

Efektivitas Mind Mapping dan Model Inkuiri Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA

Horidatus Saadah*, Moh. Nurul Fatah, Diah Novianti, Sri Utami, Soesiana Tri Eka Silver

Universitas Dr Soetomo Surabaya, Indonesia

Email korespondensi: khoridatussaadah@gmail.com

Article Information

Submitted: 04 Maret 2023

Accepted: 23 Maret 2024

Online Publish: 19 Maret 2024

Abstrak

Hasil belajar esensinya merupakan efek perlakuan dari berbagai komponen yang diciptakan dalam sistem pembelajaran. Hasil belajar yang rendah, kurang berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan berpikir kritis menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini. Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya serta dibiasakan untuk memetakan konsep-konsep yang dipelajari, agar mengetahui dan memudahkan siswa dalam belajar. Mind mapping ini secara garis besar menunjukkan dan mengarahkan siswa dengan konsep-konsep utama dari pemetaan yang akan dipelajari oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk. Rancangan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan komparasi dengan membandingkan hasil pembelajaran dari efek perlakuan yang diimplementasikan yaitu penggunaan mind mapping dan model pembelajaran inkuiri. Sebagai sampel penelitian adalah siswa kelas VII A MTs Saiful Ulum Tanjungbumi sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VII B sebagai kelompok kontrol dengan masing-masing 19 siswa. Metode pengumpulan data digunakan tes hasil belajar. Analisis datanya digunakan uji two independent sample t-test dengan SPSS 26. Hasilnya adalah model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran inkuiri berbasis media interaktif efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA

Kata Kunci: *efektivitas, mind mapping, model inkuiri, hasil belajar,*

Abstract

Essentially learning outcomes are the treatment effects of the various components created in the learning system. Low learning outcomes, lack of development of high-level thinking abilities and critical thinking skills are the main problems in this research. In the learning process, students are expected to discover for themselves the concepts they study and get used to mapping the concepts studied, in order to understand and make it easier for students to learn. This mind mapping generally shows and directs students to the main concepts of the mapping that students will learn. This research aims to. The design in this research is quantitative with a comparative approach by comparing learning outcomes from the effects of the treatment implemented, namely the use of mind mapping and inquiry learning models. The research samples were class VII A students at MTs Saiful Ulum Tanjungbumi as the experimental group and class VII B students as the control group with 19 students each. The data collection method used was a learning outcomes test. The data analysis used the two independent sample t-test with SPSS 26. The result was that the mind mapping learning model and interactive media-based inquiry learning model were effective on learning outcomes in science learning

Keywords: *effectiveness, mind mapping, inquiry model, learning outcomes*

How to Cite

DOI
e-ISSN
Published by

Horidatus Saadah et al/ Efektivitas Mind Mapping dan Model Inkuiri Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA/Vol 5 No 1 (2024)
<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v5i1.346>
2721-2246
Rifa Institute

Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 (ayat 4) menyebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menyiratkan bahwa segala komponen pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan dan model pembelajaran yang mengasah pengembangan kreativitas siswa, baik dalam proses maupun hasil belajarnya (Pradana, 2020)

Hasil belajar esensinya merupakan efek perlakuan dari berbagai komponen yang diciptakan dalam sistem pembelajaran. Segala hal dirancang dan diimplementasikan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Dalam tataran efektif, hasil yang dicapai adalah hasil yang optimal dalam tataran pengembangan kompetensi yang diarahkan. Efisien, dalam konteks memperoleh hasil belajar yang optimal dengan menggunakan cara atau strategi yang taktis dan cermat. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi hasil belajar kognitif, afektif, dan keterampilan yang secara integratif tidak dapat dipisahkan baik dalam proses ataupun hasilnya secara keseluruhan (Sudjana, 2012). Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah (Nabillah & Abadi, 2019)

Perolehan hasil belajar yang optimal, tentunya didukung oleh sumber daya yang diorganisasi dengan baik pula. Guru sebagai pengendali utama harus mampu merancang berbagai model, strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Untuk itulah, kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai komponen pembelajaran mutlak diperlukan, sebagai pengendali dan yang menjalankan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah menggunakan media dalam setiap pembelajaran yang dilakukannya. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Rejeki et al., 2020). Media pembelajaran merupakan hal yang dilakukan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran yang secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media dimanipulasi sedemikian rupa dan dilakukan dengan berbagai strategi yang mudah dalam menyampaikan pesan sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Sebagai bahan dalam menyampaikan pesan dan bahan pembelajaran, peranan media sangat menentukan dalam keberhasilan pembelajaran sebagai satu kesatuan dari sistem komponen pembelajaran.

Salah satu media yang efektif dan banyak digunakan saat ini adalah media interaktif. Media interaktif hadir dalam berbagai bentuk, yang saat ini banyak diimplementasikan dalam berbagai aplikasi dan platform digital. Meskipun esensinya media interaktif tidak harus berbentuk digital. Media interaktif banyak digunakan dengan hal utama adalah tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran. Dengan terlibat langsung, mencoba, melakukan, dan merespon membuat media ini menjadi pilihan utama pengembangan media yang paling banyak dilakukan oleh pendidik di Indonesia.

Media interaktif menjadikan respon dan keterlibatan siswa menjadi dominan dalam pembelajaran. Artinya, siswa yang aktif dan menjadi pusat dalam pembelajaran. Kondisi ini, tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Artinya, menggunakan media interaktif menjadi penting dilakukan dalam pembelajaran di era

Revolusi Industri 4.0. Fakta di lapangan menunjukkan, bahwa kebanyakan guru di Indonesia menggunakan media pembelajaran yang hanya satu arah, tidak interaktif. Media tersebut, hanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan konsep dan memudahkan siswa untuk memahami materi atau bahan pelajaran. Siswa tidak mencoba dan melakukan sendiri berbagai model, percobaan atau eksperimen dari media tersebut.

Fakta menunjukkan belajar dengan mencoba, melakukan sendiri kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai media interaktif akan menjadikan siswa memperoleh pengalaman yang berbeda, mempertinggi kualitas dan hasil belajar, serta dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama, dari apa yang dipelajarinya. Hal demikian dapat diperoleh dari media interaktif yang dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Identifikasi masalah yang berhubungan dengan diterapkannya model inkuiri di lapangan adalah: siswa tidak menemukan sendiri konsep-konsep belajarnya, kurang mandiri dalam belajar, kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Lebih banyak dilakukan dan diberikan oleh guru. Selain itu, pembelajarannya menjadi kurang menantang karena kurang diterapkannya model-model inovatif. Muaranya adalah hasil belajar yang rendah, kurang berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan berpikir kritis.

Dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya. Salah satu caranya adalah dengan siswa mengkontruksi sendiri apa yang akan dipelajari. Siswa sejak awal dibiasakan untuk memetakan konsep-konsep yang dipelajari, agar mengetahui dan memudahkan siswa dalam belajar. *Mind mapping* ini secara garis besar menunjukkan dan mengarahkan siswa dengan konsep-konsep utama dari pemetaan yang akan dipelajari oleh siswa.

Tidak semua guru dalam kesempatan awal memberikan kepada siswa untuk melakukan atau mengkontruksi *mind mapping* dari apa yang akan dipelajarinya. Akibatnya siswa tidak mempunyai pedoman dan gambaran awal apa yang akan dipelajarinya. Selanjutnya yang terjadi adalah siswa kurang mempunyai ingatan dan pemahaman yang kuat tentang apa yang akan dipelajari dan yang sudah dipelajari. *Mind mapping* bukan hanya pemetaan pikiran, tetapi juga dalam jangka panjang memberikan kerangka dalam membangun konsep sendiri dari apa yang dipelajari oleh siswa. Model pembelajaran *mind mapping* adalah model peta konsep dimana sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan, siswa juga diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan masalah dan menemukan cara pemecahan masalah yang efektif selanjutnya melakukan tindak lanjut (Ruhama & Erwin, 2021).

Mind mapping tidak hanya sekedar membuat peta konsep yang menghubungkan apa yang akan dipelajari, tetapi juga mengkonstruksi gagasan berpikir dengan konsep-konsep yang dipelajari, sehingga menjadi kerangka berpikir yang mengarahkan siswa pada tujuan yang akan dipelajari dalam pembelajarannya. *Mind mapping* dikategorikan sebagai cognitive organizers yang difungsikan sebagai stimulator aktivitas kognisi manusia agar bekerja lebih efektif dan efisien (Chen dan Hung, 2014)

Dalam tataran di lapangan, selain pembelajaran yang tidak menggunakan *mind mapping* sehingga kurang terbentuk kerangka berpikir, juga menganggap bahwa *mind mapping* bukanlah suatu hal yang penting. Jika menggunakan *mind mapping*, hanya sebatas peta konsep yang didasarkan kepada pokok-pokok bahasan yang belum menjadi landasan berpikir siswa. Sehingga kemudian *mind mapping* yang dibuat oleh siswa tidak berasal dari konstruksi berpikirnya tentang konsep-konsep yang dipelajari, dan menghubungkan konsep-konsep tersebut sehingga terbentuk kerangka berpikir yang utuh terkait dengan apa yang dipelajari.

Akibatnya, hasil belajar siswa rendah karena kurang memahami konsep-konsep belajarnya, tidak mengetahui alur dan hal-hal penting dari apa yang dipelajari. Memahami alur dengan *mind mapping* menjadi kunci bagaimana konstruks berpikir siswa tentang apa

yang dipelajarinya. Selanjutnya yang terjadi adalah ingatan dan pemahaman siswa tidak berlangsung dalam jangka waktu yang lama dan hasil belajarnya juga kurang optimal.

Dalam konteks kerangka berpikir, pembelajaran yang direkonstruksi sendiri oleh siswa dengan menemukan apa yang dipelajari secara mandiri merupakan esensi utama pembelajaran. Dalam hal ini, model inkuiri menjadi hal yang dapat digunakan yang dikolaborasikan dengan *mind mapping* yang dibuat oleh siswa. Inkuiri merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan lapangan dengan menemukan konsep sendiri apa yang dipelajari oleh siswa. Selanjutnya epistemologi ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh siswa, memahami apa yang dipelajari sampai pada hakikatnya. Dalam pembelajaran dengan penemuan atau inkuiri, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Sanjani, 2019).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri belum terlalu banyak diimplementasikan guru. Hal utama adalah guru berpandangan bahwa siswa belum mampu menjalankan model inkuiri secara penuh, kemandirian siswa belum terbentuk, fasilitas dan sarana prasarana yang belum mendukung, sampai pada alasan sulitnya alokasi waktu dalam mengikuti sintaks-sintaks yang diimplementasikan dalam model pembelajaran inkuiri. Model inovatif ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan, karena sangat mengeksplorasi kemampuan dan kemandirian siswa dalam belajar, serta berlangsung dalam proses mental yang mengasah kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi.

Dalam konteks faktual, banyak pendidik yang masih tidak beranjak dari pola model lama dengan mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tidak dikembangkan berdasarkan sintaks-sintaks pembelajaran yang menuntut penguasaan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan cara-cara ilmu diperoleh yang mengasah baik fisik maupun mental siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran konvensional diimplementasikan guru karena sudah ada di zona nyaman yang digunakan dalam rutinitas mengajar setiap hari. Prakarsa perubahan dengan model pembelajaran inovatif tidak banyak dilakukan oleh guru, sehingga model konvensional masih menjadi dominan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Integrasi antara *mind mapping* dan model inkuiri merupakan hal yang menarik untuk diteliti, karena konstruksi berpikir siswa terkait apa yang dipelajari. *Mind mapping* membantu siswa dalam kerangka berpikir, sedangkan model inkuiri memberikan kesempatan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis dan melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri apa yang dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini, memfokuskan kajian tentang penggunaan *mind mapping* dan implementasi model inkuiri dengan judul: Efektifitas *Mind Mapping* dan Model Inkuiri Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian komparasi atau perbandingan, bukan relasi sejajar atau kausalitas. Dalam penelitian, komparasi digunakan untuk membandingkan hasil pembelajaran dari efek perlakuan yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Pemilihan jenis penelitian ini didasari oleh alasan bahwa dalam pembelajaran segala sesuatu yang dipraktikkan atau diimplementasikan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Saiful Ulum Tanjungbumi Bangkalan. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTs Saiful Ulum Tanjungbumi berjumlah total 56 siswa, yang terdiri dari 3 kelas, yaitu: kelas VII A (19 siswa), kelas VII B (19 siswa), dan kelas VII C (18 siswa). Populasi didasarkan pada tujuan penelitian yang meneliti pembelajaran IPA setingkat SMP. Selain itu, karakteristik siswa yang rata-rata adalah alasan dalam penerapan perlakuan penelitian yaitu: penggunaan pendekatan *mind mapping* dan model inkuiri learning berbasis media interaktif dalam pembelajaran IPA. MTs Saiful Ulum merupakan sekolah swasta setingkat SMP terbesar di Kecamatan Tanjungbumi.

Dalam penelitian ini, sebagai sampel penelitian sebanyak 2 kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Hal ini dilakukan dengan alasan bahwa kelas VII di MTs Saiful Ulum Tanjungbumi, hanya terdiri dari 3 kelas. Untuk itu, diambil 2 kelas sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dari sumber penelitian. Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik agar diperoleh data sesuai dengan yang dibutuhkan. Selain itu data yang diperoleh juga valid dan objektif. Ketepatan dalam menggunakan teknik pengumpulan data menentukan bagaimana data diperoleh untuk menjawab pertanyaan atau tujuan penelitian. Bukti dan fakta yang diperoleh dari pengumpulan data kemudian dilakukan pengolahan dan analisis sesuai dengan yang ditetapkan. Berdasarkan data yang diperoleh teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two independent sample t test*. Berikut ini adalah rancangan penelitian yang peneliti lakukan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes
Eksperimen	X1	O1
Kontrol	X2	O2

(Sugiyono, 2014)

Keterangan

X1 : Model Pembelajaran Mind Mapping dan Inkuiri

X2 : Model Pembelajaran Konvensional

O1 : Tes Hasil Belajar untuk kelompok eksperimen

O2 : Tes Hasil Belajar untuk kelompok kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya, Teori Keadilan Bermartabat adalah suatu teori hukum yang membahas mengenai Keadilan Hukum yang berlandaskan sila-sila dalam Pancasila, terutama yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab. Menurut Notonagaro makna dari rasa kemanusiaan adalah rasa kemanusiaan yang adil terhadap diri sendiri, terhadap sesama manusia dan terhadap tuhan atau *causa prima* (Teguh Prasetyo, 2019). Di dalam teori Keadilan Bermartabat dengan sila kemanusiaan yang adil dan beradab, maka keadilan hukum yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri adalah keadilan yang memanusiakan manusia.

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang disajikan pertama ini adalah statistik deskriptif ketika kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model *mind mapping* dan kelas kontrol diajar dengan menggunakan model konvensional.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	19	65,00	90,00	80,2632
Kontrol	19	55,00	90,00	67,1053

Pada kelompok ekspeimen sebanyak 19 siswa diperoleh nilai minimum 65, nilai maksimum 90, dan nilai rata-rata yaitu 80.2632. Sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai minimum 55, nilai maksimum 90, dan rata-rata 67,1053. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogrov Smirnov diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kolmogrov Smirnov

	Nilai probabilitas (Assymp Sig 2.tailed)
Kelas Eksperimen	0,200
Kelas Kontrol	0,031

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tabel 2 dipeoleh nilai probabilitas untuk kelas eksperimen yaitu $0,200 >$ taraf siginifikansi 5% artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu $0,03 < 5\%$ artinya sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Karena salah kelas tidak normal, maka peneliti tidak menggunakan *two independent sample t-test* melainkan *U-Mann Whitney*.

Tabel 4. Hasil Uji Mann Whitney

	Hasil Belajar
Z	-4,019
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tabel 2 dipeoleh nilai probabilitas untuk kelas eksperimen yaitu $0,00 <$ taraf siginifikansi 5% artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbasis media interaktif efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA.

Selanjutnya, hasil yang disajikan kedua ini adalah statistik deskriptif ketika kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model inkuiri dan kelas kontrol diajar dengan menggunakan model konvensional.

Tabel 5. Deskripsi data

	N	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	19	70,00	100,00	90,79
Kontrol	19	60,00	80,00	69,21

Pada kelompok ekspeimen sebanyak 19 siswa diperoleh nilai minimum 70, nilai maksimum 100, dan nilai rata-rata yaitu 90,79. Sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai minimum 60, nilai maksimum 80, dan rata-rata 69,21. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogrov Smirnov diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Kolmogrov Smirnov

	Nilai probabilitas (Assymp Sig 2.tailed)
Kelas Eksperimen	0,000
Kelas Kontrol	0,000

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tabel 5 diperoleh nilai probabilitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,000 < 5\%$ artinya kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan *U Mann Whitney* untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji Mann Whitney

	Hasil Belajar
Z	-5,172
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tabel 6 diperoleh nilai probabilitas untuk kelas eksperimen yaitu $0,00 < \text{taraf signifikansi } 5\%$ artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran inkuiri berbasis media interaktif efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran inkuiri berbasis media interaktif efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat ditunjukkan pada rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran inkuiri lebih tinggi dari kelas kontrol..

BIBLIOGRAFI

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.
- Pradana, F. A. P. (2020). Pengaruh Budaya Literasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(menerapkan budaya literasi), 81–85.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Ruhama, I. A., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3841–3849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1422>
- Sanjani, M. A. (2019). Pelaksanaan Starategi Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2), 40–45.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Alfabeta.
- Teguh Prasetyo, S. H. (2019). *Keadilan Bermartabat: Perspektif Teori Hukum*. Nusamedia.

Copyright holder:

Horidatus Saadah, Moh. Nurul Fatah, Diah Novianti, Sri Utami, Soesiana Tri Eka Silver
(2024)

First publication right:

Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan

This article is licensed under:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

