

**PENGARUH METODE *MIND MAPPING* BERBANTU PLATFROM
QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 4
MADRASAH IBTIDAIYAH PKP JIS JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI



Oleh:

Nurul Huda

1601025055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Mind Mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz*
Terhadap Hasil Belajar IPA Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS
Jakarta Timur

Nama : Nurul Huda
NIM : 1601025055

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai
saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Rabu
Tanggal : 02 September 2020

Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Ika Yatri, M.Pd.		14-10-20
Sekretaris : Nurafni, M.Pd.		14/10/2020
Pembimbing : Ika Yatri, M.Pd.		14-10-20
Penguji I : Drs. H. Yamin M.Pd.		9/10/20
Penguji II : Mayarni, S.Pd., M.Si.		28/10/2020

Disahkan oleh,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN.0317126903

ABSTRAK

Nurul Huda NIM: 1601025055. “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur”. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof . DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh Metode *Mind Mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur pada semester I 2020/2021. Metode Penelitian yang dipergunakan adalah *Quasi Eksprimen*, populasi ini berjumlah 60 siswa. Teknik *sampling* menggunakan sampel jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 siswa pada kelas Eksperimen / kelas Metode *Mind Mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz* dan 30 siswa pada kelas kelas yang tidak menggunakan Metode *Mind Mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz* . Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrumen tes yang berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban yang telah diuji dengan menggunakan uji *validitas* dan uji *reliablitas*. Data yang diperoleh dan dianalisis dengan dilakukan uji normalitas yang menggunakan uji normalitas yang menggunakan uji lilifors dan dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* maka data dinyatakan normal dengan homogen. Uji hipotesisi yang digunakan adalah uji-t dengan di peroleh $t_{hitung}=3,995$ dan $t_{tabel}=2,002$ dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 58. T_{hitung} lebih besar dari t_{tebel} maka H_0 ditolak H_1 diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Metode *Mind mapping* Berbantu Platfrom *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Pasa Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur.

Kata kunci : Hasil Belajar IPA, Metode *Mind Mapping* Berbantu *Platfrom Quizizz*.

ABSTRACT

Nurul Huda NIM: 1601025055. *"The Influence of Mind Mapping Methods Assisted by Quizizz Platform on Science Learning Outcomes of Class IV Students at Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta"*. Jakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University Prof. DR. HAMKA. 2020.

This study aims to determine whether or not there is an effect of the Mind Mapping Method Assisted by the Quizizz Platform on the Science Learning Outcomes of Class IV Students at Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta. This research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta in the first semester of 2020/2021. The research method used was Quasi Experiment, this population numbered 60 students. The sampling technique uses a saturated sample. This research sample consisted of 30 students in the Experiment class / Quizizz Platform-assisted Mind Mapping Method class and 30 students in the class who did not use the Quizizz Platform-Assisted Mind Mapping Method. The technique of collecting data is by providing a test instrument in the form of multiple choice questions with a choice of answers that have been tested using validity and reliability tests. The data obtained and analyzed by performing a normality test using a normality test using the Lilifors test and followed by a homogeneity test using the Fiaher test, then the data is declared normal with homogeneous. The hypothesis test used is the t-test with the obtained t count = 3.995 and t table = 2.002 with a significant level of 0.05 and degrees of freedom (dk) = 58. Tcount is greater than ttable, so H0 is rejected. H1 is accepted. This study concludes that there is an influence of the Quizizz Platform-assisted Mind Mapping Method on the Student's Science Learning Outcomes in Class IV of PKP JIS East Jakarta Madrasah Ibtidaiyah.

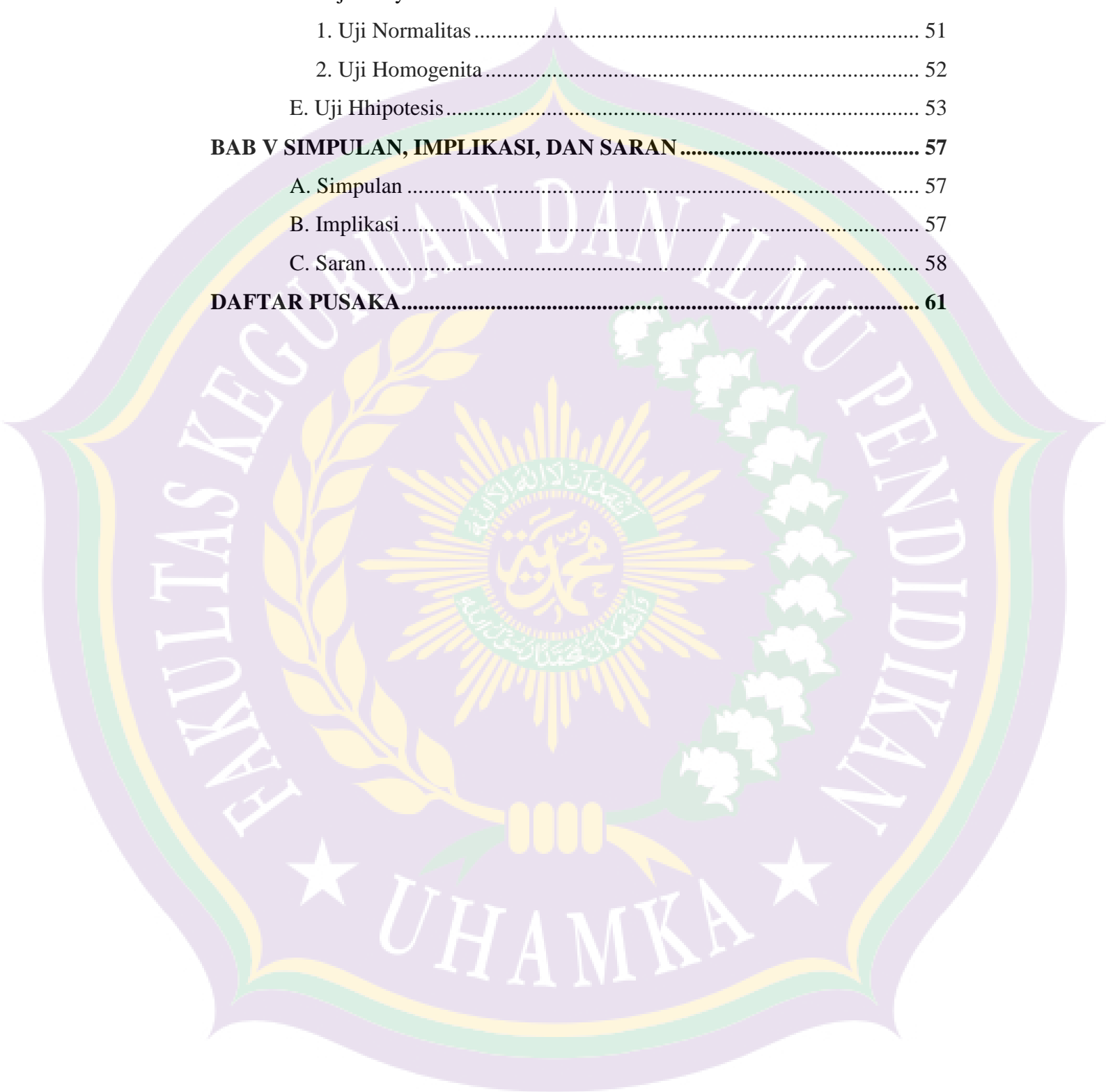
Keywords: *Science Learning Outcomes, Mind Mapping Method Assisted by Quizizz Platform.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Kajian teori	18
1. Hasil Belajar IPA.....	18
2. Hakikat penggunaan platfrom <i>Quizizz</i>	20
3. Hakikat metode <i>mind mapping</i>	23
B. Penelitian Relavan.....	26
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu penelitian	32
B. Populasi Dan Sempel	33
1. Populasi	33
2. Sempel	34
C. Metode Penelitian.....	34
D. teknik Pengambilan Data	36
1. Defiisi konseptual Variabel (Y)	36
2. Definisi Konseptual Variabel (X)	36
3. Definisi Oprerasional Variabel Terikat (Y)	37
4. Definisi Operasional Variabel Bebas (X).....	37
E. Jenis Instrumen	37
F. kisi-kisi instrumen	37
G. Uji Coba Instrumen	38
a. Uji Validitas	38
b. Uji Realibilitas	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
I. Uji Prasyarat Analisis	40
a. uji normalitas	40
b. Uji Homogenitas	41
J. uji hipotesisi	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Tempat Penelitian	43
B. Analisis Instrumen Penelitian.....	43
a. Validitas.....	43
b. Realibilitas.....	44
C. Deskripsi Data	45
1. Data Hasil Kelas Exsperimen	45
2. Data Kelas Kontrol	48

D. Uji Persyaratan Analisis.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenita	52
E. Uji Hhipotesis.....	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	57
A. Simpulan	57
B. Implikasi.....	57
C. Saran.....	58
DAFTAR PUSAKA.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara autodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *ducare*, berarti “keluar”. Jadi pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu lembaga pendidikan yang telah tersusun dan terencana secara formal oleh pemerintah untuk mewujudkan suatu hasil dalam pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan orang yang diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya dengan melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan walaupun hasilnya belum memenuhi harapan. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa

kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman.

Definisi hasil belajar lainnya bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang di capai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin tercapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa belajar di sekolah yaitu guru. Guru sebagai pelaku pendidikan dituntut seprofesional mungkin, utamanya dalam mengorganisasi dan memformulasikan strategi pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang tentunya berimplikasi langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi siswa juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Oleh sebab itu dibutuhkan keahlian pengajar yang variatif dan inovatif.

Interaksi guru dengan siswa memegang peranan penting dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini guru mengajarkan apa yang di miliki kepada siswa dengan berbagai cara dan metode yang diterapkannya untuk bisa diserap oleh siswa dengan baik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bisa di lihat dari banyaknya siswa yang mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Juga dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Namun terkadang guru masih memiliki kegagalan dalam proses belajar mengajar di kelas, biasanya dikarenakan proses belajar mengajar di kelas kurang menarik sehingga banyak siswa kurang memperhatikan dalam proses belajar mengajar terlebih dalam pembelajaran IPA. Terkadang pendidik mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi kepada siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelajaran IPA terbilang rendah. Pembelajaran IPA di sekolah masih memiliki banyak problem dan kendala terutama kepada pihak guru. Di dalam sekolah guru mengkritik beratkan pada penguasaan konsep semata dengan target agar mendapatkan rata-rata nilai yang baik. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPA di sekolah menjadi monoton, pembelajaran IPA berubah menjadi pembelajaran sastra IPA dimana siswa dibelajarkan hanya teori-teorinya saja tanpa ada praktek dari pembelajaran itu guna sebagai pembentukan sikap yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan dalam pembelajaran masi terlalu

didominasi oleh peran seorang guru. Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Pada dasarnya pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dimana siswa diajak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi melibatkan fisik juga.

Agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, terdapat banyak metode-metode pembelajaran, salah satu diantaranya adalah dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode *Mind Mapping* berbantu platform *Quizizz*. Disini peneliti akan mencoba menerapkan metode *Mind Mapping* dan dibantu juga menggunakan Platform *Quizizz* dalam mengerjakan soal.

Dalam uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh metode *Mind Mapping* Berbantu Platform *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI PKP JIS Jakarta Timur

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan, maka beberapa masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Apakah siswa kelas IV MI PKP JIS kurang aktif dalam pembelajaran IPA?
2. Apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV MI PKP JIS Jakarta Timur rendah?
3. Apakah guru di MI PKP JIS Jakarta Timur belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi?
4. Apakah metode *mind mapping* berbantu *platform quizizz* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas 1V?

5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *mind mapping* berbantu *platfrom quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA pada kelas IV?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar dan identifikasi masalah supaya penelitian lebih terarah dan tidak terlalu meluas, maka ruang lingkup dibatasi pada pengaruh metode *mind mapping* berbantu *platfrom quizizz* terhadap hasil belajar IPA pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, bahwa masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh metode *mind mapping* berbantu *platfrom quizizz* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, agar siswa lebih tertarik, kreatif, menyenangkan dan semangat dalam belajar IPA.

2. Guru

Sebagai bahan masukan untuk guru dan memperkenalkan model lain dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya, juga sebagai salah satu upaya perbaikan tentang model pembelajaran untuk membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPA dengan menggunakan Model

pembelajaran *mind mapping* , serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD

3. Kepala Sekolah

Sebagai acuan untuk melakukan pembinaan kepada guru-guru terkait dengan model pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPA atau mata pelajaran lainnya.

4. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran tipe *mind mapping* yang soalnya dibuat dengan berbantu *platform quizizz*.

DAFTAR PUSAKA

- Akmal. (2019). *Lebih dekat dengan industri 4.0*. Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Arikunto, s. (2010). *prosedur penelitian* . jakarta: rineka cipta.
- Ariyanti, D. (n.d.). *Bukan Sekedar Selvi*.
- Barlia, I. (2014). elementary school students motivation profiles in learning science for conceptual changing. *international journal of science and research*, 1.
- Berlin san, i. k. (2015). *ragam perkembangan model pembelajaran*. jakarta: cv. solusi distribusi.
- Berlin Sani, I. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Solusi Distribusi .
- Berlin sani, I. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Berlin sani, I. K. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: cv, solusi distribusi.
- Eka Sulistyowati, A. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ika berdiati, H. (2014). *pembelajaran efektif* . bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, D. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, I. A. (n.d.). *Pembuatan Soal Aplikasi Quizizz*.
- Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*. (2016). Jakarta: PT Indeks.
- Priansa, D. J. (2017). *pengembangan strategi dan model pembelajaran*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Purwanto. (2018). *EVALUASI BELAJAR*. YOGYAKARTA: PUSAKA BELAJAR.
- Riduwan. (2013). *belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. bandung: alfabete .
- Riduwan. (2013). *belajar mudah penelitian* . bandung: alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Belajar mudah penelitian* . yogyakarta: alfabeta.

- Ridwan. (2013). *belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. bandung.
- Saefuddin, H. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Reamaja Rosdakarya Offset.
- Samantowo, U. (2016). *pembelajaran IPA di sekoalah dasar*. jakarta: PT indeks.
- Samatowa, U. (2014). *metodologi pembelajaran IPA*. jakarta: PT Bumi Aksara.
- SAMLAWI, F. (n.d.). *konsep dasar IPS*. depertemen pendidikan dan kebudayaan
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Asdi mahasatya.
- Sugiono . (2015). *metode penelitian pendidikan*. bandung: alfabeta.
- sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan*. bandung.
- suprijono, a. (2015). *cooperative learning*. yogyakarta: pustaka belajar.
- suprijono, a. (2015). *Cooperative Learning*. yogyakarta: pustaka pelajar.
- SUPRIYA. (2011). *Pendidikan IPS*. bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, a. (2014). *metodologi pembelajaran IPA*. JAKARTA: PT bumi aksara.
- Yudha, R. P. (2018). *Motivasi berprestasi dan disiplin peserta didik*. PONTIANAK: Yudha English Gallery.