

## BAB II

### PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND MAPPING* DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI *E-MAIL*

#### A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

##### 1. Pengertian Belajar

Menurut Rusman (2012:85) Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut Aunurrahman (2010:33) Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menganalisis, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, membuat karya (produk), apresiasi, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli, peneliti mengambil garis besar Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, dan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Rusman (2012:93) Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru, siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, merupakan lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian Anurrahman (2010:34) mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa “pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antar dua pihak, yaitu antar peserta didik dan yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya. Hakikat pembelajaran harus terdapat di dalam setiap komponen pembelajaran termasuk pembelajaran berbasis TIK yang akan diimplementasikan. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa. Siswa memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu : belajar kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberian pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa di saat pembelajaran berlangsung (Rusman,2012:22).

Dengan kata lain pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka perubahan sikap. Karena itu baik konseptual maupun operasional konsep-konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu melekat pada pembelajaran pada pembelajaran.

#### **B. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu system yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen pembelajaran kooperatif menurut Lie (Sugiyanto, 2010:36) adalah saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual dan keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Menurut Huda (2014:32) pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa yang berperan didalam kelompoknya tersebut. Sedangkan menurut Sanjaya (Rusman, 2013:203) *Cooperatif learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Sanjaya (Rusman, 2013:207) pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila :

1. Guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual.
2. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar.
3. Guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri.
4. Guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa.
5. Guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah.

### C. Pembelajaran *Mind Mapping*

#### 1. *Mind Mapping*

Menurut Buzan, T. (2013:6) *Mind Mapping* merupakan suatu peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak

awal. Ini berarti dapat mudah mengingat informasi dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

*Mind Mapping* dapat membantu kita dalam banyak hal. Beberapa diantaranya yaitu :

1. Merencana
2. Berkomunikasi
3. Menjadi lebih kreatif
4. Menghemat waktu
5. Menyelesaikan masalah
6. Memusatkan perhatian
7. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
8. Mengingat dengan lebih baik
9. Belajar lebih cepat dan efisien
10. Melihat “gambar keseluruhan”

Menurut Buzan, T. (2013:4 ) menyatakan “ *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Semua *Mind Map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, symbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Map*, daftar informasi yang panjang bisa di alihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan kerja

alami otak dalam melakukan berbagai hal. Kita juga akan mengenal otak dengan lebih baik dan menemukan cara memudahkan otak belajar dan mengingat informasi. Bila kita memahami cara membantu otak bekerja bagi kita, kita akan bisa mengerahkan seluruh potensi mental dan fisik kita.

## 2. Langkah-Langkah pembelajaran *Mind Mapping*

Mulyatiningsih (2014:239). Adapun langkah-langkah dalam penerapan *Mind Mapping* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran hari ini.
- b. Guru menyajikan permasalahan.
- c. Membuat kelompok 2-3 orang, setelah itu setiap siswa berdiskusi dengan kelompoknya dan mencatat hasil dari diskusinya dalam bentuk peta pikiran atau diagram.
- d. Beberapa peserta didik atau perwakilan kelompok diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berfikirnya.
- e. Siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberikan perbandingan dari kesimpulan sesuai konsep yang di sediakan guru.

## D. Keunggulan dan kekurangan *Mind Mapping*

### 1. Keunggulan *Mind Mapping*

Kurniasih, I dan Sani, B. (2015:54). Adapun keunggulan *Mind Mapping* adalah sebagai berikut :

- a. Cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan.
- b. Dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul di kepala.
- c. Proses menggambar diagram bias memunculkan ide-ide yang lain.
- d. Diagram yang sudah terbentuk bias menjadi panduan untuk menulis.

## 2. Kekurangan *Mind Mapping*

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2015:54). Adapun kekurangan *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Hanya murid yang aktif yang terlibat
- b. Tidak sepenuhnya murid yang belajar

## E. Hasil belajar

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dilakukan melalui tes hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (2010:3) “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perancangan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai oleh siswa.

Menurut Rusman (2012:123) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran



saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hamalik (dalam Rusman, 2012:123) menyatakan bahwa “ hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadi perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswa. Sedangkan menurut Isjoni (2007:12) belajar merupakan “interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungan, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan”. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelektual semakin berkembang.



Berdasarkan paparan pendapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sebuah proses penilaian akhir siswa dalam proses belajar mengajar yang dimana meliputi ranah kognitif siswa.

#### 1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan

penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Menurut Rusman (2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani.

2) Faktor Psikologis

intelegensi (IQ), perhatian, Minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

lingkungan fisik dan lingkungan sosial serta lingkungan alam

2) Faktor Instrumental

kurikulum, perangkat pembelajaran (Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sarana, dan guru

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom (Rusman, 2012:125) menamakan itu dengan "*the taxonomy of education objectives*".

Menurut Bloom (Rusman, 2012:125) tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu :

- a. Domain kognitif : berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir
- b. Domain afektif : berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai
- c. Domain psikomotor : berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerak fisik.

Lebih lanjut Bloom (Rusman, 2012:125) menjelaskan domain kognitif terdiri dari atas enam kategori, yaitu :

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain.
- c. Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan suatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan karakteristik tertentu.

Menurut Bloom ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berfikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir mengekspresikan tahapan-tahapan kemampuan yang harus siswa kuasi, sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengelola pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Menurut Anderson (Rusman, 2012:126) taksonomi ranah kognitif memiliki kata kerja sebagai berikut :

**Tabel 2.1**  
**Taksonomi Ranah Kognitif**

No	Kognitif	Kata Kerja Operasional
1	Mengingat	Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali.
2	Memahami	Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, memaparkan.
3	Menerapkan	Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.
4	Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, mengemukakan, menyusun <i>outline</i> , mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan.
5	Mengevaluasi	Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.
6	Berkreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.


Teori hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, karena belajar kognitif merupakan hasil belajar yang dilihat dari pengetahuan siswa. Namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar diharapkan sangat bergantung pada jenis dan karakteristik materi dan mata pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik, ada juga mata pelajaran yang lebih

dominan ke tujuan kognitif atau ke tujuan psikomotorik dalam proses belajar mengajar.

Jenis tes dibagi menjadi tiga, yang dimana terdiri dari tes formatif, tes sumatif, tes dan tes diagnostik. Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat. Tes formatif adalah tes yang diberikan pada akhir setiap program pembelajaran. Tes sumatif adalah suatu tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau program yang lebih besar atau kata lain ulangan harian.

## F. Materi *E-Mail*

### 1. Pengertian *E-Mail*

*E-mail* adalah fasilitas di internet untuk keperluan surat menyurat. Sebagaimana layaknya kegiatan surat-menyurat melalui jasa pos, *E-mail* mampu menangani jasa pengiriman berita dan dokumen dalam bentuk data elektronik file, termasuk jasa *E-card* (kartu ucapan elektronik). Untuk memanfaatkan fasilitas *E-mail*, sebelumnya harus memiliki sebuah alamat *E-mail*, yang lazim disebut *E-mail Address* atau *E-mail Account*. *Account E-mail* dapat diperoleh dari sebuah situs penyedia fasilitas *E-mail*. Hingga saat ini, fasilitas *E-mail* banyak disediakan secara gratis oleh situs-situs internet lokal dan internasional (tidak dibedakan fungsinya)”.  


Bentuk umum sebuah alamat *E-mail* adalah sebagai berikut:

nama@situs.com

- nama : identitas alamat pemilik *E-mail* (login nama atau user id).  
 @ : dibaca at (artinya di).  
 situs.com : alamat situs penyedia fasilitas *E-mail*.

Sedangkan menurut Darmanto, (2014,101) *E-mail(ElectronicMail)*

atau surat elektronik adalah sarana kirim mengirim surat melalui jaringan komputer, misalnya internet.

Berikut keuntungan dan jenis-jenis layanan *E-mail* (Fathonah, 2012):

a. Keuntungan dari *E-mail*

- 1). Memberi kemudahan layanan yang dapat dikirim oleh seseorang dimanapun berada.
- 2). Sebagai penyedia jasa layanan surat dan dapat digunakan dengan cepat.
- 3). Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk memberikan berita penting seseorang/lembaga yang tidak mengenal batas dan ruang.
- 4). Memberikan layanan penyalur berita atau surat dengan lebih murah.

b. Jenis-jenis layanan pada *E-mail*

- 1). *E-mail* berbasis web adalah layanan *E-mail* yang ditawarkan oleh link penyedia jasa layanan *E-mail* seperti yahoo, hotmail, boleh

*mail, love mail, plaza.com dan gmail*. Layanan jenis ini biasanya gratis.

- 2). Pop mail adalah *E-mail* yang diterima dari *ISP (Internet Service Provider)* yang menjadi layanan kita.
- 3). *E-mail Forwarding* adalah layanan *E-mail* yang meneruskan *E-mail* yang diterima ke alamat *E-mail* yang lain.

Karena *E-mail* yang umum digunakan adalah *yahoo* dan *gmail*, maka akan membahas tentang *gmail* dan *yahoo*.

## 2. *Gmail*

Menurut Darmanto, (2014:102) *Gmail* adalah penyedia layanan surat elektronik (*e-mail*) gratis milik *google* yang diluncurkan pada tanggal 31 Maret 2004. *Gmail* menyediakan kapasitas penyimpanan sebanyak lebih dari 1533 megabyte, dan terus bertambah. Jumlah ini lebih dari jumlah yang disediakan situs lain, seperti *yahoo!* Dan *Hotmail*. Hal ini, berarti para pengguna dapat menyimpan sampai ribuan surat elektronik. Sampai saat ini, *gmail* merupakan *E-mail* dengan kapasitas terbanyak.

*Gmail* juga mengaplikasikan teknologi pencarian *Google* yang memudahkan penggunanya mencari sesuatu dari *E-mail* mereka. *Gmail* dapat mengirimkan attachment (lampiran) sampai 20 MB per *E-mail*.

Salah satu hal baru yang ditawarkan *Gmail* adalah penyortiran *E-mail* dalam bentuk "*conversation view*". Dengan begini *E-mail* yang diterima akan diurutkan dalam bentuk percakapan, sehingga semua

balasan dan topik tidak terpisah-pisah. Hal ini, memudahkan pengguna melihat *E-mail* yang mereka dapat.

#### A. Cara Membuat *E-mail Gmail*

Menurut Darmanto, (Komputer dan Internet, 102:107),  
seagai berikut :

a). Silahkan buka *website gmail* dengan alamat *website gamil.com*



**Gambar2.1 Tampilan Jendela Gmail**

b). Lalu Klik Buat Akun (*Create an account*) maka akan terdapat *form* yang berisi pertanyaan mengenai nama Pengguna, buat sandi, konfirmasi sandi, tanggal lahir, gender, ponsel, alamat email anda saat ini, isian captcha, dan lokasi. Silahkan isi form tersebut).



Buat Akun Google Anda

Anda hanya membutuhkan satu akun  
 Satu nama pengguna dan sandi memberi Anda akses ke semua produk Google.

Nikmati semuanya  
 Bersih, aman, perangkat dan layanan lagi yang tadi Anda tinggalkan.

Nama Depan     Nama Belakang  
 Pilih nama pengguna Anda (example@gmail.com)  
 Buat sandi  
 Konfirmasi sandi Anda  
 Tanggal lahir:  Tahun     Bulan     Tanggal  
 JENIS:  Pria     Wanita  
 Nomor:  +62  
 Alamat email? Anda sudah ada:   
 Pastikan bahwa Anda bukan robot  
 Lengkapi CAPTCHA (mungkin dibutuhkan  
 beberapa kali).  
 13477  
 Kode teks:      
 Lokasi:  Indonesia  
 Saya menyetujui [Peraturan Layanan dan Kebijakan Privasi Google](#)

Populer mengapa kami meminta informasi ini.

**Gambar2.2 Tampilan Pendaftaran Awal Gmail**

Kemudian centang 2 lewat verifikasi dan saya setuju persyaratan layanan.

c). Lalu, klik Langkah Berikutnya, akan muncul tampilan verifikasi akun gmail seperti pada gambar seperti pada gambar dibawah ini.

**Verifikasi akun Anda**

Kurang sedikit lagi! Kami tinggal **memverifikasi akun** agar Anda dapat mulai menggunakannya.

Nomor telepon mis: (061) 2345678

- Google hanya akan menggunakan nomor ini untuk keamanan akun.
- Dapat dikenakan tarif SMS standar.

Bagaimana seharusnya kami mengirimkan kode?

Pesan teks (SMS)

Panggilan Suara

Penting: Google tidak akan pernah membagi nomor Anda dengan perusahaan lain atau menggunakannya untuk tujuan pemasaran.

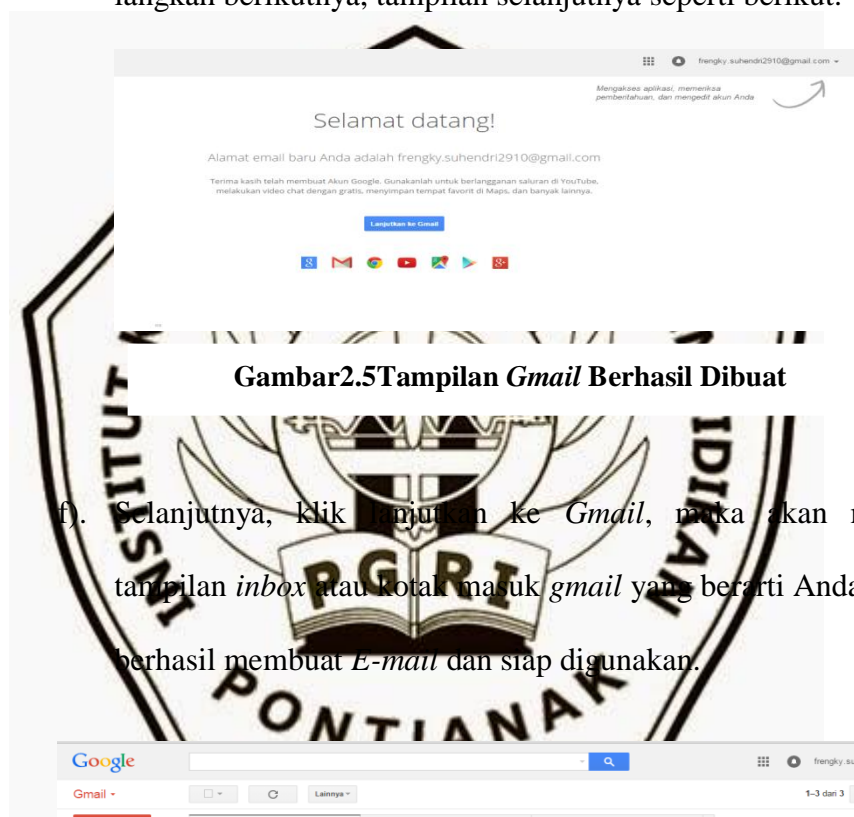
**Gambar2.3 Tampilan Verifikasi Akun Gmail**

d). Setelah memastikan nomor telepon anda benar, klik tombol lanjutkan, maka anda akan menerima sms dari google yang berupa kode verifikasi, silakan diketikkan pada kolom verifikasi tersebut klik lanjutkan.



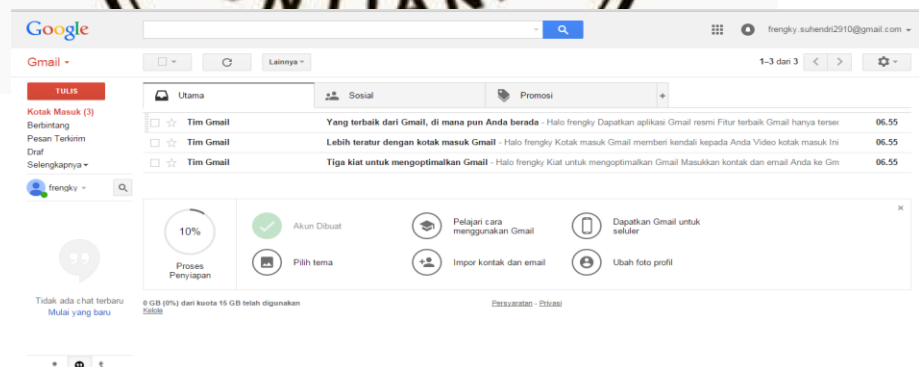
**Gambar2.4**Masukan Kode Verifikasi Gmail

- e). Jika ingin mengganti foto profil, tinggal klik tambah foto profil, namun jika tidak, klik tombol langkah berikutnya. Jika memilih langkah berikutnya, tampilan selanjutnya seperti berikut.



**Gambar2.5**Tampilan Gmail Berhasil Dibuat

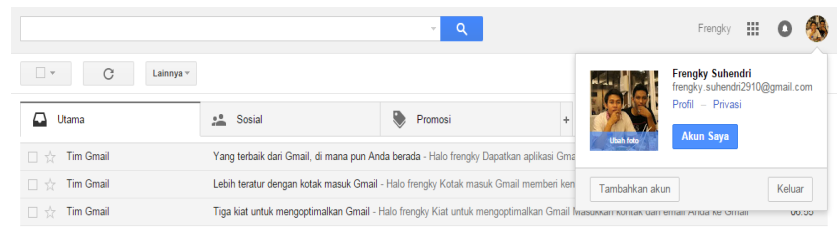
- f). Selanjutnya, klik tautan ke Gmail, maka akan muncul tampilan *inbox* atau kotak masuk *gmail* yang berarti Anda sudah berhasil membuat *E-mail* dan siap digunakan.



**Gambar2.6**Tampilan Kotak Masuk Gmail

## B. Cara Logout atau Keluar Email

- a). Silahkan klik segitiga atau foto profil di pojok kanan atas.



- b). Lalu, klik **Gambar2.7Tampilan Keluar Gmail**

seperti halaman awal saat membuka *gmail*.

## C. Cara Login Gmail E-mail

- a). Silahkan buka *website gmail* dengan cara mengetikkan *.com*, lalu tekan *enter*, maka akan muncul halaman awal *gmail*.

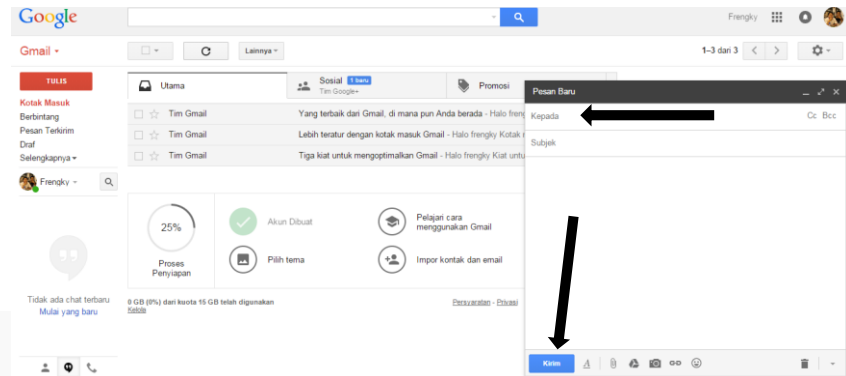
- b). Ketikkan nama pengguna sesuai alamat *E-mail* anda, dan sandi sesuai sandi yang anda berikan saat pendaftaran pertama. Lalu klik tombol *Masuk*, maka akan muncul tampilan kotak masuk.

## D. Cara Menulis Email serta Attachment File (Melampirkan File)

- a). Yang pertama adalah anda harus membuka *website gmail* dahulu dan *login E-mail*, maka akan muncul tampilan sesuai gambar.



- b). Kemudian klik tombol tulis yang terletak di sebelah kiri *E-mail*, maka akan muncul tampilan seperti gambar berikut.



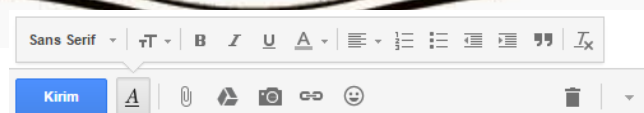
**Gambar2.8Tampilan Saat Mengirim Pesan Gmail**

Pada kolom Kepada, silahkan isi alamat email yang akan dikirim *E-mail*.

Pada kolom subyek, silahkan isi judul *E-mail*.

Pada kolom terakhir, adalah isi *E-mail*.

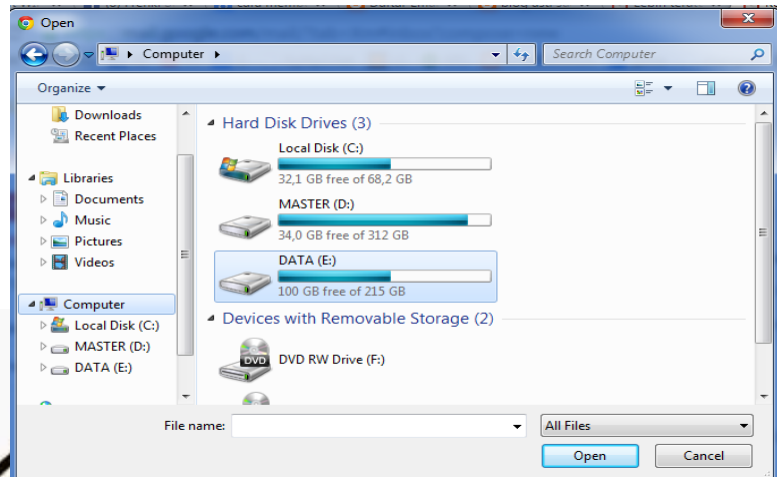
Jika ingin bervariasi, silahkan klik tombol **A** pada bagian bawah. Cara penggunaannya hampir sama pada penggunaan *Microsoft word*, *block* kata yang ingin divariasi, lalu klik tombol sesuai variasi yang diinginkan.



**Gambar2.9Tampilan Variasi Tulisan Gmail**

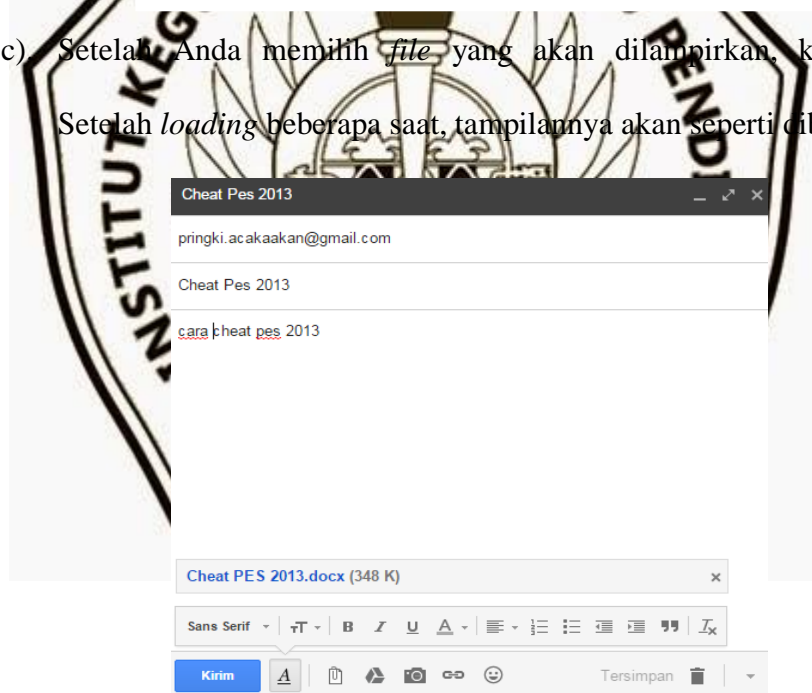
- Jika ingin menyertakan atau melampirkan *file*, misalnya word atau pdf dan sebagainya, klik **attachment** yang tombolnya seperti gambar *paper clip*, di sebelah kanan

tombol A tadi. Maka akan muncul tampilan untuk **browser file** yang akan kita lampirkan.



**Gambar2.10**Tampilan Saat Melampirkan File dari Komputer

- c) Setelah Anda memilih *file* yang akan dilampirkan, klik Open, Setelah *loading* beberapa saat, tampilannya akan seperti dibawah ini.



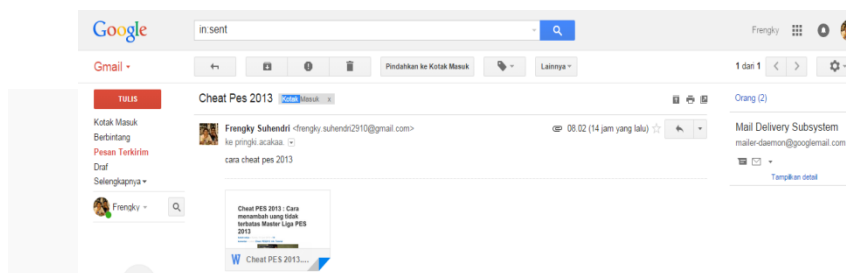
**Gambar2.11**Tampilan Setelah memilih File yang dikirim

- d). Lalu klik tombol kirim, jika berhasil akan muncul tulisan “Pesan Anda telah dikirim. Lihat pesan” pada bagian atas.

**Pesan Anda telah dikirim. Lihat pesan**

**Gambar2.12**Tampilan lihat pesan yang telah

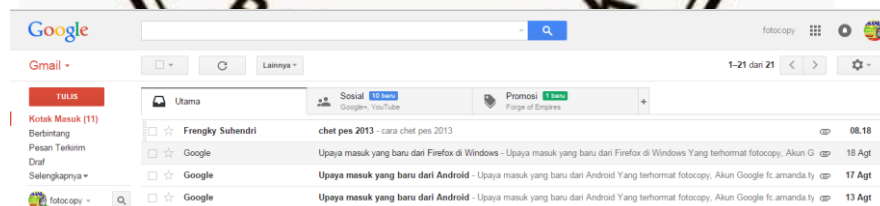
- e). Jika ingin melihat pesan yang sudah terkirim tadi, silahkan klik pada “Lihat pesan”, namun jika tidak, abaikan saja pemberitahuan tersebut. Apapun, jika di klik, akan muncul tampilan pesan terkirim sebagai berikut.



**Gambar2.13**Tampilan pesan sudah terkirim

#### E. Cara Membuka *E-mail* dan *Download Attachmen* Filyanya

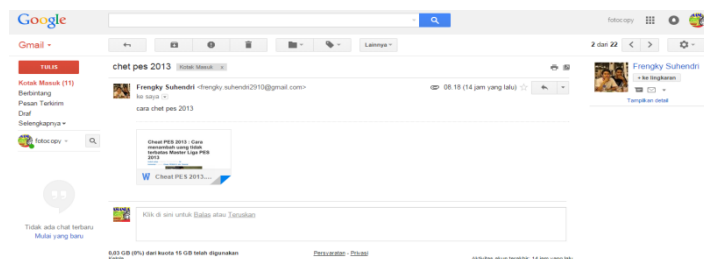
- a). Silahkan *login E-mail* terlebih dahulu, setelah *login* akan langsung masuk ke kotak masuk seperti berikut.



**Gambar2.14**Tampilan pesan masuk ke *gmail*

- b). Klik pada *E-mail* yang akan dibuka, untuk contoh kali buka *E-mail* “contoh kiriman *E-mail*” yang dikirim oleh *pringki.suhendri2910@gmail.com*. Kemudian, saya klik tulisan

pringki suhendri (cheat pes 2013), selanjutnya akan muncul tampilan isi email seperti berikut.



**Gambar2.15**Tampilan pesan masuk ke *gmail* dan lampiran

c). Gambar tersebut adalah proses memindai/men=*scan* lampiran coba. *Docx* yang akan di *download*/diunduh, jika sudah selesai prosesnya, tulisan memindai virus akan berubah menjadi unduh seperti pada gambar.

d). Silahkan klik **Unduh**.

Jika di *Google Chrome*, *file* yang sudah di *download* berada di pojok kiri bawah gambar. Jika ingin membuka *file* tersebut cukup diklik dua kali pada nama *file*-nya (lihat pada gambar) yang diberi tanda lingkaran merah), maka *file Word* yang sudah di *download* akan terbuka.



**Gambar2.16**Tampilan unduh *file*

## F. Cara Menghapus *E-mail* di *Gmail*

1. Silahkan buka *website gmail* dan *login*

2. Buka dibagian mana *E-mail* yang ingin dihapus, misalnya (Kotak Masuk, Pesan Terkirim, atau Draf)
3. Centang *E-mail* yang ingin dihapus dengan cara klik pada kotak di samping kiri *E-mail* yang ingin di hapu, seperti pada gambar berikut.

2 percakapan telah dipindahkan ke Sampah dan akan dihapus secara permanen dalam 30 hari [Pelajari selengkapnya](#) [Urung](#)

#### Gambar2.17Tampilan file yang dihapus

4. Klik *icon* tempat sampah di bagian atas untuk menghapus maka *E-mail* yang diberi tanda centang tersebut terhapus, dan ada laporan hapus *E-mail* telah berhasil, seperti pada gambar berikut.



#### Gambar2.18Tampilan sudah dihapus





## G. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni tahun 2012 dengan judul Penerapan Metode *Mind Mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan ketuntasan Belajar Siswa Kelas V dengan Mapel PAI Pada Materi Zakat di SDN Ngrwab 02 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang mengalami peningkatan dari hasil penelitian PTK dari siklus I 48 %, siklus II 65 % dan siklus III 96 %, ini menunjukkan penelitian ini berhasil dan tidak perlu diadakan tindakan atau siklus selanjutnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Defita Pianti tahun 2013 dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII MTsN Batang Kapas yang dimana kelas Kontrol Nilai Rata-ratanya 57,3 dan kelas Eksperimen nilai rata-ratanya 70. Uji T diperoleh *P Value* 0,009 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , karena *P Value* lebih kecil dari  $\alpha$  yang diterapkan maka hipotesis diterima dan dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik dari pada yang diajar dengan metode konvensional.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fansuri Syah Hetta tahun 2014 dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran TIK Kelas VIII SMP Negeri 1 tujuh belas Kabupaten Bengkayang yang dimana kelas Kontrol Nilai Rata-ratanya 58,3 dan kelas Eksperimen nilai rata-ratanya 70. Uji T diperoleh *P-Value* 0,009 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ , karena *P-Value* lebih

kecil dari  $\alpha$  yang diterapkan maka hipotesis diterima dan dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik dari pada yang diajar dengan metode konvensional.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrul Rezzi tahun 2014 dengan judul Penerapan Metode *Mind Mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan ketuntasan Belajar Siswa Kelas V dengan Mapel PAI Pada Materi Zakat di SDN Negeri 26 Kecamatan Nanga Tayap Kabupaten Ketapang mengalami peningkatan dari hasil penelitian PTK dari siklus I 48 %, siklus II 65 % dan siklus III 96 %, ini menunjukkan penelitian ini berhasil dan tidak perlu diadakan tindakan atau siklus selanjutnya
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dwi Amuda tahun 2012 dengan judul Penerapan Metode *Mind Mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan ketuntasan Belajar Siswa Kelas V dengan Mapel PAI Pada Materi Zakat di SDN Negeri 16 Kecamatan Matan Hilir mengalami peningkatan dari hasil penelitian PTK dari siklus I 49 %, siklus II 68 % dan siklus III 96 %, ini menunjukkan penelitian ini berhasil dan tidak perlu diadakan tindakan atau siklus selanjutnya

