

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS V DI SDN 5 KARANG ANYAR**

Echa Yustia¹, Wayan Satria Jaya², Putut Wisnu Kurniawan³

¹²³ STKIP PGRI Bandar Lampung

echayustia08@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², pututbukan@gmail.com³

Abstrak: Pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* adalah salah satu bentuk usaha yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran anak, penelitian ini telah dilakukan di sekolah SDN 5 Karang Anyar pada mata pembelajaran IPS kelas V. penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK yang melewati beberapa tahapan aktivitas dan observasi guna mendapatkan hasil terbaik yang di akhiri dengan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, test dan dokumentasi guna mengumpulkan data dan di Analisa secara kuantitatif. dari hasil penelitian menunjukan bahwa aktivitas Guru siklus I sebesar 71,73% masuk kedalam kategori yang baik, dan pada siklus II meningkat ke kategori sangat baik dengan perolehan nilai 88.04%. Aktivitas dari siklus I memperoleh nilai yaitu 70,65% termasuk kategori baik. Dan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang nilai perolehannya sebesar dengan menggunakan model *Mind Mapping* yang memperoleh 89,13%. sudah memasuki ke dalam kategori baik sekali. Untuk hasil belajar peserta didik Hasil belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada siklus I mendapatkan persentase 48% yang tuntas sehingga masuk pada kategori cukup. Sedangkan pada siklus II peserta didik mendapatkan ketuntasan sebanyak 84% siswa sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus II berada pada kategori sangat baik. sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan.

Kata kunci: Model *Mind Mapping*, Hasil Belajar siswa

Abstract: Learning using the *Mind Mapping* model is one of the efforts made by teachers in improving children's learning outcomes, this research has been carried out at SDN 5 Karang Anyar school in social studies subject for class V. This research uses the CAR research method that passed several stages of activity and observation in order to get the best results which ended with a test to determine student learning outcomes in social studies subjects. The instruments used in this study were observation, testing and documentation in order to collect data and analyzed quantitatively. from the results of the study showed that the teacher's activity in the first cycle of 71.73% was in the good category, and in the second cycle it increased to the very good category with the acquisition of a score of 88.04%. Activities from the first cycle obtained a score of 70.65% including good categories. And student activities in the second cycle experienced an increase in the acquisition value by using the *Mind Mapping* model which obtained 89.13%. is in the very good category. For student learning outcomes Student learning outcomes using the *Mind Mapping* model in my cycle got a percentage of 48% that were completed so that they were included in the sufficient category. While in the second cycle students get completeness as much as 84% of students so it can be said that the learning outcomes in the second cycle are in the very good category. So it can be said that learning outcomes have increased.

Keywords: *Mind Mapping* Model, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membantu siswanya dalam memahami kehidupannya yang berkaitan dengan pengetahuannya dalam mendapati makna sebuah kehidupan. Tujuannya yaitu mengandung faktor-faktor nilai kependidikannya, ilmu kebangsaannya, siswa secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Peserta didik memiliki kesadaran untuk meningkatkan prestasinya sebagai bentuk tanggung jawab terhadap warga negara yang setia pada negara. Mata pelajaran IPS dapat membantu peserta didik memperoleh ide-ide kritis dan berbagai cara untuk memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah siswa akan dihadapkan pada upaya mengambil keputusan sendiri dan juga siswa belajar untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan menguji ide-ide kritis dalam situasi sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan yang dilaksanakan di SDN 5 Karang Anyar tepatnya kelas V. Dalam pembelajaran guru sudah menggunakan bahan ajar sebagai alat bantu untuk mengajar guru, guru juga sudah menerapkan metode pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru juga sudah menerapkan beberapa model pembelajaran tetapi belum pernah menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dan siswa sulit mengingat dikarenakan terlalu banyak. Maka membuat peserta didik masih sangat kurang dalam belajar serta membuat hasil pembelajarannya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.

Dari beberapa permasalahan yang sudah dijelaskan diatas dapat peneliti

simpulkan bahwa, siswa kelas V SDN 5 Karang Anyar belum menguasai materi yang dipelajari, dan peserta didik masing cenderung pasif dan masih kurang kreatif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN 5 Karang Anyar, KKM yang terdapat disekolah untuk muatan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu 70. Maka dapat dilihat dari tabel 1 diatas, bahwa kelas V terdapat 13 siswa yang belum mencapai KKM dan terdapat 12 siswa yang telah mencapai KKM.

Tabel 1.1 nilai ulangan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SDN 5 Karang Anyar

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Ketuntasan
70	$\geq$	12	48%	Tuntas
	$\leq$	13	52%	Tidak Tuntas

Salah satu cara guru dalam memberikan inovasi adalah perlu adanya suatu model pembelajaran. Model yang sesuai dengan meningkatkan kreatifan siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satunya model pembelajaran *Mind Mapping*, karena menurut peneliti model pembelajaran *Mind Mapping* ini sangat berguna untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan juga kekreatifan sejauh mana mereka tidak merasakan kebosanan disaat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Mind Mapping yaitu cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara

harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran. Semua *Mind Mapping* mempunyai kesamaan semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi Diagram warna-warni, sangat struktur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan otak untuk mengasosiasi pengetahuan menjadi sebuah gagasan berupa gambar atau peta pikiran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu catatan yang unik dibandingkan dengan catatan pada umumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 5 Karang Anyar”.

Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model Pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau diluar kelas. Sedangkan model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan

tipe model pembelajaran alternatif yang berpijak dari pendekatan student centered. Model pembelajaran ini mengutamakan pada partisipasi aktif siswa dalam pemahaman konsep dari suatu materi pelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam model ini terkait dengan penciptaan peta pikiran yang kreatif dan berwarna.

Mind Mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru (Silberman,1996). Pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum dimulai menulis (Herwono,2003). *Mind Mapping* merupakan sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berpikir (Windura. 2013:12).

Mind Mapping (peta pikiran) dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas, atau informasi lainnya dalam bentuk diagram radial-hierarkis non-linear. *Mind map* pada umumnya menyajikan informasi yang terhubung dengan topik sentral, dalam bentuk kata kunci, gambar (simbol), dan warna sehingga suatu informasi dapat dipelajari dan diingat secara cepat dan efisien (Fathurrohman. 2015:206).

Mind Mapping digagas dan dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang *psikolog Inggris*. Tony Buzan meyakini bahwa penggunaan mind map tidak hanya mampu melejitkan proses memori, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menganalisis, dengan mengoptimalkan fungsi belahan otak. *mapping* dapat

mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan, dan tindakan. Informasi yang disajikan fokus pada bagian-bagian penting sehingga dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi dan mengelaborasinya lebih jauh (Fathurrohman. 2015:206).

Mind Mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran. Semua *mapping* mempunyai kesamaan semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memencar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi Diagram warna-warni, sangat struktur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan otak untuk mengasosiasi pengetahuan menjadi sebuah gagasan berupa gambar atau peta pikiran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu catatan yang unik dibandingkan dengan catatan pada umumnya.

Hasil Belajar

Secara etimologi hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Menurut kamus bahasa Indonesia, hasil adalah suatu yang ada

terjadi oleh suatu kerja, berhasil sukses. Menurut R. Gagne hasil dipandang sebagai kemampuan internal yang menjadi milik orang serta orang itu melakukan sesuatu. Sedangkan belajar menurut Morgan, dalam buku *Introduction To Psychology* (1978) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dan latihan atau pengalaman.

Menurut Nawawi dalam K.Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam sekolah yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah mata pelajaran tertentu. Nana Sudjana (2009:22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar adalah perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Menurut Muchtar (2007:2.24) dalam buku Yulia Siska (2016-20) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup 4 (empat) aspek, sebagai berikut;

- 1) Sistem sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.
- 2) Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat atau wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
- 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.
- 4) Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses.

METODE

Metode dan Prosedur Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A SDN 5 Karang Anyar, Lampung Selatan tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 orang peserta didik. Jumlah peserta didik laki-laki 1 dan perempuan orang peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan Model Suharsimi Arikunto dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, kegiatan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*Implementation*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan yaitu lembar tes, dan lembar observasi. Data yang telah terkumpul

dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis ini dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti-bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan dan perubahan sebagaimana yang diharapkan. Teknik analisis data hasil belajar pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Ketuntasan individu

Ketuntasan individu akan tercapai apabila siswa memperoleh nilai 70 yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang disepakati oleh sekolah.

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal merupakan penilaian yang dilihat dari jumlah siswa yang tuntas secara individu dibagi dengan jumlah siswa yang hadir dalam pembelajaran. Penilaian ketuntasan klasikal ini dilakukan saat diakhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Penilaian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa secara klasikal mampu mencapai tingkat ketuntasan 70. Untuk mengetahui ketuntasan klasikal siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut;

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang hadir}} \times 100$$

Tabel 3.1Kreteria ketuntasan klasikal

Rentangan Prestasi	Keterangan
76-100%	Sangat baik
51-75%	Baik
26-50%	Cukup
0-25%	kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 5 Karang Anyar terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas V A, diperoleh hasil bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah oleh kurang bermaknanya proses pembelajaran. selain itu aktivitas belajar siswa yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Ketika guru menerangkan banyak diantaranya yang tidak memperhatikan dan sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti mengobrol dan bercanda.

Deskripsi Siklus I

a) Observasi aktivitas siswa siklus I

Hasil pengamatan observasi aktivitas siswa ini menggunakan lembar observasi yang diamati oleh seorang pengamat, pengamat tersebut merupakan teman sejawat peneliti bernama Echa Yustia pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *mind mapping* memperoleh nilai baik yaitu 70,65%. Dalam siklus I terdapat beberapa hal yang masih kurang antara lain siswa banyak bermain-main saat mendengarkan guru menjelaskan materi, siswa juga tidak mencontoh instruksi dari guru untuk bekerja dalam timnya, siswa belum mengerti dengan Lembar Kerja Peserta Didik, dan dalam berdiskusi siswa juga

tidak begitu aktif sehingga tidak terlalu menanggapi nilai dan hasil presentasi temannya serta peserta didik juga masih terbata-bata, terputus-putus pada saat guru menyuruhnya untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

b) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan *Mind Mapping* dan telah di distribusikan dengan total siswa yang mendapatkan nilai diatas standar kompetensi pada siklus I sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 48% yang tuntas sehingga masuk pada kategori cukup dan 13 peserta didik dengan persentase 52% yang tidak tuntas masuk pada kategori baik. Siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 66% dan persentase ketuntasan belajar 48% dalam kategori cukup dan belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada pembelajaran IPS untuk siklus I belum tercapai. Berikut merupakan tabel hasil hasil belajar;

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus I

No	Indikator	Siklus I
1.	Rata-rata	66%
2.	Skor tertinggi	78
3.	Skor terendah	56
4.	Presentase Ketuntasan	48%

Deskripsi Siklus II

a) Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* yang

memperoleh 89,13%. Hal ini berdasarkan kategori kriteria penelitian pengamat pada aktivitas siswa presentase > 80% berada pada kategori baik sekali.

b) Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan *Mind Mapping* dihasilkan peserta didik yang tuntas adalah 21 siswa dengan total nilai diatas standar kompetensi, atau sebanyak 84% siswa sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus I berada pada kategori sangat baik.

Terkait pencapaian hasil belajar menggunakan *Mind Mapping* adalah pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Belajar Siklus II

NO	Indikator	Siklus II
1.	Rata-rata	74,6%
2.	Skor tertinggi	90
3.	Skor terendah	60
4.	Presentase Ketuntasan	84%

KESIMPULAN

1. Aktivitas Guru dalam penerapan Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan media gambar mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 71,73% masuk kedalam kategori yang baik, dan pada siklus II meningkat ke kategori sangat baik dengan perolehan nilai 88.04%. Disamping itu aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan media gambar mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai yaitu 70,65% termasuk kategori

baik. Dan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang nilai perolehannya sebesar memperoleh 89,13%. Hal ini berdasarkan kategori kriteria penelitian pengamat pada aktivitas siswa presentase > 80% berada pada kategori baik sekali.terdapat bebarapa factor alasan adanya kenaikan karena metode pembelajaran yang digunakan bisa meningkatkan motivasi peserta didik dan aktivitas guru dalam mengimplementasikan pembelajaran

2. Hasil belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada siklus I sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 48% yang tuntas sehingga masuk pada kategori cukup dan 13 peserta didik dengan presentase 52% yang tidak tuntas masuk pada kategori baik. Siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang tuntas adalah 21 siswa dengan total nilai diatas standar kompetensi, atau sebanyak 84% siswa sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus II berada pada kategori sangat baik.siswa sehingga bisa dikatakan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin; Wahyuni, Esa Nur. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Buzan, Tony. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ikwanuddin, Muhammad Arif. (2013). *Penerapan Metode Mind Mapping*

- Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karang Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonosari 02 Semarang. Disertasi. Semarang: Sarjana Pendidikan Universitas Negri Semarang.
- Majid, Abdul. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maolani, Rukaesih A. dan Cahyana, Ucu. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Neolaka, A dan A. Neolaka, Grace Amialia. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok: Prenadamedia Group.
- Septia, Trifosa Veni. (2017). Pengaruh Penerapan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Mahesa Jenar Kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Setiawati, Siti Ma'rifah. (2018). *Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?*. Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Vol 35 No 1, 31-46, DOI: <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sonita, Alen Putri. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh Besar. Banda Aceh: Universitas Islam Negri Ar-Raniry.
- Syah, Zakariya Firasyan. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada siswa Kelas V Di SDN 1 Sruweng. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Syam, Natriani; Ramlah. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. Jurnal Publikasi Pendidikan Vol V No 3, DOI: <https://doi.org/10.26858/publikan.v5i3.1612>
- Tanod, Mareyke Jessy dan Harjanto, Ambyah. (2019). *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Zakso, Amrazi. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: PT. Huta Parhapuran.