya mencapai 66, pembelajaran ke-2 meningkat menjadi 77 dan pada pembelajaran ke-3 meningkat lagi menjadi 82. Sedangkan rata-rata nilai pada ranah keterampilan yang pada pembelajaran ke-1 rata-ratanya hanya mencapai 61, pada pembelajaran ke-2 meningkat menjadi 73 dan pada pembelajaran ke-3 meningkat lagi menjadi 81.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang disampaikan antara lain:

1. Model Mind Mapping berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media diorama dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media

yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Hendaknya siswa selalu termotivasi untuk belajar sehingga nilai yang diperoleh maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2015. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darajati, Pintanti. 2016. *Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/950/864>. Diakses 29 Oktober 2017.
- Dirman dan Cicih Juarsih. 2014. *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Tri dan Mulyani. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/15515/19514>. Diakses 20 November 2017.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setianingsih, Eka Sari, Baedowi dan Ardiyanto. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Setianingsih, Eka Sari. 2017. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*. Semarang: Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-model Pembelajaran Modern: Bekal untuk Guru Profesional*. Jogjakarta: Tunas Gemilang Press.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep., dan Bambang Sujipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Wijayanti, Destria Wahyu. 2015. *Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Wonosari 02 Kota Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/20816/1/1401411458-s.pdf>. Diakses 9 Oktober 2017.