Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2022, 8 (17), 288-297
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7076548
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD

Muhammad Mutofifin[1], Su'ad[2], Wawan Shokib Rondli[3]

[1]Mahasiswa Universitas Muria Kudus
[2,3]Dosen Universitas Muria Kudus

Received: 13 Agustus 2022
Revised: 16 Agustus 2022
Accepted: 23 Agustus 2022

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the gadget-assisted Mind Mapping method on the understanding of Pancasila values in sixth grade elementary school students in the Sunan Kalijaga Gugus Guntur Demak. This study uses the True Experimental Design method in the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The research was carried out in the Sunan Kalijaga Cluster, Guntur District, Demak Regency, 2 elementary schools were taken by random sampling from a population of 9 elementary schools. The sample consisted of SDN Sidokumpul consisting of 18 students (control class) and SDN Gaji 2 consisting of 20 students (experimental class). The instrument used is a multiple choice test. The results showed that there was an influence of the Mind Mapping method on the understanding of Pancasila values in sixth grade elementary school students in the Sunan Kalijaga Gugus Guntur Demak. This is evident from the results of the t test with the value of Sig. (Two-Sided p) of 0.002, then 0.002 <0.05. So Ha is accepted, and Ho is rejected.

Keywords: *Mind Mapping, Gadgets, Pancasila Values*

(*) Corresponding Author: mutofifin3@gmail.com

How to Cite: Mutofifin, M., Rondli, W., & Su'ad, S. (2022). The Effect of Device-Assisted Mind Mapping Method on Understanding Pancasila Values in Class VI Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8*(17), 288-297. https://doi.org/10.5281/zenodo.7076548.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 hendak menghidupkan kembali Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4) di era Orde Baru ke dalam kebijakan Kurikulum 2013 (Setiawati, 2016). Pada bagian lain, pemunculan kembali nomenklatur ini merupakan reaksi terhadap kondisi kebangsaan yang makin tidak menentu sehubungan dengan perilaku kehidupan berbangsa dan bernegara yang terasa jauh dari nilai-nilai Pancasila. Melalui program Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara yang diusung oleh MPR sejak 2009, maka materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 memuat program tersebut.

Menurut Santika (2021) Substansi mata pelajaran PPKn nantinya akan berpijak pada pilar-pilar kebangsaan, yaitu 1) Pancasila, sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa; 2) UUD 1945, sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia; 4) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan di balik keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian titik tekan mata pelajaran PPKn nantinya adalah

sebagai pendidikan karakter dan moral guna mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.

Mencermati substansi mata pelajaran PPKn, seharusnya PPKn menjadi pelajaran yang sangat penting. Namun kenyataannya, pembelajaran PPKn menjadi tidak menarik dan kurang diminati oleh siswa, baik dari sekolah dasar sampai menengah atas, sebagai contoh dalam kegiatan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Gaji 2, siswa tidak menunjukan keterlibatannya dalam kegiatan belajar mengajar, siswa lebih asik bermain dengan teman sebangkunya dan lebih banyak diam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu, ketika terjadi diskusi antar siswa, yang terjadi adalah siswa bermain sendiri dan membuat gaduh suasana kelas.

Metode ceramah menjadi metode favorit guru dalam kegiatan belajar mengajar materi PPKn, pembelajaran tidak kontekstual. Materi PPKn sebetulnya banyak yang bisa diajarkan sesuai realita kehidupan siswa. Akan tetapi dalam prakteknya, karena telah terbiasa mengajar dengan cara paradigma lama, akhirnya semua materi disajikan dalam bentuk ceramah dan penugasan. Alhasil, apa yang diperoleh siswa sekadar apa yang disampaikan gurunya. Itupun jika bisa terserap semua. Hal demikian juga terjadi pada jenjang Sekolah Dasar (SD) di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak, dalam kegiatan KKG, pengawas SD Gugus Sunan Kalijaga menyampaikan bahwa hasil observasi pengawas sekolah di beberapa sekolah, dalam kegiatan pembelajaran guru masih mengajar dengan cara paradigma lama, yaitu hanya dengan cara ceramah menjelaskan materi setelah itu penugasan. Guru belum memaksimalkan model dan metode pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti dalam pra penelitian, peneliti menemukan nilai rata-rata kelas pada siswa Kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila tahun pelajaran 2021/2022 semester genap terdapat siswa jika dipersentase 60% kurang dari KKM yaitu 70. Dengan demikian dapat disimpulkan untuk pembelajaran materi Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga kecamatan Guntur kabupaten Demak masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dipilihlah suatu metode pembelajaran yaitu metode mind mapping. Menurut Silberman dalam Shoimin (2014: 105) mind mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara mencatat kreatif untuk menghasilkan ide atau gagasan apa yang sudah dipelajari atau merencanakan tugas baru. Kurniawati (2010: 23) mengemukakan kelebihan pembelajaran mind map yaitu: 1) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas. 2) Dapat bekerjasama dengan teman lainnya. 3) Catatan lebih padat dan jelas. 4) Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan. 5) Catatan lebih terfokus pada inti materi. 6) Mudah melihat gambaran keseluruhan. 7) Membantu Otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan, dan membuat hubungan. 8) Memudahkan penambahan informasi baru. 9) Pengkajian ulang bisa lebih cepat. 10) Setiap peta bersifat unik.

Di era digital ini, kita dimanjakan dengan kemudahan dalam mendapatkan berbagai berita/informasi melalui internet yang didukung dengan adanya gawai yang semakin hari semakin canggih. Secara istilah gadget atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia gadget disebut dengan gawai. dikemukan oleh Widiawati,

Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Dengan demikian peneliti mengambil inisiatif memanfaatkan kecanggihan gawai dalam kegiatan pembelajaran, yaitu menggunakan metode mind map berbantu gawai dalam pembelajaran di kelas VI SD.

Gawai sebagai media belajar yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi mindomo yang diunduh/didownload dari aplikasi play store. Tujuan penggunaan Aplikasi ini adalah untuk mempermudah pembuatan catatan berbentuk mind mapping. Disamping untuk mempermudah pembuatan mind mapping, aplikasi ini juga bertujuan untuk menghemat waktu kegiatan pembelajaran tentang penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada tema kepemimpinanku. Metode mind mapping berbantu gawai dengan aplikasi mindomo ini merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru melalui pengembangan prosedur kegiatan belajar mengajar. Diharapkan dengan penggabungan metode pembelajaran dengan media gawai ini, siswa menjadi lebih tertarik, senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode mind mapping berbantu gawai digunakan peneliti dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman Nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI di Gugus Sunan Kalijaga kecamatan Guntur. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila yang dikemukan oleh Widjaja (2017: 17) adalah sebagai berikut: 1) Nilai Ketuhanan, 2) Nilai Kemanusiaan, 3) Nilai Persatuan, 4) Nilai Kerakyatan, 5) Nilai Keadilan. Nilai-nilai di atas kemudian diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar tema dengan kompetensi dasar menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah metode mind mapping berbantu gawai memiliki pengaruh terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, Menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain true eksperimen design jenis pretest-posttest control group design. Ciri utama dari True eksperimental design adalah sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok control diambil secara random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2019: 132). Secara sistematis dalam penelitian ini adalah:

a. Kelas kontrol
   Dalam pembelajaran kelas ini menggunakan model pembelajaran dengan cara paradigma lama atau langsung melalui ceramah tanpa menggunakan model atau metode pembelajaran tertentu.
b. Kelas eksperimen
   Dalam pembelajaran kelas ini menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping berbantu gawai.

Penelitian dilaksanakan di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dengan populasi 9 SD dan diambil sampel 2 SD secara random

sampling. Sampel terdiri dari SDN Sidokumpul yang terdiri dari 18 siswa (kelas kontrol) dan SDN Gaji 2 terdiri dari 20 siswa (kelas eksperimen).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes digunakan sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan hasil belajar atau pemahaman konsep siswa. Pemberian tes dilakukan 2 kali yaitu sebelum proses pembelajaran dimulai (pretest) dan setelah proses pembelajaran selesai (posttest). Dengan demikian dalam proses pengambilan data dilakukan tiga tahap yang meliputi:

1. Tahap pertama adalah pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan menggunakan metode Mind Mapping berbantu gawai pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran dengan paradigma lama.
3. Tahap akhir memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pelaksanaan dilakukan pada hari yang sama dan soal yang sama.

Teknik analisis data meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji t. Data pengujian tersebut diolah dengan menggunakan SPSS versi 28. Indikator keberhasilan ditentukan dari Pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikasi (α) = 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk memberikan gambaran data *pretest posttest* secara lebih terinci dan jelas, maka dilakukan uji statistic deskriptif dengan SPSS 28. Data disajikan dalam tabel sebagai berikut:

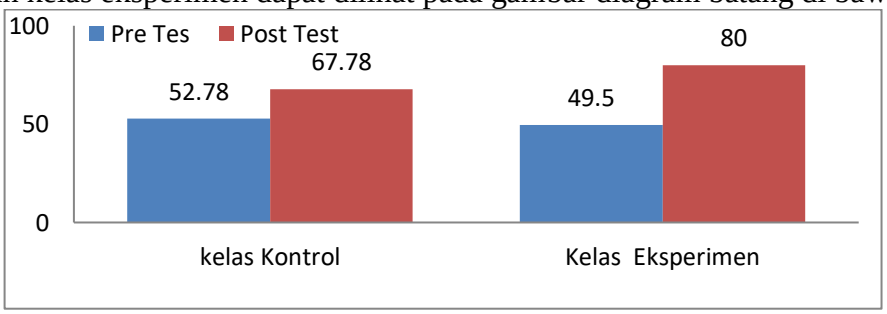
Tabel 1. Deskripsi data *pretest* dan *posttest*

Statistics				
	Pretest		Posttest	
	Kelas Kontrol	Kelas Mind Mapping berbantu Gawai	Kelas Kontrol	Kelas Mind Mapping berbantu Gawai
N Valid	18	20	18	20
Mean	52,78	49,50	67,78	80,00
Median	55,00	47,50	65,00	77,50
Mode	60	40[a]	60[a]	75
Std. Deviation	14,269	13,563	9,735	12,031
Variance	203,595	183,947	94,771	144,737
Range	45	45	35	40
Minimum	30	30	50	60
Maximum	75	75	85	100
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown				

Berdasarkan table 1 Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 52,78, nilai maximum 75, nilai minimum 30, dan standar deviasi sebesar 14,269. Untuk nilai rata-rata *posttest* kelas control sebesar 67,78, nilai maximum 85, nilai minimum 50, dan standar deviasi sebesar 9,735. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* Kelas *Mind Mapping* berbantu gawai sebesar 49,50, nilai maximum 75, nilai minimum 30, dan

standar deviasi sebesar 13,563. Nilai rata-rata *posttest* kelas *Mind Mapping* berbantu gawai sebesar 80,00, nilai maximum 100, nilai minimum 60, dan standar deviasi sebesar 12,031.

Perbedaan antara hasil rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* kelas control maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini:



Gambar 1. Digram batang perbandingan nilai rata-rata pretest dan rata-rata posttest kelas eksperimen dengan kelas control.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data pada penelitian ini diolah dengan SPSS versi 28 dengan uji normalitas Saphiro-Wilk. Uji Saphiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel pada penelitian ini untuk masing-masing kelas ≤ 50. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dengan uji *Shapiro-Wilk* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kontrol	0,138	18	,200*	0,942	18	0,316
	Posttest Kontrol	0,168	18	0,195	0,955	18	0,517
	Pretest Eksperimen	0,135	20	,200*	0,948	20	0,344
	Posttest Eksperimen	0,134	20	,200*	0,952	20	0,404

Berdasarkan table 2 uji normalitas nilai *pretest* diperoleh nilai hitung signifikansi untuk kelas kontrol sebesar 0,316, kelas eksperimen sebesar 0,344. Dan uji normalitas nilai *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen diperoleh nilai hitung signifikansi untuk Kelas kontrol sebesar 0,517. Kelas eksperimen sebesar 0,404. Berdasarkan hasil tersebut maka data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi untuk semua kelas > 0,05.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 28. Berikut ini tabel hasil uji homogenitas nilai *posttest* dari masing-masing kelas.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Nilai *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,055	1	36	0,311
	Based on Median	1,096	1	36	0,302
	Based on Median and with adjusted df	1,096	1	35,749	0,302
	Based on trimmed mean	1,052	1	36	0,312

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) hasil based on mean nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 0,311, jadi 0,311 > 0,05. Sehingga berdasarkan pada pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa variabel *posttest* di atas adalah sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji independent sampel T Test*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan statistik SPSS versi 28. Berikut hasil perhitungan *uji independent sampel T Test* yang disajikan dalam table di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji T Test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Postest	Equal variances assumed	1,055	0,311	-3,418	36	0,001	0,002	-12,222	3,576	-19,475	-4,970
	Equal variances not assumed			-3,457	35,627	0,001	0,001	-12,222	3,536	-19,396	-5,049

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4 diketahui Nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar 0,002 < 0,05 karena Sig. (Two-Sided p) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.

PEMBAHASAN

Terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas ekspsrimen *Mind Mapping* berbantu gawai dengan kelas kontrol, setelah dilakukan uji deskriptif data nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen metode *Mind Mapping* berbantu gawai sebesar 49,50 dan nilai *posttest* sebesar 80,00. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol pada soal *pretest* sebesar 52,78 dan nilai *posttest* sebesar 67,78. Kemampuan awal pemahaman siswa untuk kelas *Mind Mapping* berbantu gawai dan kelas kontrol hampir sama. Setelah diberikan perlakukan pada kelas eksperimen terlihat perbedaan yang mencolok. Perbedaan ini menunjukkan siswa yang telah diberi perlakukan metode *Mind Mapping* berbantu gawai lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga lebih mudah juga untuk menjawab soal *posttest*.

Mudahnya siswa dalam memahami materi dengan metode *Mind Mapping* berbantu gawai diperkuat dengan hasil uji t. Nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar 0,002 < 0,05 karena Sig. (Two-Sided p) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hidayat (2013) dalam jurnalnya memaparkan bahwa *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah cara mencatat kreatif terhadap sesuatu konsep secara keseluruhan, dengan titik pusat mewakli ide terpenting, kemudian dilanjutkan dengan cabang sebagai ide sekunder dan seterusnya, yang dibuat dalam satu presentasi utuh dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, gambar, dan warna sehingga menjadi informasi yang menarik dan mudah diingat. *Mind Mapping* terbaik adalah *Mind Mapping* yang menggunakan warna dan disertai dengan banyak gambar atau simbol (Asmara, A. P. 2017).

Menurut Fathurrohman (dalam Lidiasari, C., 2022: 28) berpendapat *Mind Mapp* (Peta Pikiran) dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas, atau informasi lainnya dalam bentuk Grafik radial-hierarkies non-linear. *Mind Map* pada umumnya menyajikan informasi yang terhubung dengan topik sentral, dalam bentuk kata kunci, gambar (symbol) dan warna sehingga suatu informasi dapat dipelajari dan diingat secara cepat dan efisien. *Mind 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.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Rahmawati, M. M. E., & Budiningsih, C. A. (2014) dengan hasil penelitian terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah dan presentasi. Perbedaannya terletak pada perlakuan pada kelas kontrol. Perlakuan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu dengan pembelajaran paradigma lama (ceramah dan langsung penugasan), sedangkan pada penelitian Maria Magdalena Emy Rahmawati, C. Asri Budiningsih kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan presentasi. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munandar (2016) *The results of this study showed that use of Mind map media can improve retention of the students on the Civics subjects in 3rd grade of 3 Kedawung State Elementary School. This was evidenced by the increase in the percentage of students completeness in the amount of 33.33% at first, and then becomed 71.42%*

in the second cycle. Persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian Munandar adalah sama-sama menggunakan metode *Mind Mapping* di sekolah dasar pada pelajaran PKn. dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang menyebutkan bahwa metode *Mind Mapping* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa karena menurut Swadarma (2013: 8) beberapa kegunaan *mind mapping* antara lain: 1) menyeleksi informasi berdasarkan sesuatu yang dianggap penting dan sesuaidengan tujuan, 2) membuat banyak pilihan dari berbagai rute keputusan yang mungkin, 3) mempercepat dan menambah pemahaman pada saat pembelajaran karena dapat melihat keterkaitan antar topik yang satu dengan yang lainnya, 4) mengasah kemampuan kerja otak karena mapping penuh dengan unsur kreativitas. Model pembelajaran *Mind Mapping* Menurut Swadarma (2013: 9) memiliki beberapa kelebihan antara lain: 1) Meningkatkan kinerja manajemen, 2) Memaksimalkan kinerja kerja otak, 3) Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan, 4) Memacu kreativitas, sederhana, dan mudah dikerjakan, 5) Sewaktu – waktu dapat me-recall data yang ada dengan mudah, 6) Menarik dan eye catching, 7) Dapat melihat sejumlah data dengan mudah.

Pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* berbantu gawai bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas dalam pengajaran. dikemukan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai sebagai sumber belajar yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *mindomo* yang bisa diunduh/didownload dari aplikasi playstore. Tujuan penggunan Aplikasi ini adalah untuk mempermudah pembuatan *mind mapping*. Disamping untuk mempermudah pembuatan *mind mapping*, aplikasi ini juga bertujuan untuk menghemat waktu kegiatan pembelajaran tentang penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada tema kepemimpinanku.

Berdasarkan hasil penelitian, pendapat para ahli, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, metode *Mind Mapping* berbantu gawai dapat disimpulakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* berbantu gawai dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD. Sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh metode *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak dinyatakan terbukti.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh metode *Mind Mapping* berbantu gawai terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak. Berdasarkan hasil *Uji independent sampel T* dengan nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar 0,002, maka 0,002 < 0,05 sehingga nilai Sig. (Two-Sided p) < 0,05. Hal ini karena pembelajaran *Mind Mapping* mampu melejitkan proses memori dan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menganalisis, dengan mengoptimalkan fungsi belahan otak. *Mind Mapping* juga dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan, dan tindakan. Informasi yang disajikan focus pada bagian-bagian penting sehingga dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi dan mengelaborasinya lebih jauh.

KONFLIK KEPENTINGAN

Mengenai penelitian, penulisan, dan publikasi makalah ini, penulis melaporkan tidak ada potensi konflik kepentingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Kepala SDN Sidokumpul dan Kepala SDN Gaji 2 yang memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini, dan semua siswa kelas VI dari SDN Sidokumpul dan SDN Gaji 2 yang bersedia untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, A. P. (2017). Penilaian Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Kimia Materi Kimia Unsur Menggunakan Mind Map Di Kelas XII IPA Semester 1 SMA Negeri 1 Wonosari. *Lantanida Journal*, *3*(1), 34-54.

Hidayat, F. (2013). *Pengaruh Metode Mind Mapping dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas X MAN Cirebon 1)* (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).

Kurniawati, Dhida Dwi. (2010). *Pengaruh Metode Mind Mapping dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010*. Surakarta: UMS Surakarta.

Lidiasari, C. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menelaah Dan Menyajikan Informasi, Data Dalam Bentuk Teks Eksplanasi (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII MTs AL-Ma'sum Malausma Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2020/2021)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Munandar, Azis Wajar. (2016). Mind Map Media To Increase The the 3rd Grade Student;s Retention On Civic Education Lesson. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 18 Tahun ke-5 2016 Vol.3 No.2 hal.24-26.*

Rahmawati, M. M. E., & Budiningsih, C. A. (2014). Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 123-138.

Santika, I. G. N. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Komparatif Konstitusi Dengan UUD 1945)*. Penerbit Lakeisha.

Setiawati, W. (2016). Implementasi penilaian keterampilan kewarganegaraan berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Civicus*, *16*(2), 69-79.

Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.

Swadarma, Doni. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Widjaja, H.A.W. (2017). *Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dan Hak Asasi Manusia di Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.