

**Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar  
Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan  
Tahun Ajaran 2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**WAHYU PUTRO SUDRAJAT**

**210616002**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**OKTOBER 2020**

**Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar  
Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan  
Tahun Ajaran 2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**WAHYU PUTRO SUDRAJAT**

**210616002**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**OKTOBER 2020**

**Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar  
Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan  
Tahun Ajaran 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo  
Untuk Memenuhi Salah Satu Prasyarat  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



OLEH :

WAHYU PUTRO SUDRAJAT

210616002

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**OKTOBER 2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Wahyu Putro Sudrajat  
NIM : 210616002  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap  
Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa  
Kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Ponorogo  
Tahun Ajaran 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing,

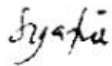


**Faninda Novika Fertiwi, M.Pd**  
NIP. 198708132015032003

Tanggal 17 September 2020

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam  
Ponorogo



**Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**  
NIP. 198204072009011011



KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Wahyu Putro Sudrajat  
NIM : 210616002  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping*  
Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA  
Siswa Kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan  
Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 21 Oktober 2020

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 3 November 2020

Ponorogo, 2 November 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



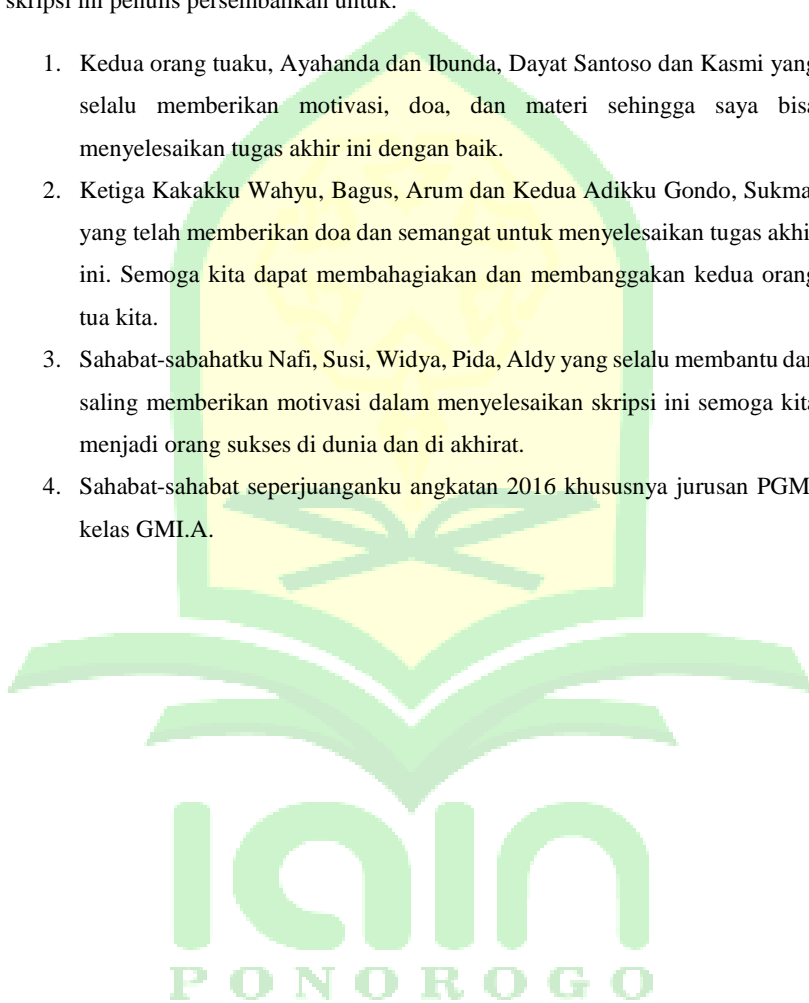
**P O N O R O G O**

Tim Penguji  
Ketua Sidang : **KHARISUL WATHONI, M.Pd.I**  
Penguji I : **ELFI YULIANI ROCHMAH, M.Pd.I**  
Penguji II : **FANINDA NOVIKA PERTIWI, M.Pd**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

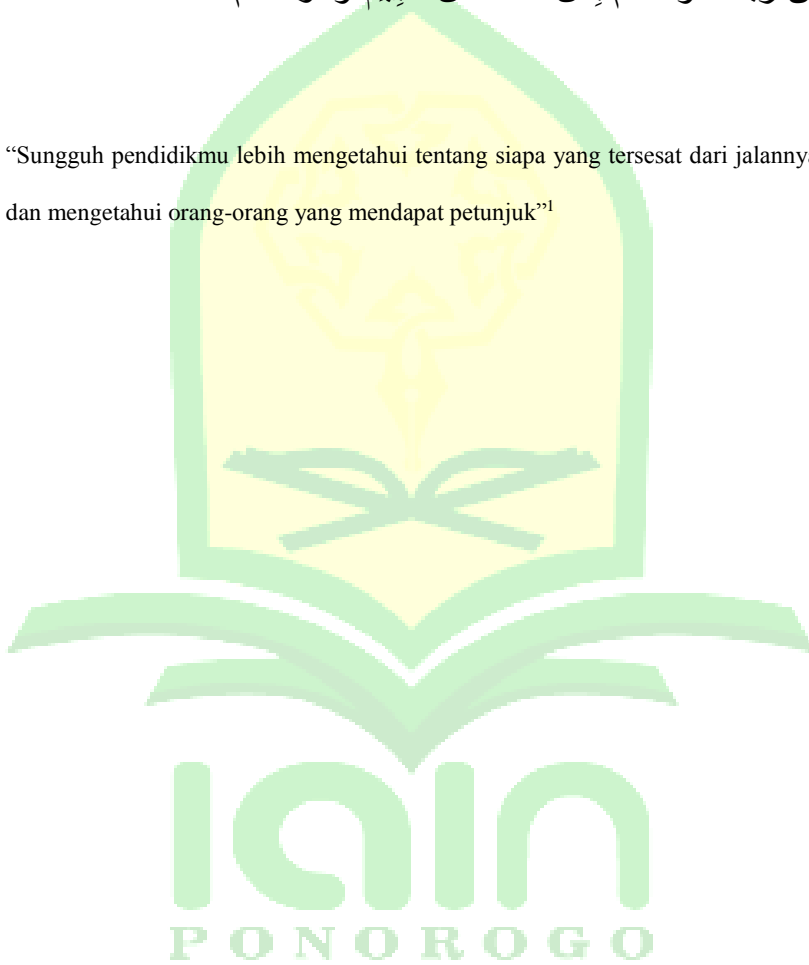
1. Kedua orang tuaku, Ayahanda dan Ibunda, Dayat Santoso dan Kasmi yang selalu memberikan motivasi, doa, dan materi sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ketiga Kakakku Wahyu, Bagus, Arum dan Kedua Adikku Gondo, Sukma, yang telah memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga kita dapat membahagiakan dan membanggakan kedua orang tua kita.
3. Sahabat-sahabatku Nafi, Susi, Widya, Pida, Aldy yang selalu membantu dan saling memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini semoga kita menjadi orang sukses di dunia dan di akhirat.
4. Sahabat-sahabat seperjuanganku angkatan 2016 khususnya jurusan PGMI kelas GMI.A.



## MOTTO

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ

“Sungguh pendidikmu lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya : Karya Agung, 2006), 383

## ABSTRAK

**Sudrajat, Wahyu Putro, 2020.** *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Tahun Ajaran 2019/2020.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponrogo. Pembimbing, Faninda Novika Pertiwi M.Pd.

### **Kata Kunci: Model Mind Mapping Dan Kreativitas Belajar**

Pada proses pembelajaran sudah seyogyanya guru mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar secara kreatif dalam menghasilkan gagasan, dan mencatat secara mudah materi yang telah didapatkan. Model *Mind Mapping* mengombinasikan warna dan garis sehingga siswa mudah mengingat materi pembelajaran. Pada mata pelajaran IPA siswa kesulitan dalam memahami dan mempelajari sesuatu yang asing dan baru terutama dalam pembelajaran IPA yang memiliki materi luas dan perlu penghafalan. Sehingga siswa cenderung tidak menyukai pelajaran tersebut. Peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020. 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa IV pada mata pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, Jenis penelitian yang dipilih adalah *Quasi Eksperimental Design* atau eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Postes-Only Control Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dan lembar observasi. Angket disini digunakan untuk mengumpulkan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan untuk lembar observasi merupakan langkah-langkah untuk melakukan pengamatan yang dilakukan peneliti melalui penelitian lapangan sebelum eksperimen dan ketika diberlakukannya perlakuan (*treatment*).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan. Berdasarkan uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig* adalah 0,097. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,097 > 0,05$ . Karena signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan tahun ajaran 2019/2020.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Tahun Ajaran 2019/2020”.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa kita dari masa kegelapan serta kebodohan menuju masa yang penuh dengan kebahagiaan yaitu Ad-dinul Islam.

Skripsi ini adalah sebuah wujud kepedulian penulis dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh penulis ketika dibangku perkuliahan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, baik secara moral, spiritual, maupun material. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Maryam Yusuf, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
2. Dr. Ahmadi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
3. Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
4. Faninda Novika Pertiwi M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dari awal hingga akhir selesainya skripsi ini.
5. Semua *civitas* MI PSM Pupus Lembeyan Magetan, Khususnya Bapak Sabarudin S.Ag selaku Kepala Madrasah, Ibu Anik Kustianti S.Pd selaku guru kelas IV A, dan Ibu Laily S.Pd selaku guru kelas IV B yang mau meluangkan waktu dalam penelitian ini.
6. Seluruh keluarga tercinta, Bapak (Dayat Santoso), Ibu (Kasmi), kakakku ( Mbak Wahyu, Mas Bagus, Mbak Arum, Dek Gondo dan Sukma). Terimakasih atas dukungan dan juga doa yang selalu kalian panjatkan untuk mengiringi langkah saya.

Semoga ALLAH SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan skripsi ini yang tidak luput dari segala kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapakan saran dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Ponorogo, 23 Maret 2020

Penulis,

Wahyu Putro Sudrajat



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Sistematika Pembahasan.....	5
<b>BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b>	
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu .....	7
B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Pengajuan Hipotesis .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi, Sampel dan kisi-kisi instrumen .....	27

C. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
D. Teknik Pengumpulan Data .....	29
E. Analisis Data .....	31
F. Uji Instrumen Penelitian.....	32
G. Uji Prasyarat Analisis.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	37
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	38
1. Uji Instrumen Penelitian.....	38
a. Uji Validitas.....	38
b. Uji Reliabilitas .....	39
2. Uji Prasyarat .....	39
a. Uji Normalitas.....	39
b. Uji Homogenitas.....	42
c. Uji Hipotesis .....	43
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52
<b>BAGIAN AKHIR</b>	
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>SURAT IJIN PENELITIAN</b>	
<b>SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Reliabilitas menggunakan *SPSS 23.0*

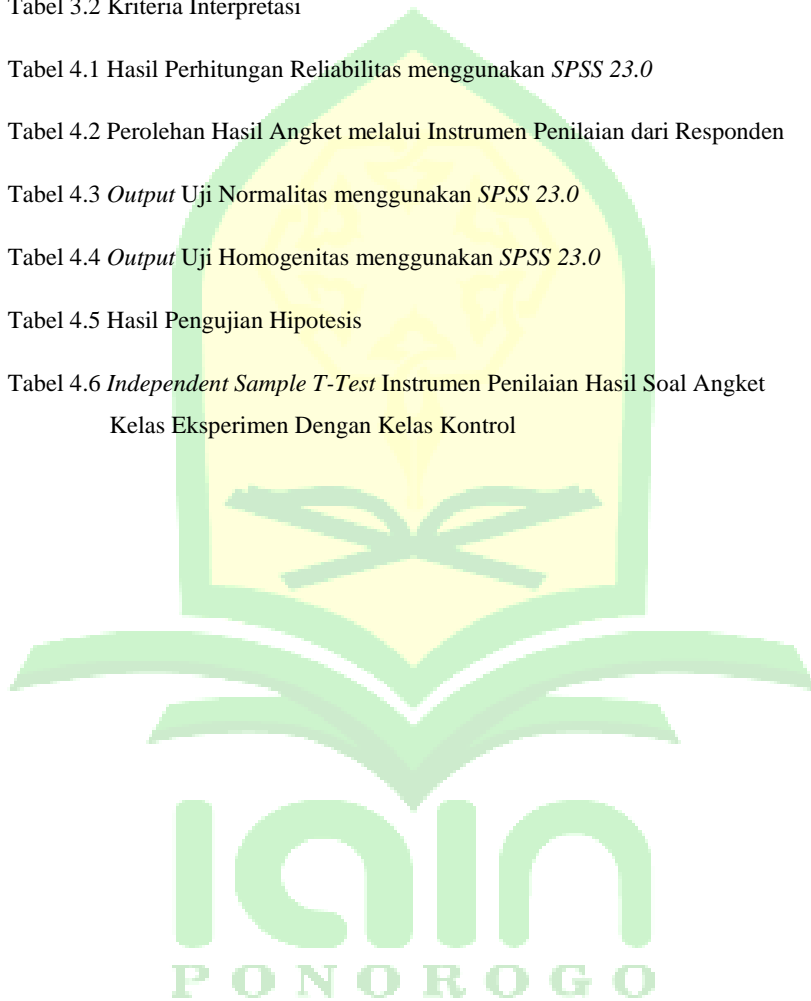
Tabel 4.2 Perolehan Hasil Angket melalui Instrumen Penilaian dari Responden

Tabel 4.3 *Output* Uji Normalitas menggunakan *SPSS 23.0*

Tabel 4.4 *Output* Uji Homogenitas menggunakan *SPSS 23.0*

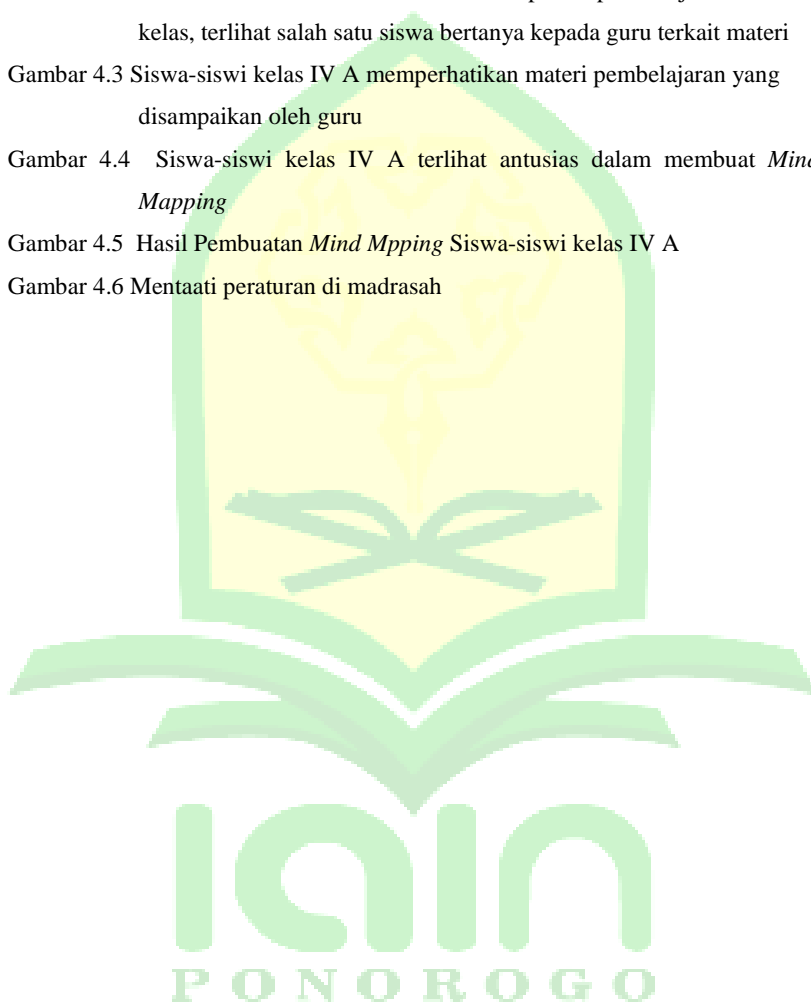
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 4.6 *Independent Sample T-Test* Instrumen Penilaian Hasil Soal Angket  
Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Keadaan siswa-siswi kelas IV A sedang membuat *Mind Mapping*
- Gambar 4.2 Keaktifan siswa-siswi kelas IV A ketika proses pembelajaran di dalam kelas, terlihat salah satu siswa bertanya kepada guru terkait materi
- Gambar 4.3 Siswa-siswi kelas IV A memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- Gambar 4.4 Siswa-siswi kelas IV A terlihat antusias dalam membuat *Mind Mapping*
- Gambar 4.5 Hasil Pembuatan *Mind Mapping* Siswa-siswi kelas IV A
- Gambar 4.6 Mentaati peraturan di madrasah



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Bukti Angket Siswa
- Lampiran 2 Bukti Angket Siswa
- Lampiran 3 Tata Tertib Madrasah
- Lampiran 4 Tata Tata Tertib Siswa
- Lampiran 5 Gambar hasil penelitian
- Lampiran 6 Peta Lokasi Penelitian
- Lampiran 7 Struktur Organisasi
- Lampiran 8 Matriks Penelitian
- Lampiran 9 Riwayat Hidup
- Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli
- Lampiran 11 Lembar Validasi RPP
- Lampiran 12 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 13 Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 14 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidik yang diberikan kepada anggota masyarakat kepada peserta didik. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan fungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.<sup>2</sup>

Menurut Cropley dalam buku utami munandar, menyebutkan bahwa *true giftedness* (keberbakatan yang sungguh-sungguh) merupakan gabungan antara kemampuan konvensional (ingatan baik, berpikir logis, pengetahuan fakta, kecermatan, dan sebagainya) dan kemampuan kreatif (menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim dan sebagainya).<sup>3</sup> Ciri umum kreativitas adalah pada saat membuat sesuatu, ada beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, dia mampu menemukan bahan yang akan

---

<sup>2</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Dan Keterbakatan Anak Usia SD* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 6-7

<sup>3</sup> *Ibid.*, 9



digunakan dalam membuat produk tersebut. Ketiga, dia mampu melaksanakannya, dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu.<sup>4</sup>

Siswa seharusnya lebih aktif sendiri mendapatkan informasi untuk dapat mengetahui sesuatu bisa dikatakan dalam belajar siswa harus aktif mengolah bahan, mencerna, memikirkan, menganalisis, dan selanjutnya merangkum sebagai suatu pengertian yang utuh. Keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri, mereka akan kurang mengerti sesuatu, manusia kreatif di jaman sekarang sangatlah dibutuhkan karena sekarang manusia dituntut untuk kreatif. Dengan demikian sebenarnya kreativitas anak bisa dilatih dan diasah.

Sesuai observasi yang peneliti lakukan di lapangan menemukan fakta bahwa IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan dalam mata pelajaran IPA perlu diberikan perhatian khusus agar tidak merusak lingkungan. Pembelajaran IPA seharusnya menggunakan model pembelajaran yang menarik dan materi sesuai dengan pelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian langsung pada tanggal 2 desember 2019 di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sebagian besar siswa menyatakan bahwa mata pelajaran IPA membosankan dan kurang menarik, bisa dilihat ketika siswa dalam proses pembelajaran banyak yang mengantuk, bermain sendiri, mengobrol dengan teman, dan ketika ditanya oleh guru siswa tidak bisa menjawab. Kemudian dalam penerapannya di lapangan masih banyak guru belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif bahkan banyak guru yang mengajar tanpa menggunakan sumber belajar. Ketika pembelajarannya siswa belum terlalu diarahkan untuk belajar melalui proses berfikir. Dalam penerapannya siswa belum dilatih untuk dapat merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan

---

<sup>4</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013),

menyimpulkan, guru terbiasa melakukan pembelajaran yang apa adanya sehingga pembelajaran seperti *teacher centris* (berpusat pada guru), materi pembelajaran yang disampaikan guru sama dengan yang ada di buku yang dapat mereka pelajari di rumah tanpa perlu ke sekolah, dalam pembelajaran guru belum merancang kegiatan belajar yang memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan penemuan, guru kurang dapat memberikan motivasi dan masukan kepada siswa dalam pembelajaran. Guru juga kurang memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam sumber belajar. Hal tersebut dapat mengakibatkan pembelajaran IPA di kelas siswa menjadi kurang mandiri, kurang kreativitas, lemahnya pemahaman materi, dan minat belajar rendah yang pada akhirnya pembelajaran kurang efektif selanjutnya tujuan pembelajaran pun sulit untuk tercapai.

Untuk meminimalisir permasalahan di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan, perlu penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam menggunakan model pembelajaran tersebut peran guru tidak hanya sebagai transformator tetapi sebagai fasilitator, motivator dan evaluator. Siswa dapat belajar membangun pengetahuannya sendiri dengan lebih mandiri. Pembelajaran inovatif prinsip belajarnya adalah konstruktivistik yaitu siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan mandiri melalui interaksi dengan lingkungannya sebagai sumber belajar.

Guru IPA di kelas IV MI PSM Pupus Lembeyan Magetan perlu melaksanakan pembelajaran yang mampu mengarahkan pemahaman siswa secara sistematis dan terkonsep. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu cara untuk memperlihatkan konsep dan proposisi suatu bidang studi. Dengan menggunakan *Mind Mapping* siswa dapat melihat materi pelajaran lebih jelas dan mempelajari materi lebih bermakna.<sup>5</sup> Model pembelajaran *Mind Mapping* juga diartikan sebagai sebuah strategi atau model pembelajaran dimana meminta mahasiswa mensintesis atau membuat suatu gambar atau diagram tentang konsep-konsep utama yang saling berhubungan,

---

<sup>5</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), 156

yang ditandai dengan garis panah dan ditulis level yang membunyikan bentuk hubungan antar konsep-konsep utama.<sup>6</sup>

Penerapan *Mind Mapping* akan berfungsi sebagai berikut : 1. Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal, 2. Menyamakan persepsi antara guru dan siswa, 3. Belajar konsep-konsep dan teori, 4. Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu, 5. Mengembangkan kemampuan berfikir siswa secara holistik untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian. Membiasakan kinerja otak untuk menganalisa suatu hal dengan konsep-konsep.<sup>7</sup>

Tingkat keberhasilan siswa dalam menyerap pengetahuan sangat beragam maka diperlukan alat ukur yang beragam. *Mind Mapping* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum guru mengajarkan suatu topik, menolong siswa bagaimana belajar dengan baik, untuk mengungkapkan konsepsi salah (siswa mis konsepsi) yang ada pada anak, dan sebagai alat evaluasi. *Mind mapping* pada mata pelajaran IPA juga mempermudah pemahaman siswa terkait materi dan antusias mengikuti pembelajaran sehingga semakin baik kemampuan kognitifnya.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan sesuai jika diterapkan pada mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran *Mind Mapping*. Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan beberapa peneliti diatas bahwa *mind mapping* adalah model pembelajaran yang menekankan pada daya ingat yang dituangkan kembali pada bentuk peta pikiran dimaksudkan agar dalam belajar lebih ringan untuk dipelajari atau dimengerti. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan terdapat permasalahan yang terdapat pada siswa-siswa di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan adalah kemandirian belajar kurang, kreativitas belajar rendah, pemahaman materi kurang, minat belajar rendah. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Model

---

<sup>6</sup> Hisyam Zaeni, Et. Al, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta : Insan Madani, 2002), 170

<sup>7</sup> *Ibid.*, 169

Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020

#### **B. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan mengingat terbatasnya waktu, biaya, tenaga dan agar bahasa tidak terlalu luas maka penulis membatasi masalah pada:

1. Ditinjau dari subyek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019 – 2020.

2. Ditinjau dari obyek penelitian

Penelitian ini terbatas pada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA

#### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat penulis uraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat peneliti uraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan

2. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

##### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi sekolah yang bersangkutan dalam rangka untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

##### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk terus mengembangkan kualitas guru dalam mendidik siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan lebih efektif baik.

##### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini sebagai sarana mengembangkan ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam bidang penelitian khususnya mengenai pendidikan.

##### **d. Bagi Siswa**

Dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga siswa diharapkan siswa selalu semangat dalam belajar.

#### **F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

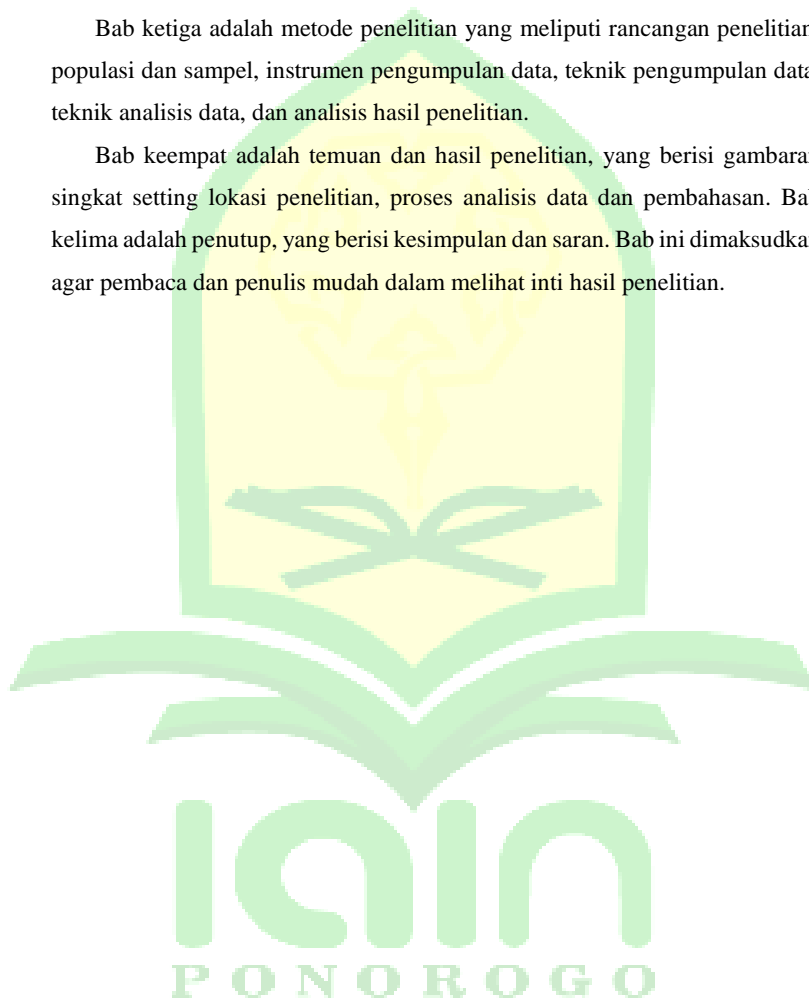
Dalam laporan ini penelitian dikelompokkan menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang saling berkaitan satu sama lain. Sistematika pembahasan laporan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian pustaka, yang berisi tentang landasan teori yang memuat tentang pengertian model pembelajaran, pengertian *mind mapping*, pengertian kreativitas belajar, pengertian IPA, telaah pustaka, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan analisis hasil penelitian.

Bab keempat adalah temuan dan hasil penelitian, yang berisi gambaran singkat setting lokasi penelitian, proses analisis data dan pembahasan. Bab kelima adalah penutup, yang berisi kesimpulan dan saran. Bab ini dimaksudkan agar pembaca dan penulis mudah dalam melihat inti hasil penelitian.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis, baik penelitian mengenai *mind map* maupun penelitian mengenai *problem solving*. Kajian penelitian terdahulu dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran, mengetahui persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai bahan kajian untuk mengembangkan kemampuan berpikir peneliti.

Berdasarkan beberapa skripsi/literatur yang penulis temukan, terdapat persamaan dan perbedaan dalam pembahasannya, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syukrul Muntamah mahasiswa STAIN Tulungagung dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Belah Ketupat dan Layang-Layang Kelas VII MTsN Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui efektivitas penggunaan metode *mind mapping* terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan tinggi, (2) mengetahui efektifitas penggunaan metode *mind mapping* terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan sedang, (3) mengetahui efektivitas penggunaan metode *mind mapping* terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan rendah, (4) mengetahui efektifitas penggunaan metode *mind mapping* terhadap prestasi belajar pada siswa. Variabel yang diteliti antara lain: metode *mind mapping* (variabel bebas) dan prestasi belajar siswa (varibel terikat). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Dalam pengambilan sampel menggunakan

*cluster random sampling*. Sedangkan uji statistik yang digunakan adalah uji chi kuadrat ( $\chi^2$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran matematika sangat efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat dikemukakan (1) penggunaan metode *mind mapping* sangat efektif terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan tinggi dengan  $\chi^2_{hitung} = 20,64 > \chi^2_{tabel} = 3,84$  pada taraf 5% (2) penggunaan metode *mind mapping* sangat efektif terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan sedang dengan  $\chi^2_{hitung} = 5,9 > \chi^2_{tabel} = 3,84$  pada taraf 5% (3) penggunaan metode *mind mapping* kurang efektif terhadap prestasi belajar pada siswa berkemampuan rendah dengan  $\chi^2_{hitung} = 1,2 < \chi^2_{tabel} = 3,84$  pada taraf 5%; (4) penggunaan metode *mind mapping* sangat efektif terhadap prestasi hasil belajar pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, rendah dengan  $\sum \chi^2_{hitung} = 27,74 > \chi^2_{tabel} = 5,99$  pada taraf 5%.<sup>8</sup>

Persamaannya terletak pada penggunaan metode pembelajaran *mind mapping*. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian, variabel yang diteliti, jenis penelitian maupun uji statistik yang digunakan.

2. Penelitian yang ditulis Friezsya Puti Chandramica dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain pada penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control group design*. Subjek penelitian sebanyak 50 siswa yang terbagi atas 2 kelas. IV A sebagai kelas control dan IVB sebagai kelas eksperimen. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Hasil uji *dependent sample test* pada taraf kepercayaan (significance level) 5% menunjukkan nilai t hitung sebesar

---

<sup>8</sup> Syukrul Muntamah, *Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Belah Ketupat dan Layang-Layang Kelas VII MTsN Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2010), 86 - 88



16,333 dengan probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung tahun pelajaran 2016/2017.<sup>9</sup> Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *Mind Mapping*, kemudian untuk perbedaannya adalah yang dilihat dampaknya yaitu hasil belajar.

3. Penelitian yang ditulis Natriani Syam mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi di kelas IV SDN 54 Kota Parepare dan untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare melalui penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peneliti dan siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare, sebanyak 26 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 15 perempuan dan peneliti. Data diperoleh melalui teknik tes, observasi, dan dokumentasi.<sup>10</sup> Untuk persamaannya yaitu model pembelajaran yang diteliti yaitu *Mind Mapping*, kemudian untuk perbedaannya terletak di jenis penelitian yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPS.
4. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahman Afriyanto dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii MTS. Yappi Jetis Saptosari Gunungkidul Melalui Penggunaan Media Alat Peraga Ipa”. Berdasarkan hasil analisis data dapat disebutkan bahwa persentase kreativitas siswa meningkat dari Siklus I 21,67% dan Siklus II menjadi

---

<sup>9</sup> Friezsyia Puti Chandramica, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung, Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung : Bandarlampung)

<sup>10</sup>Natriani Syam, *Penerapan model pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV SDN 54 Kota Pare pare*, Jurnal Publikasi Pendidikan|Volume V No. 3 September 2015.

62,5%. Dari kesimpulan hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan sebesar 40,83% melalui penggunaan media alat peraga IPA, peningkatan terjadi pada setiap Siklus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dapat meningkat sesuai indikator keberhasilan melalui penggunaan media alat peraga IPA dan melalui penggunaan media alat peraga IPA dapat meningkatkan kreativitas IPA siswa.<sup>11</sup> Persamaanya sama-sama hal yang diliat adalah kreativitas belajar siswa, selanjutnya untuk perbedaan yang diteliti yaitu siswa MTS.

5. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Usmanidar dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Kompetensi Dasar Membagi Garis Lurus Pelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Di Kelas X Smk Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan angket awal yang dilakukan terhadap 26 siswa terdapat 10 orang siswa (38,5%) yang mendapatkan hasil belajar rendah dan hanya 4 orang siswa (15,4%) yang memiliki nilai baik dan nilai rata-rata yang diperoleh 64,3%. Kemudian pada siklus I ada 6 orang siswa atau (23,1%) yang mendapat kriteria nilai baik dengan rata-rata nilai 65,2%. Pada siklus II meningkat menjadi 21 orang atau (80,8%) pada kriteria kreativitas baik dan rata-rata nilai yang diperoleh 86,5%. Pada angket pertemuan akhir terdapat 3 orang siswa (11,5%) yang mendapat hasil belajar rendah dan hanya 21 orang siswa (80,7%) yang mendapat hasil belajar baik dan nilai rata-rata yang diperoleh 80,5%. Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I dan siklus II secara empiris telah terbukti adanya peningkatan yang signifikan. Dengan demikian penggunaan metode pemberian tugas dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Dasar di Kelas X SMK Negeri 5 Medan.<sup>12</sup> Persamaanya adalah melihat kreativitas

---

<sup>11</sup> Rahman Afriyanto, *Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Mts. Yappi Jetis Saptosari Gunung Kidul melalui Penggunaan Media Alat Peraga IPA*, JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA, Volume 4 No 1 bulan Maret 2017.

<sup>12</sup> Usmanidar, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Kompetensi Dasar Membagi Garis Lurus Pelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Di Kelas X Smk*

belajar siswa, selanjutnya untuk perbedaannya adalah objek yang diteliti yaitu siswa SMK.

Dari persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kelebihan yang bisa menutupi kekurangan penelitian terdahulu tersebut, yaitu menekankan pada pembelajaran yang menarik sehingga kreativitas siswa dapat berkembang.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Secara kaffah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif Meyer, W,J dalam buku Trianto. Sebagai contoh model pesawat terbang, yang terbuat dari kayu, plastik, dan lem adalah model nyata dari pesawat terbang. Contoh lain adalah ide , politik, opini publik diibaratkan sebagai mana tergantung sebab ia berubah-ubah tiap periodiknya dari kiri ke kanan begitu terus berkelanjutan. Secara terminology, kita dapat mengatakan bahwa hal tersebut adalah sebuah model untuk opini publik.<sup>13</sup>

Dalam Matematika kita juga mengenal istilah model Matematika yaitu sebuah model yang bagian-bagiannya terdiri dari konsep Matematika, seperti ketetapan (konstanta), variable, fungsi, persamaan, pertidaksamaan, dan sebagainya. Sebagai contoh, model Matematika gerak parabola, model Matematika gerak jatuh bebas dan sebagainya. Model pesawat terbang adalah objek yang nyata tetapi mereka bukanlah model Matematika. Lalu apa yang dimaksud dengan model pembelajaran sendiri? Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat

---

Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017", Jurnal Warta Edisi : 59 ISSN : 1829-7463 Januari 2019.

<sup>13</sup> Trianto, *Mendesain model pembelajaran inovatif-progesif* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), 21

pembelajaran termasuk di dalam buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>14</sup>

Adapun Soekamto, dkk dalam Trianto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “Kerangka konseptual yang melkukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perantivitas belajar mengajar”. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan enggen dan kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru mengajar.<sup>15</sup>

Arends dalam buku Trianto menyatakan “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes it’s goals, syntax, environment, and management system*”. Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan system pengelolaannya.<sup>16</sup>

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah<sup>17</sup> :

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, 22

<sup>15</sup> *Ibid.*, 22

<sup>16</sup> *Ibid.*, 22

<sup>17</sup> *Ibid.*, 23

d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model Pembelajaran menurut Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>18</sup> Dasar pertimbangan dalam memilih model pembelajaran:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai .
  - a) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain konektiv, afektif, atau psikomotor?
  - b) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
  - c) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan ketrampilan akademik?
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
  - a) Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum, atau teori tertentu?
  - b) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan persyaratan atau tidak?
  - c) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa.
  - a) Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?

---

<sup>18</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali:2013), 133-134

- b) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat dan kondisi peserta didik?
  - c) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.
- a) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?
  - b) Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
  - c) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektifitas atau efisiensi?

Pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru. Meminta siswa untuk membuat peta pikiran memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan.<sup>19</sup>

Menurut Tony buzan *Mind mapping* adalah Alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran *linier Mind map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pemikiran dari segala sudut<sup>20</sup>. Lagi menurut Tony Buzan *Mind mapping* merupakan alat yang paling hebat yang membantu otak berfikir secara teratur dan sederhana itu. *Mind map* adalah system akses dan pengambilan kembali data yang sungguh hebat bagi perpustakaan raksasa yang ada di otak anda yang menakjubkan. *Mind map* adalah system akses dan pengambilan kembali data yang sungguh hebat bagi perpustakaan rakasasa yang ada di otak anda yang menakjubkan. *Mind map* membantu anda belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang anda inginkan, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan anda mendapat akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala hal yang anda inginkan. *Mind map*

<sup>19</sup> Melvin L. Siberman, *Active Learning*, (Bandung : Nuansa Cendekia, 2013), 200

<sup>20</sup> Tony Buzan, *Buku pintar mind map*, (Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama:2006), 6

memiliki kelebihan tambahan. Anda mungkin akan berpikir bahwa semakin banyak informasi yang dimasukkan ke dalam kepala, akan semakin sesak kepala anda jadinya, dan semakin sulit bagi anda untuk mengeluarkan informasi darinya. Dengan *Mind Map*, pikiran itu dialihkan ke kepalanya.<sup>21</sup>

Dilihat dari kutipan Tony Buzan kenapa kita harus menggunakan *mind map*? Karena dengan *mind map*, setiap informasi baru yang anda masukkan ke dalam perpustakaan anda akan secara otomatis “mengaitkan diri pada” segala informasi yang sudah berada didalamnya. Dengan terdapat semakin banyak “kail-kail memori” yang melekat pada setiap informasi didalam kepala anda, semakin mudah bagi anda untuk “makin keluar” informasi apa saja yang anda perlukan. Dengan *mind map*, semakin banyak yang anda ketahui dan belajar, akan menjadi semakin mudah untuk belajar dan mengetahui banyak hal lagi, Sebagai rangkuman *mind map* memiliki serangkaian kemudahan yang membantu membuat hidup anda lebih mudah dan sukses<sup>22</sup> Berikut ini adalah manfaat membuat *mind map*<sup>23</sup>

- a. Memberi ringkasan atas suatu subjek atau area yang luas.
- b. Memudahkan kita membuat rencana perjalanan atau suatu pilihan, dan membantu kita mengetahui tujuan kita dan posisi kita sekarang.
- c. Mengumpulkan sejumlah besar data dan meletakkannya di satu tempat.
- d. Memberi dorongan atas upaya pemecahan masalah dengan memberi kesempatan untuk melihat jalan-jalan keluar kreatif yang baru.
- e. Merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dipandang, dibaca, direnungkan dan diingat.

Hal yang disiapkan dalam membuat *mind map*<sup>24</sup>

- a. Kertas kosong tak bergaris.
- b. Pena dan pensil berwarna.
- c. Otak.
- d. Imajinasi.

<sup>21</sup> Tony Buzan , *Mind Map.....*, 4-17

<sup>22</sup> *Ibid*, 14

<sup>23</sup> *Ibid*, 9

<sup>24</sup> *Ibid*, 10

Tujuh Langkah Cara Membuat *Mind Map*<sup>25</sup>

- a. Mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas yang diletakkan dalam posisi memanjang. Kenapa begitu? Karena memulai dari tengah-tengah permukaan kertas akan memberikan keleluasaan bagi cara kerja otak untuk memencar keluar ke segala arah, dan mengekspresikan diri lebih bebas dan alami.
- b. Gunakan sebuah gambar untuk gagasan sentral anda. Kenapa begitu? Karena suatu gambar bernilai seribu kata dan membantu anda menggunakan imajinasi. Gambar yang letaknya ditengah-tengah akan tampak lebih menarik, membuat anda terfokus, membantu anda memusatkan pikiran, dan membuat otak semakin aktif dan sibuk.
- c. Gunakan warna pada seluruh *mind map*. Kenapa begitu? Karena bagi otak, warna-warna tidak kalah menariknya dari gambar. Warna membuat *mind map* tampak lebih cerah dan hidup, meningkatkan kekuatan dahsyat bagi cara berfikir kreatif, dan ini juga adalah hal yang menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan ketiga pada tingkat pertama, kedua, dan seterusnya. Kenapa begitu? Karena, seperti yang telah diketahui, otak bekerja dengan menggunakan asosiasi. Jika kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan jauh lebih mudah dalam memahami dan mengingat.
- e. Buatlah cabang-cabang *mind map* berbentuk melengkung bukannya garis lurus. Kenapa begitu? Karena jika semuanya garis lurus, ini akan membosankan otak anda. Cabang-cabang yang melengkung dan hidup seperti cabang-cabang sebuah pohon jauh lebih menarik dan indah bagi mata anda.
- f. Gunakan satu kata kunci per baris. Kenapa begitu? Karena kata kunci tunggal akan menjadikan *mind map* lebih kuat dan fleksibel. Setiap kata tunggal atau gambar tunggal seperti pengganda, yang melahirkan sendiri

---

<sup>25</sup> *Ibid*, 21-23



rangkaian asosiasi dan hubungan yang khusus. Bila anda menggunakan kata-kata tunggal, setiap kata lebih bebas dan oleh karena itu lebih mudah tercetus atau terpicu gagasan-gagasan dan pikiran-pikiran baru. Ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat cenderung akan mengurangi efek pemicu tersebut. *Mind map* yang mempunyai banyak kata-kata kunci didalamnya seperti tangan yang memiliki jari yang semuanya bebas bergerak dengan lincah. *Mind map* yang berisi ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat adalah seperti tangan yang semua jarinya diikat.

- g. Gunakan gambar diseluruh *mind map*! Kenapa begitu? Karena setiap gambar, seperti gambar sentral, juga bernilai seribu kata. Jadi, apabila kita hanya memiliki 10 gambar saja pada *mind map*, ini sudah sama dengan 10.000 kata yang terdapat dalam suatu catatan!

*Mind Mapping* merupakan salah satu konsep belajar yang paling revolusioner didunia pendidikan. Dalam sejarah mencatat ada beberapa ahli yang berperan penting dalam perkembangan mind mapping. Beberapa ahli tersebut menurut Swadarma dalam jurnal Natriani Syam adalah : peoephyry dari tyre (234 sampai 305 M), seorang filsuf neoplatonis abad ke 3, memodifikasi konsep pengelompokkan data aristoteles menjadi model mapping sederhana dalam bentuk jari lingkaran. Selama berabad abad digunakan oleh banyak orang untuk menganalisis dan memberikan solusi atas berbagai macam permasalahan. Llull (1235 sampai 1315 M) seorang cendekiawan abad pertengahan eropa mengembangkan konsep *mind mapping* berupa “Disc Lullian” dengan subjek berada ditengah lingkaran. Coullins dan Qwalian keduanya mengembangkan *mind mapping* diterapkan didunia pendidikan atas kontribusinya keduanya dijuluki “Bapak *Mind Mapping* Modern”.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Natriani Syam *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.5 No.3 September 2015, Hlm 184. ISSN 2088-2092

## 2. Kreativitas Belajar

Kreativitas merupakan suatu potensi yang mempengaruhi aktivitas dan perkembangan peserta didik sehingga kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini akan menghasilkan definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Asrori mendefinisikan kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen. Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang yang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan 2 cara berfikir, yaitu cara konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.<sup>27</sup>

Menurut Satiadarma, kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan, pemahaman. Arti kreativitas yang dikenal dengan *four p's of creativity*, yakni *person*, proses, *press* dan *product*. Kreativitas dari segi pribadi atau person

---

<sup>27</sup> Yohanes Ovaritus Jagom, *Kreativitas Siswa SMP Dalam menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial Dan Auditory-Sequential Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1 No. 3, September-Desember 2015, hlm 177. ISSN 2442-3041.

menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai proses dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai pendorong atau press yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas dari segi hasil atau *product* segala sesuatu yang diciptakan seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>28</sup>

Definisi kreatif yang dibakukan akan membekukan kreativitas. Oleh karena itu, dihadapan orang kreatif, definisi atau makna apapun, akan dengan mudahnya dimaknainya kembali secara kreatif. Berdasarkan pertimbangan itu, kita dapat melihat bahwa pemaknaan terhadap kreativitas itu sangat beragam.<sup>29</sup> Teffinger mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan. Rencan inovatif serta produk orisinil mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Tingkat energy, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang yang kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikkan – misalnya untuk menghipnotis, terjun payung, atau menjajagi kota atau tempat baru. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut : berani dalam pendirian/keyakinan, melit (ingin tahu), mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri

---

<sup>28</sup> Teguh Wiyono, *Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil belajar PKn Siswa* Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol. 6 No. 2 Oktober 2018, hlm 94-95. ISSN : 2302-433X

<sup>29</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013),

terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja. Kenyataan menunjukkan, bahwa guru dan orang tua lebih menginginkan perilaku sopan, rajin, dan patuh dari anak, ciri-ciri yang tidak berkaitan dengan kreativitas.<sup>30</sup>

Salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas belajar. Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya.<sup>31</sup>

### 3. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan dimana seseorang yang bukan serta merta ada atau melekat sejak lahir. Namun kemampuan ini muncul karena adanya proses latihan. Untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif, maka dibutuhkan suatu indikator sebagai patokan dalam menilai kemampuan tersebut. Kreativitas belajar yang digunakan untuk penelitian yang dijabarkan dari aspek Kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar. Menurut Munandar, aspek kreativitas terdiri dari :

#### 1) Ketrampilan berfikir luwes (*Fleksibility*) indikatornya :

- a. Memberikan keragaman dalam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek yang menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi.
- b. Adanya alternatif yang berbeda-beda dan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah
- c. Dapat menerapkan konsep atau asas dengan cara yang berbeda.
- d. Adanya pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari orang lain

<sup>30</sup> Utami Munandar, *Pengembangan....*, 35-36

<sup>31</sup> Chandra Putri Tirtiana, *Pengaruh Kreativitas belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahunajaran 2012/2013*, (*Economic Education Analysis Journal*, 2013)

e. Mampu mendiskusikan situasi yang mempunyai posisi yang berbeda dan bertentangan dengan kelompok.

**2) Ketrampilan berfikir orisinal (*Originality*), indikatornya :**

- a. Adanya masalah yang tidak terfikirkan oleh orang lain.
- b. Adanya pertanyaan mengenai cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.
- c. Mampu melahirkan ungkapan baru.
- d. Dapat berimajinasi.
- e. Mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan tugas.
- f. Memilih simetri dalam membuat gambar.
- g. Cara berfikir yang lain dari orang lain.
- h. Adanya pendekatan yang stereotip.
- i. Mampu mendengar gagasan, bekerja untuk menemukan yang baru.
- j. Lebih senang dalam menganalisis sesuatu.

**3) Ketrampilan merinci (*Elaboration*), indikatornya :**

- a. Aktif dalam menyelesaikan tugas.
- b. Berani menerima tugas yang berat.
- c. Mampu mencari metode yang praktis.
- d. Kritis dalam pekerjaan.
- e. Mencari arti dalam pemecahan masalah.
- f. Mengembangkan gagasan.
- g. Mampu melihat arah yang ditempuh.

**4) Ketrampilan berfikir lancar/Fasih (*Fluency*), indikatornya :**

- a. Mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban, dan penyelesaian masalah.
- b. Mandiri dalam belajar.
- c. Mengajukan banyak pertanyaan.
- d. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- e. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak yang lain.

- f. Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.<sup>32</sup>

#### 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar

Clark dalam Muhammad Ali dan Muhammad Asrori menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar dikategorikan dalam dua kelompok yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor yang mendukung kreativitas belajar adalah :

- 1) Situasi yang menghadirkan keterbukaan.
- 2) Situasi yang mendorong timbulnya pertanyaan.
- 3) Situasi yang menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang bertanggung jawab dan mandiri
- 5) Menekankan inisiatif.
- 6) Mengembangkan kreativitas secara luas.
- 7) Perhatian orang tua terhadap minat anak.

Adapun faktor-faktor yang menghambat kreativitas belajar sebagai berikut :

- 1) Adanya upaya dalam menanggung resiko yang belum diketahui.
- 2) Adanya tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam berimajinasi
- 4) Stereotif peran sex atau jenis kelamin.
- 5) Diverensiasi dalam bekerja dan bermain.
- 6) Tidak menghargai terhadap fantasi

#### 5. Karakteristik Kreativitas Belajar

Adapun karakteristik kreativitas belajar sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri.

<sup>32</sup> Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002), 201

- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan kompleksitas.
- 5) Berani mengambil resiko.
- 6) Berfikir divergen.

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Senang mencari pengalaman
- 2) Asyik dalam mengerjakan tugas yang sulit
- 3) Inisiatif
- 4) Ketekunan yang tinggi
- 5) Kritis terhadap orang lain
- 6) Keyakinan dalam berpendapat
- 7) Rasa ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Enerjik dan ulet
- 10) Tugas-tugas majemuk
- 11) Percaya diri sendiri
- 12) Rasa humor yang tinggi
- 13) Keindahan
- 14) Berwawasan penuh imajinasi

#### **6. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Martini, aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut :

- 1) Aspek kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) adalah salah satu aspek yang mempengaruhi terhadap adanya kreativitas seseorang. Kemampuan yang dapat mengembangkan kreativitas diantaranya adalah kemampuan berpikir secara divergen yaitu untuk memikirkan suatu pemecahan masalah.

2) Aspek intuisi dan imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas otak kanan, oleh karena itu intuisi dan imajinasi adalah aspek yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

3) Aspek penginderaan

Kreativitas dipengaruhi oleh penginderaan adalah menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dipikirkan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi suatu masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

5) Kedudukan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam aspek yang mempengaruhi kreativitas

Tony Buzan merinci otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. *Mind mapping* menggunakan pengingat visual dan sensorik yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan. *Mind mapping* memicu ingatan yang menenangkan, menyenangkan dan kreatif.<sup>33</sup>

## 7. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari ilmu Pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari kata bahasa Latin 'scetia' yang berarti saya tahu. 'science' terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah

---

<sup>33</sup> Bobby De Porter, dkk. *Quantum Learning*, (Bandung : Kaifa, 2010), 152.



IPA untuk metujuk pada pengertian sains yang kaprah yang berarti *natural science*. Untuk mendefinisikan IPA tidaklah mudah, karena sering kurang dapat menggambarkan secara lengkap pengertian sains sendiri. Menurut H.W Fowler IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Oleh karena itu, dalam menjelaskan hakikat fisika, pengertian IPA dipahami terlebih dahulu. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Adapun wahyana mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaanya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembanganya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.<sup>34</sup>

Menurut Donosepetro pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam dan menemukan pengetahuan menemukan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau diluar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau dissiminasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah

---

<sup>34</sup> Trianto, *Model pembelajaran terpadu konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum*, Jakarta : PT. Bumi Aksara 2014), 136-137

metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah.<sup>35</sup>

Sementara itu, menurut Laksmi Prihantoro dkk mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari obyek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagian aplikasi, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.<sup>36</sup>

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi, Depdiknas dalam Trianto, adalah sebagai berikut.<sup>37</sup>

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang tinggi.

Dari fungsi dan tujuan tersebut kiranya semakin jelas bahwa hakikat IPA semata-mata tidaklah pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari itu, IPA lebih menekankan pada dimensi nilai *ukhrawi*, dimana dengan memerhatikan keteraturan di alam semesta akan semakin meningkatkan keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang maha dahsyat yang tidak dapat dibanyah lagi, yaitu Allah SWT. Dengan dimensi ini IPA hakikatnya mentautkan antara aspek logika-materil dengan aspek jiwa-spiritual, yang sementara ini dianggap cakrawala kosong, karena suatu anggapan antara IPA dan agama merupakan dua sisi yang berbeda dan tidak mungkin

---

<sup>35</sup> *Ibid*, 137

<sup>36</sup> *Ibid*, 137

<sup>37</sup> *Ibid*, 138

dipersatukan satu sama lain dalam satu bidang kajian. Padahal senyatanya terdapat benang merah ketertautan diantara keduanya.<sup>38</sup>

Menurut standar isi kurikulum 2006 yang dirumuskan dalam PERMEN No.22 tahun 2006, mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs

Berdasarkan tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa dan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar maka ruang lingkup materi mata pelajaran IPA meliputi dua aspek (Depdiknas), yaitu :

1. Karya ilmiah yang mencakup penyelidikan atau penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah.
2. Pemahaman konsep dan penerapannya, yang mencakup makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan

---

<sup>38</sup> *Ibid*, 138

interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi, cair, padat, dan gas, energi dan perubahannya meliputi, gaya bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, bumi, dan alam semesta meliputi, tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya, sains lingkungan, teknologi, dan masyarakat merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitan dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui perbuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

#### **8. Pembelajaran IPA di SD/MI**

Guru perlu memahami alasan mengapa IPA diajarkan di MI agar pembelajaran IPA yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Menurut Usman Samatoa pembelajaran IPA penting diadakan di MI karena berbagai alasan antara lain karena IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis apabila diajarkan menggunakan model pembelajaran yang tepat. IPA juga memiliki potensi untuk membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan. Selain itu, IPA bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan dikarenakan dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan.<sup>39</sup>

Guru perlu memahami aspek-aspek pembelajaran IPA di MI agar pembelajaran sesuai dengan tujuan. Aspek-aspek pembelajaran IPA di MI meliputi faktual, seimbang antara proses dan produk, aktif melaksanakan penelusuran, berpikir secara induktif dan deduktif, serta pengembangan sikap, pembelajaran IPA di MI menurut siswa untuk aktif menelusuri pengetahuan dan berpikir secara induktif dan deduktif.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Sutrisno, L.dkk. Pengembangan Pembelajaran IPA, (Jakarta : depdiknas, 2007), 27

<sup>40</sup> Maslikah Asari, Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar, ( Jakarta : Universitas Sanata Dharma, 2006), 22

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan diatas maka dapat dibuat suatu kerangka berfikir. Pada kondisi awal pembelajaran sebelum menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Siswa menjadi cepat bosan dan informasi yang disampaikan kurang bisa diserap oleh siswa serta tidak merangsang kreativitas dan partisipasi siswa. Penekanan guru pada selesainya materi pembelajaran dan bukan pada pemahaman materi yang diharapkan, komunikasi dalam pembelajaran hanya satu arah, sehingga kurang terciptanya timbal balik antara guru dengan siswa untuk aktif dan kreatif dalam menyerap dan mempertajam gagasannya, siswa masih malu-malu untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum mereka pahami, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dan pada akhirnya dalam mindset siswa pelajaran IPA itu pelajaran yang membosankan.

Guru perlu memahami alasan mengapa IPA diajarkan di SD agar pembelajaran IPA yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Menurut Usman Samatowa pembelajaran IPA penting diajarkan di SD karena berbagai alasan, antara lain karena IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis apabila diajarkan menggunakan metode yang tepat. IPA juga memiliki potensi untuk dapat membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan. Selain itu, IPA bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan dikarenakan dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan.

Guru perlu memahami aspek-aspek pembelajaran IPA di SD agar pembelajaran sesuai dengan tujuan. Aspek-aspek dalam pembelajaran IPA di SD meliputi faktual, seimbang antara proses dan produk, aktif melaksanakan penelusuran, berpikir secara induktif dan deduktif, serta pengembangan sikap, pembelajaran IPA di SD menurut siswa untuk aktif menelusuri pengetahuan dan berpikir secara induktif dan deduktif.

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa

$H_1$  : Ada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

#### 1. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa angka, dan analisis menggunakan statistik.<sup>41</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, *empiris*, obyektif, terukur rasional, sistematis. Metode ini juga disebut *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru, metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka analisis statistic.<sup>42</sup>

#### 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah *Quasi Eksperimental Design* atau eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Postes-Only Control Group Design*. Kemudian desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelompok kelas pertama dengan model *Mind Mapping* yaitu kelas IV-A, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelompok kelas kedua dengan metode konvensional yaitu kelas IV-B.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung : Alfabeta, 2015), 13

<sup>42</sup> *Ibid*, 13

## B. Populasi, Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan. Senada dengan pendapat diatas, sugiyono (2005) dalam buku kasmadi mengemukakan, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>43</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI PSM Pupus Lembeyan Magetan yang berjumlah 40 siswa.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono dalam buku kasmadi berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>44</sup> Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Alasan menggunakan teknik *Purposive Sampling* karena peneliti memerlukan 2 kelas yang memiliki kemampuan yang sama (homogen) serta dapat mewakili karakteristik populasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil siswa kelas IV A dan IV B sebagai sampel. Siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Dengan rincian kelas IV A sejumlah 20 siswa dan kelas IV B berjumlah 20 siswa.

## C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>45</sup> Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>43</sup> Kasmadi dkk, Panduan Modern Penelitian Kuantitatif (Bandung: ALFABETA, 2016), 65

<sup>44</sup> *Ibid*, 66

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metodologi penelitian kuantitatif* (Bandung : alfabeta,n 2015), 148



**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket**

No.	Aspek yang diteliti	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Fleksibilitas	a. Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi	1 dan 2
		b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut yang berbeda	3 dan 4
		c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda	5, 6, 7, dan 8
2.	Originalitas	a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru	9
		b. Mamikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	10 dan 11
		c. Mempunyai kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas	12 dan 13
3.	Elaborasi	a. Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas	14, 15, 16, 17 dan 18
		b. Berani menerima atau melaksanakan tugas yang berat	19, 20 dan 21
		c. Senang mencari cara metode yang praktis dalam belajar.	22 dn 23
		d. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan.	24 dan 25
		e. Agresif bertanya	26, 27 dan 28
4.	Kefasihan	a. Mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban dan penyelesaian akhir.	29, 30, 31, dan 32
		b. Mandiri dalam belajar menggambar	33

#### D. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan angket.

##### a) Lembar Observasi

Lembar observasi adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan pengamatan yang dilakukan peneliti melalui penelitian lapangan sebelum eksperimen dan ketika diberlakukannya perlakuan (*treatment*). Observasi peneliti sebelum terjadi ke lapangan

yaitu mengamati karakteristik siswa MI PSM Pupus Lembeyan, khususnya kelas IV A dan IV B. Observasi peneliti ketika siswa diberi perlakuan (*treatment*) atau kelas yang tidak diberi *treatment* meliputi ketertarikan siswa melihat model *mind map* yang dipresentasikan, keantusiasan siswa dan rasa ingin tahu siswa serta interaksi antara peneliti dan siswa.

Dapat disimpulkan observasi merupakan metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana efektivitas model pembelajaran *mind map* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam hal ini peneliti sebagai pelaku eksperimen ini akan mengamati guru dan siswa pada proses menggunakan model pembelajaran *mind map*.

b) Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.<sup>46</sup> Angket diberikan peneliti ketika kelas sudah diberi perlakuan. Angket diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kreativitas belajar IPA siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Angket yang digunakan berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif yang berjumlah 15 pernyataan.

---

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, 160

## E. Analisis Data

"Once of the research data have been collected, the researcher first analyzes the result, than carefully interprets the findings, and finally writes the report of the study" (Ary 1985) Dari paparan Donald Ary diatas jelas sekali tertera bahwa tindakan peneliti setelah data terkumpul adalah melakukan kegiatan analisis. Data yang valid dan reliabel diperoleh peneliti dari hasil pengumpulan data yang valid dan reliabel pula. Oleh sebab itu data yang kurang valid dan reliabel, serta kurang lengkap sebaiknya dibuang saja tidak digunakan agar tidak merusak atau mengganggu (Suryadibrata, 1983).<sup>47</sup> Jenis data yang digunakan peneliti adalah kuantitatif, maka peneliti dalam analisisnya menggunakan analisa statistik. Adapun tahap-tahap analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

## F. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut mengukur apa yang seharusnya (hendak) diukur. Suatu instrument pengukuran disebut valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Validitas berkenaan dengan perkiraan yang paling mendekati kebenaran yang dapat dilakukan termasuk proporsi tentang sebab-akibat.<sup>48</sup>Rumus yang digunakan adalah :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X)^2 - (\sum Y)^2\} \cdot \{n(\sum Y)^2 - (\sum X)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefesien Korelasi

N = Jumlah Responden

$\sum X$  = Jumlah Skor Item

<sup>47</sup>Djunaidi Ghony, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif* (Malang : UIN Malang Press,2009), 212

<sup>48</sup> *Ibid*, 189

$\Sigma Y$  = Jumlah Skor Total

Sebelum angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian, dilakukan uji validasi instrument guna mengetahui instrument tersebut valid atau tidak. Dalam uji Validitas ada dua cara yakni validitas empiris dan validitas oleh ahli. Selanjutnya pada penelitian ini validitas ahli dilakukan oleh dosen IAIN Ponorogo, dan soal angket tersebut divalidasi dan dinyatakan layak untuk dijadikan instrument penelitian. Kemudian selain soal angket yang telah divalidasi, dan juga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran telah divalidasi oleh dosen ahli.

Kemudian untuk mencari validitas empiris peneliti menggunakan program *SPSS* 23. Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka data dinyatakan valid. Hasilnya dari 33 soal terdapat 15 soal yang valid atau layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *SPSS* 23 sebagaimana terlampir.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu hal yang sangat penting dalam setiap penerapan model pengukuran. Oleh karena itu penelusuran realibilitas harus dilakukan apabila pengukuran yang diterapkan adalah baru atau modifikasi yang telah ada.<sup>49</sup>

Reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subyek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen tes tipe subyektif atau uraian adalah rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

---

<sup>49</sup> *Ibid*, 177

$$\text{Dengan } \sigma_i^2 = \frac{\sum x^2 \frac{\sum(x)^2}{N}}{N} \quad \text{dan} \quad \sigma_t^2 = \frac{\sum y^2 \frac{\sum(y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

$\sum \sigma_i^2$  : Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  : varians total

$n$  : Jumlah soal

$N$  : Jumlah responden

Uji Reliabilitas adalah agar dapat mengetahui soal soal yang diberikan kepada siswa bersifat reliabel atau tidak dalam pengambilan data yang berupa angket kreativitas belajar siswa. Dalam menguji reliabilitas soal, peneliti melakukan metode *Alpha-Cronbach*. Berikut hasil perhitungan menggunakan SPSS 23 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* :

**Tabel 3.2**

**Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan SPSS 23.0**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	15

Dari tabel *output* uji reliabilitas soal angket dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* atau apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,927 > 0,514$  sehingga dari 15 soal dinyatakan reliabel. Adapun langkah-langkah uji reliabilitas soal angket menggunakan SPSS 23.0

## G. Uji Prasyarat Analisis

### 1) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk memberikan informasi bahwa data penelitian masing-masing kelompok data berasal dari populasi yang tidak berbeda jauh keragamannya. Hal ini dijelaskan oleh Kadir bahwa homogenitas mempunyai makna bahwa data memiliki variasi atau keragaman

nilai sama atau secara statistik sama.<sup>50</sup> Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Adapun langkah-langkah uji homogenitas menggunakan uji-F sebagai berikut :

- 1) Menentukan hipotesis yang akan diuji  
 $H_0$  : varians populasi tidak homogen  
 $H_1$  : varians populasi homogen
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah 5% atau 0,05
- 3) Menguji kesamaan varians dengan menggunakan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$\text{varians } (SD^2) = \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2 / N}{(N - 1)}$$

Keterangan :

$SD^2$  : Nilai varian

$\bar{X}$  : mean pada distribusi

$N$  : jumlah individu

Proses perhitungan uji homogenitas dengan bantuan komputer, dalam penelitian ini digunakan taraf signifikan 5% yang berarti  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Sebaliknya jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka kedua kelompok tidak memiliki varians yang homogen.

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dalam penelitian ini yang akan diuji kenormalannya adalah data hasil belajar siswa dengan menggunakan model

<sup>50</sup> Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), 201

pembelajaran *Mind Mapping* dan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 23 dengan *Kolmogorof-Smirnov* taraf signifikansi 5% untuk pengambilan keputusan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Nilai sig (signifikansi) atau nilai probabilitas  $> 0,05$  distribusi data adalah normal
2. Nilai sig (signifikansi) atau nilai probabilitas  $< 0,05$  distribusi data adalah tidak normal

### 3) Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *t-test*. Karena sampel yang diambil merupakan dua sampel yang tidak berhubungan, maka ujinya menggunakan *independen t-test*. Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan *t-test* :

#### a. Menentukan hipotesis

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  = tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  = ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan

#### b. Melakukan perhitungan dengan menggunakan uji T. Rumus yang digunakan adalah:<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan* (Malang : UMM Press, 2006), 82

$$t - test = \frac{x_1 - x_2}{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}$$

Keterangan :

- t : angka atau koefisien derajat mean kedua kelompok  
 $x_1$  : rata-rata pada distribusi sampel 1  
 $x_2$  : rata-rata pada distribusi sampel 2  
 $SD_1^2$  : nilai varian pada distribusi sampel 1  
 $SD_2^2$  : nilai varian pada distribusi sampel 2  
 $N_1$  : jumlah individu pada sampel 1  
 $N_2$  : jumlah individu pada sampel 2

c. Membuat kesimpulan

- Jika  $\text{sig} \leq 0,05$  dan jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- Jika  $\text{sig} > 0,05$  dan jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima

Sedangkan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat diketahui melalui rumus berikut :<sup>52</sup>

$$Y = \frac{X_1 + X_2}{X_2}$$

Keterangan:

- $X_1$  : mean untuk kelas eksperimen  
 $X_2$  : mean untuk kelas kontrol

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Interpretasi**

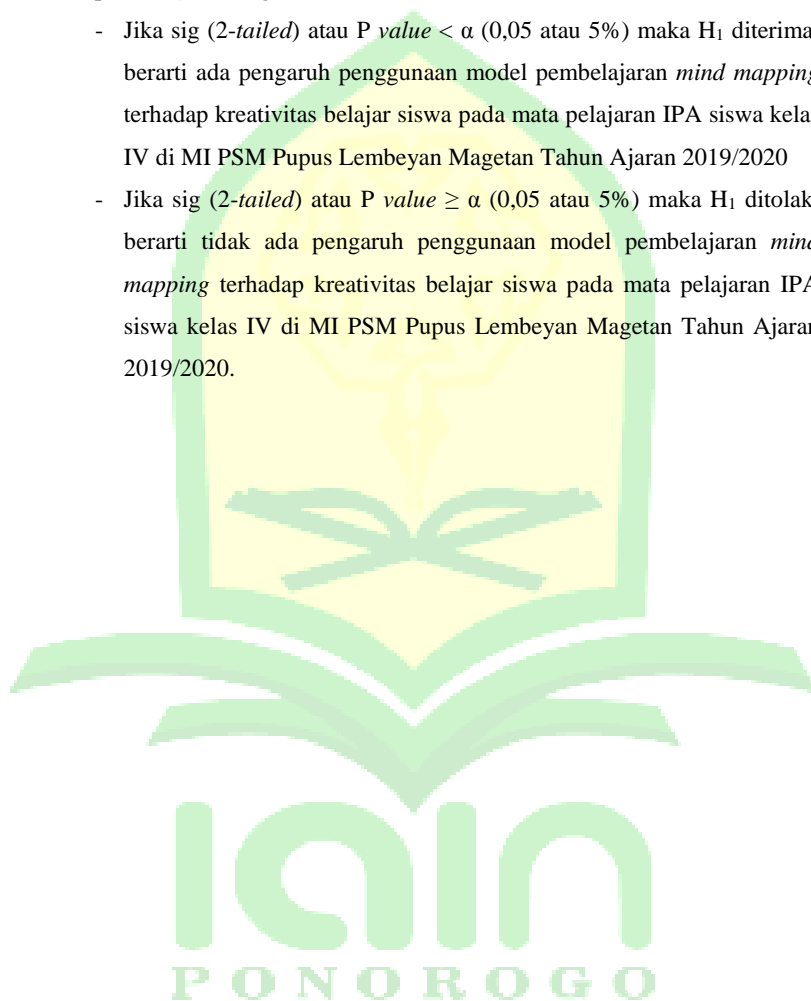
Interval	Interpretasi
0% - 39%	Rendah
40% - 59%	Cukup
60% - 79%	Sedang
80% - 100%	Tinggi

<sup>52</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D* (Bandung : Alfabeta, 2013),



Untuk memperkuat hasil pengujian dengan rumus di atas, peneliti juga menggunakan bantuan *SPSS* versi 23 dengan kriteria kaidah keputusan pada *output* sebagai berikut :

- Jika sig (*2-tailed*) atau *P value*  $< \alpha$  (0,05 atau 5%) maka  $H_1$  diterima, berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020
- Jika sig (*2-tailed*) atau *P value*  $\geq \alpha$  (0,05 atau 5%) maka  $H_1$  ditolak, berarti tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Latar Belakang**

MI PSM Pupus Lembeyan adalah sekolah yang terletak di Kabupaten Magetan Kecamatan Lembeyan Desa Pupus Dusun Grumbul Malang Jl. Wilis. Sekolah ini menganut sistem agamis yaitu yang mengedepankan akhlak moral siswa dalam belajar. MI PSM Pupus Lembeyan mempunyai visi misi dan tujuan sebagai berikut :

##### **2. Visi**

Terwujudnya generasi muda yang sehat mandiri dan tanggung jawab

##### **3. Misi**

- a. Mandiri hidup sehat
- b. Mampu menanggulangi pengaruh negatif
- c. Memiliki kemampuan yang luas dalam hal pemeliharaan, pertolongan dan perawat kesehatan
- d. Memiliki kemampuan dan kecakapan (life skill) untuk perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari

##### **4. Tujuan MI PSM Pupus Lembeyan Magetan**

Berdasarkan visi dan misi madrasah, tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Semua guru mata pelajaran memiliki perangkat pembelajaran yang mantab sesuai dengan tuntutan standart isi dan proses serta berwawasan karakter.
- b. Madrasah mengembangkan PAKEM/CTM 100% untuk semua mata pelajaran.siswa mencapai nilai rata2 UN 8,5
- c. Madrasah dapat meningkatkan jumlah siswa 50%

- d. Madrasah memiliki berbagai tim sukses (*sainsclub* dan *pai club*) lomba diantaranya olimpiade matematika, olimpiade ipa, bahasa inggris, bahasa arab dan olah raga ASIOMA yang menjadi juara ditingkat kabupaten dan propinsi.
- e. Madrasah memiliki berbagai tim lomba ASIOMA MI yang menjadi juara di tingkat propinsi.
- f. Madrasah mengembangkan berbagai wadah penghayatan dan pengalaman agama lelaki amalan agama islam secara kaffah.
- g. Madrasah memiliki sarana dan prasarana berstandar nasional.
- h. Madrasah memiliki 100% tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional, berbudi luhur, andhap ashor, menghormati dan kasih sayang terhadap sesama.
- i. Masing masing komponen madrasah (kepala madrasah, guru karyawan dan siswa) melaksanakan tugas pokok (tupoksi) dengan baik.
- j. Sumber Daya Manusia (SDM) MI PSM Pupus Lembeyan (kepala madrasah, guru, karyawan dan siswa) mampu memenangkan kompetensi dalam kegiatan akademik dan Non akademik secara nasional

## **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

### **1. Uji Prasyarat**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk *uji-t*. Data yang harus digunakan untuk *uji-t* harus berdistribusi normal. Jika data yang digunakan tidak berdistribusi normal maka *uji-t* tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansi  $> 0,05$ , sebaliknya jika taraf signifikansi  $< 0,05$  maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada program *SPSS 23.0*.

### Uji Normalitas data *pre-test* dan *post-test*

Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa nilai instrumen penelitian soal angket peserta didik. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Perolehan Hasil Angket melalui Instrumen Penilaian dari Responden**

No.	Kelas IV-A Eksperimen ( <i>Mind Mapping</i> )	Nilai	Kelas IV-B Kontrol (Konvensional)	Nilai
1	Aditya Firman Maulana	92	Aditya Wahyu	67
2	Ali Muhamad Yusril Mahendra	87	Baharudin Aspiran	78
3	Alya Ayu Shifa Rahmawati	82	Bimo Satrya Jamal	55
4	Dava Alfino Ardiansyah	89	Doni Kasman Putra	56
5	Diva Alfino Firmansyah	86	Eni Nur Wahyuni	72
6	Ellya Tantri Yuana Putri	90	Farida Dastrin	71
7	Hesa Pramu Satrya	96	Geby Irin	70
8	Lusiana Rahmawati	80	Koko Syaifudin	56
9	Mahesa Riko Oktavian	85	Muhammaad Adif Nur	67
10	Muhammad Alfin Jamil	80	Muhammad Jamil	68
11	Nafisa Nurjihan	83	Nanda Istiqomah	59
12	Naicita Regina Agustian	90	Putra Wahid Syarif	69
13	Novita Adelia Putri	87	Qoriah Wulandari	70
14	Syifa Anjani	82	Retno Ismi	70
15	Yeni Afrida	80	Susilowati	72
16	Yuyun Efianti	95	Tatik Febriana	64
17	Zanuba Arifa Qothrunada	82	Wahyuda Dwi Ramadhan	62
18	Zima Kusuma	89	Yusuf Nasution	60
19	Zimi Kusuma	85	Yosef Jatmiko	61
20	Zizi Syahab	90	Zaidar Aisyah	84

Adapun hasil perhitungan uji normalitas data instrumen penelitian menggunakan SPSS 23.0 adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Output Uji Normalitas Instrumen Penilaian Hasil Angket**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket	kelas Eksperimen	.123	20	.200*	.944	20	.288
Belajar	kelas kontrol	.134	20	.200*	.954	20	.438

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel *output* uji normalitas dapat diketahui nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 sehingga lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data hasil angket dinyatakan berdistribusi normal. Untuk melakukan pengujian dari hasil *output* tersebut, ada beberapa ketentuan yang menjadi patokan. Berikut ini adalah beberapa langkah dan ketentuan uji normalitas dari data pada tabel 4.4. Uji kenormalan :

- A. Hasil angket model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa sebesar distribusi sig. 0,200 > 0,05 (Distribusi Normal)
- B. Hasil angket model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar berdasarkan jawaban siswa distribusi sig. 0,200 > 0,05 (Distribusi Normal)

Dari hasil normalitas, maka dapat disimpulkan bahwa kedua varians kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa, data instrumen penilaian soal angket dinyatakan berdistribusi normal. Sehingga uji homogenitas dapat dilanjutkan.

### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji T. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansi  $> 0,05$  sedangkan jika taraf signifikansinya  $0,05$  maka distribusi dapat dikatakan tidak homogen. Uji t bisa dilanjutkan homogenitasnya terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen. Pada penelitian ini data yang terkumpul berupa instrumen penilaian hasil soal angket peserta didik.

#### Uji Homogenitas Hasil Soal Angket

Data yang digunakan dalam uji homogenitas instrumen penilaian adalah data instrumen penelitian yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 23.0 adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Output Uji Homogenitas Instrumen Penilaian Hasil Soal Angket  
Kreativitas Belajar Siswa**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket	Based on Mean	2.893	1	38	.097
Siswa	Based on Median	2.438	1	38	.127
	Based on Median and with adjusted df	2.438	1	29.815	.129
	Based on trimmed mean	3.176	1	38	.083

Dari tabel *output* uji homogenitas penilaian hasil soal angket dapat dilihat nilai *sig.* Adalah 0,097. Nilai *sig.*  $0,097 > 0,05$  maka data hasil angket dinyatakan homogen. Untuk melakukan pengujian dari hasil *output* tersebut, ada beberapa ketentuan yang menjadi patokan. Berikut

ini adalah beberapa langkah-langkah dan ketentuan uji homogenitas dari data pada tabel 4.2 dan 4.3. Uji homogenitas varians (*Lavene Test*) hasil soal angket :

- a) Hasil angket model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa. Anak menjawab berdasarkan mean (rata-rata) : Nilai *Sig.*  $0,097 > 0,05$  (homogen)
- b) Dari hasil uji homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa data kedua varians kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa, data instrumen penilaian hasil soal angket dinyatakan homogen. Dengan demikian dari model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa, data yang terkumpul dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat homogenitas sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan.

### c. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka digunakan uji hipotesis yakni uji t-test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik paramatik, yaitu *independent t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Analisis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh. Uji ini dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

#### 1) Menentukan hipotesis

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  = tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran

IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus  
Lembeyan Magetan

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  = ada pengaruh penggunaan model pembelajaran  
*mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa  
pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di MI  
PSM Pupus Lembeyan Magetan

2) Menentukan taraf signifikansi

- (a) Jika nilai signifikansi atau *probability*  $\leq 0,05$  dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$   
maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- (b) Jika nilai signifikansi atau *probability*  $> 0,05$  dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$   
maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima

C. Hasil Analisis Data

**Tabel 4.4**

**Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 23.0**

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Angket Siswa	Kelas Eksperimen	20	86.50	4.850	1.085
	Kelas Kontrol	20	66.55	7.515	1.680

Berdasarkan tabel 4.5 kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi jaring-jaring makanan yang menggunakan pembelajaran *Mind Mapping* terdapat perbedaan. Berdasarkan rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 86,50 dengan standart deviasi sebesar 4,850 sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 66,55 dan standart deviasi sebesar 7,515. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki selisih rata-rata sebesar 19,95. Jadi dapat disimpulkan bahwa



terdapat pengaruh penggunaan model *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020.

**Tabel 4.5**

***Independent sample t-test menggunakan SPSS 23.0***

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket Siswa	Equal variances assumed	2.893	.097	9.975	38	.000	19.950	2.000	15.901	23.999
	Equal variances not assumed			9.975	32.490	.000	19.950	2.000	15.879	24.021

#### D. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh nilai mean untuk hasil angket belajar siswa kelas eksperimen = 86,50 dan nilai mean kelas kontrol = 66,55. Terlihat pada tabel nilai mean pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel *independent sample t-test*.

Berdasarkan hasil pengujian *independent sample t-test* pada kolom *Leven's Test for Equality of Variances* diperoleh nilai *sig* 0,097 > 0,05 jadi nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama. Dengan demikian untuk menguji perbedaan dua rata-rata tersebut terlihat pada bagian *Equal Variances Assumed*. Untuk menguji kesamaan dua rata-rata dapat dilihat pada bagian kolom *t-test*

for Equality of Means diperoleh nilai  $t_{hitung} = 9,975 > t_{tabel} 1,685$  dengan signifikan sebesar  $0,097 > 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan tahun ajaran 2019/2020.

### C. Interpretasi dan pembahasan

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai UTS IPA pada kelas sampel untuk mengetahui bahwa kedua kelas tersebut homogen yang dibuktikan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian mempunyai varians yang homogen. Artinya, kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada penelitian, kelas IV A sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *mind mapping* dan kelas IV B sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket kreativitas untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari angket tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan *SPSS 23,0* untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Pada penelitian ini terdapat tiga hipotesis dan akan dijabarkan satu persatu.

- 1) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan di lembaga yang siswanya terpilih sebagai sampel penelitian. Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping* (kelas

eksperimen) dilaksanakan di kelas IV MI PSM Pupus Lembeyan Magetan yang terdiri dari 20 siswa. Sedangkan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dilaksanakan di kelas IV yang terdiri dari 20 siswa. Seluruh pembelajaran dilaksanakan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun terlebih dahulu oleh peneliti, dan dikonsultasikan dengan masing-masing guru kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) semua kelompok (RPP kelompok eksperimen dan RPP kelompok kontrol) beserta perangkat pembelajaran secara lengkap (Lembar Kerja Kelompok, Lembar Kerja Siswa).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara umum berlangsung dengan baik dan lancar. Berdasarkan informasi dari guru kelas yang bertindak sebagai pengamat (observer), para siswa cenderung mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan, sesuai dengan model pembelajaran masing-masing. Pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing kelompok ini didokumentasikan dalam bentuk foto.

- 2) Uji hipotesis kedua untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Berdasarkan analisis deskriptif kreativitas belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *mind mapping* lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji *t-test* terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil angket kreativitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Sig.* adalah 0,097. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,097 > 0,05$ . Jadi terdapat pengaruh pada kreativitas belajar IPA antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan kreativitas belajar siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan.

Kreativitas memiliki peran yang utama dalam kegiatan belajar. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Defenisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefenesian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.<sup>53</sup>

Pada hipotesis kedua ini peneliti belum menemukan penelitian terdahulu yang sesuai dengan hipotesis ini. Hasil penelitian Friezsya Puti Chandramica yang hampir sama dengan penelitian ini menyatakan bahwa model *Mind Mapping* mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* lebih tinggi dari pada kreativitas belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Tetapi pada penelitian tersebut tidak diketahui seberapa besar perbedaan kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian berdasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Mind Mapping* terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas belajar siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan.

- 3) Uji hipotesis ketiga untuk menguji pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pembahasannya sangat luas sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif lagi, terutama dalam daya ingat karena cakupan materi yang sangat luas. Oleh karena itu pada proses pembelajaran IPA dibutuhkan model pembelajaran yang yang kreatif

---

<sup>53</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Grasindo, 2006), 57

dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna untuk mengembangkan ide dan pemikiran sesuai dengan mekanisme kerja otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi. Dengan kata lain *mind mapping* adalah metode efektif untuk menuangkan semua gagasan yang ada di dalam pikiran.<sup>54</sup>

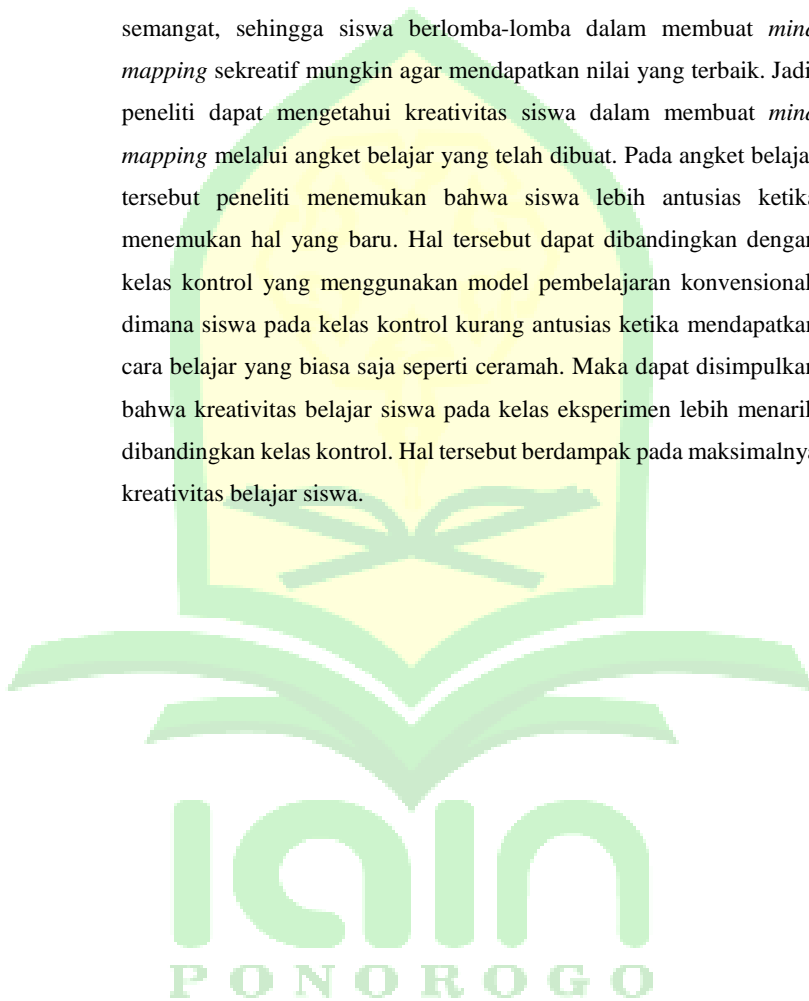
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum penelitian, dilakukan teknik pengambilan sampel dengan cara sampling jenuh dan didapatkan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai Kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model *Mind Mapping* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil uji *t-test* dan teori di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model *mind mapping* terhadap kreativitas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi jaring-jaring makanan kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 86,50 lebih besar daripada kelas kontrol yaitu sebesar 66,5.

- 4) Berdasarkan hasil deskripsi analisis data peneliti dapat melihat kreativitas belajar siswa melalui angket. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil angket dari salah satu siswa di kelas eksperimen, yaitu Hesa Pramusatia dengan nilai tertinggi yaitu 96. Terlihat ketika dalam pembelajaran murid tersebut sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran saat itu menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang beda dari biasanya, ketika itu siswa mulai bertanya terkait dengan *mind mapping* dan ingin tahu bagaimana cara membuatnya. Dan responnya siswa itu sangat baik,

---

<sup>54</sup> Doni Swadarma, Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran, (Jakarta: Gramedia, 2013), 3

sehingga guru menjelaskan bagaimana cara membuat *mind mapping*. Kemudian siswa diberi tugas terkait dengan mata pelajaran IPA materi jaring-jaring makanan dibuat dalam bentuk *mind mapping*. Antusias siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru begitu senang dan semangat, sehingga siswa berlomba-lomba dalam membuat *mind mapping* sekreatif mungkin agar mendapatkan nilai yang terbaik. Jadi, peneliti dapat mengetahui kreativitas siswa dalam membuat *mind mapping* melalui angket belajar yang telah dibuat. Pada angket belajar tersebut peneliti menemukan bahwa siswa lebih antusias ketika menemukan hal yang baru. Hal tersebut dapat dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana siswa pada kelas kontrol kurang antusias ketika mendapatkan cara belajar yang biasa saja seperti ceramah. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih menarik dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut berdampak pada maksimalnya kreativitas belajar siswa.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil deskripsi analisis data yang dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV dapat dilihat dari rata-rata nilai angket yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dimana siswa tersebut diajak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat *mind mapping* serta mengajak siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk kelas kontrol pada saat pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswa tersebut akan merasa bosan dan tidak berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung.
2. Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran IPA pembahasannya sangat luas sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif lagi, terutama dalam daya ingat karena cakupan materi yang sangat luas. Oleh karena itu pada proses pembelajaran IPA dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna untuk mengembangkan ide dan pemikiran sesuai dengan mekanisme kerja otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar IPA siswa kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan. Berdasarkan uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig* adalah 0,097. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,097 > 0,05$ . Karena signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kreativitas belajar IPA siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. Dari hasil uji *t-test* dan teori diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model *mind mapping* terhadap kreativitas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi jaring-jaring makanan kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 86,50 lebih besar daripada kelas kontrol yaitu sebesar 66,5.

#### **B. Saran**

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala MI PSM Pupus Lembeyan Magetan, kepala madrasah seyogyanya memberikan kebijakan guna mengembangkan pembelajaran dengan cara menggunakan berbagai model pembelajaran yang inovatif, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada materi yang sesuai.
2. Bagi Guru MI PSM Pupus Lembeyan Magetan, guru adalah ujung tombak dalam pendidikan, jadi sudah menjadi kewajiban untuk menguasai berbagai macam model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada materi yang sesuai.
3. Bagi Peserta Didik MI MI PSM Pupus Lembeyan Magetan, Peserta didik seharusnya selalu memperhatikan guru dan berperan aktif ketika sedang dilaksanakannya pembelajaran di kelas agar lebih bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Lebih dari itu peserta didik seharusnya belajar



dengan rajin ketika dirumah maupun disekolah, caranya mempelajari kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru di sekolah atau dengan cara mempelajari berbagai sumber buku yang lain. Dengan begitu peserta didik lebih memiliki pengetahuan yang luas mengenai berbagai hal sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya dan kualitas hidupnya.

4. Peneliti yang akan datang, kelak jika terdapat peneliti yang serupa sebaiknya dapat mengembangkan serupa pada variabel-variabel lain yang lebih berinovatif, juga dapat menambahi kekurangan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga kelak penelitiannya dapat lebih bermanfaat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanto, Rahman. 2017. *Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Mts. Yappi Jetis Saptosari Gunung Kidul melalui Penggunaan Media Alat Peraga IPA* Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, Volume 4 No 1 bulan Maret 2017.
- Asari, Maslikah. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*, Jakarta : Universitas Sanata Dharma
- Buzan, Tony. 2006. *Buku pintar mind map*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama
- Chandramica, Friezsy Putri. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung Tahun Pelajaran 2016/2017*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung : Bandarlampung
- De Porter, Bobby, dkk. 2010. *Quantum Learning*, Bandung : Kaifa
- Doni Swadarma, Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran, (Jakarta: Gramedia, 2013
- Ghony, Djunaidi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, Malang : UIN Malang Press
- Ismail, Fajri. 2018. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta : Prenadamedia Group
- Martini Jamaris, Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. (Jakarta: Grasindo, 2006
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Dan Keterbakatan Anak Usia SD*, Jakarta:Rineka Cipta
- Muntamah, Syukrul. 2010. *Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Belah Ketupat dan Layang-Layang Kelas VII MTsN Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010*, Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan
- Ovaritus Jagom, Yohanes. 2015. *Kreativitas Siswa SMP Dalam menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial Dan Auditory-Sequential* Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1 No. 3, September-Desember 2015, hlm 177. ISSN 2442-3041.
- Putri Tirtiana, Chandra. 2013. *Pengaruh Kreativitas belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap*

*Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahunajaran 2012/2013, (Economic Education Analysis Journal, 2013)*

- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali
- Siberman, Melvin L. 2013. *Active Learning*, Bandung : Nuansa Cendekia
- Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R &D*, Bandung : Alfabeta
- ....., 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta
- Sutrisno, L.dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA*, Jakarta : depdiknas
- Syam, Natriani. 2015. *Penerapan model pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV SDN 54 Kota Pare pare*, Jurnal Publikasi Pendidikan|Volume V No. 3 September 2015.
- Syam, Natriani. 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.5 No.3 September 2015, Hlm 184. ISSN 2088-2092
- Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progesif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- ..... 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*, Jakarta : Prestasi Pustaka
- Usmanidar, 2019. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Kompetensi Dasar Membagi Garis Lurus Pelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Di Kelas X SMK Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017*, Jurnal Warta Edisi : 59 ISSN : 1829-7463 Januari 2019.
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*, Malang : UMM Press
- Wiyono, Teguh. 2018. *Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil belajar PKn Siswa* Jurnal Pancasila dan

Kewarganegaraan Vol. 6 No. 2 Oktober 2018, hlm 94-95. ISSN : 2302-433X

Zaeni, Et. al. Hisyam. 2002. Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta : Insan Madani

Zaini, Hisyam. 2002. Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD



**Nama** : Aditya Firman Maulana

**Kelas** : IV A

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

**Lampiran 1 : Bukti angket siswa**

### ANGKET KREATIVITAS

**Petunjuk:**

1. Skala atau angket ini berisikan pertanyaan tentang apa yang anda rasakan atau lakukan dalam proses belajar menggunakan teknik.
2. Tiap item atau pertanyaan tersedia lima pilihan, yaitu:  
SS : Sangat Sering  
S : Sering  
KK : Kadang-Kadang  
J : Jarang  
TP : Tidak Pernah
3. Pilihlah salah satu dari lima pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman anda didalam belajar menggunakan teknik masing-masing item.
4. Kejujuran anda dalam menjawab angket ini mempunyai arti yang tak terhingga nilainya.
5. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang anda kemukakan.

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
1	Bila saya diberi tugas membuat mind mapping dari pokok bahasan yang sudah saya pelajari maka saya dapat langsung membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya.	V				
2	Ketika guru menjelaskan secara lisan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, saya dapat membayangkan apa-apa yang disampaikan guru.	V				
3	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya, misalnya (kartu pelajar digunakan sebagai pengaris).	V				
4	Jika ada tugas membuat mind mapping dan saya sudah mencoba menyelesaikannya tetapi tidak mampu menyelesaikannya, maka saya meniru hasil pekerjaan teman tanpa menanyakan cara memperolehnya.		V			
5	Saya memiliki cara berfikir yang lain dari pada pada yang lain.	V				
6	Saya tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman.	V				
7	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan membuat mind mapping, jika tugas tidak diperiksa guru.	V				
8	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.	V				
9	Saya tidak menunda-nunda waktu menyelesaikan PR membuat mind mapping	V				
10	Saya tidak pernah membuat model atau pola tertentu yang mudah saya	V				

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	ingat untuk menyelesaikan tugas-tugas membuat mind mapping.					
11	Jika cara penyelesaiannya teman yang lain lebih berhasil, saya menggunakan cara tersebut.	V				
12	Jika saya tidak puas dengan keterangan pada waktu mengikuti pelajaran struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat mind mapping, maka saya berusaha mencari keterangan pada pertemuan berikutnya.	V				
13	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau tidak perlu.	V				
14	Jika ada bagian dari pelajaran tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat mind mapping yang kurang jelas, saya cuek saja.		V			
15	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar.		V			



**Lampiran 2 : Bukti angket siswa**

**ANGKET KREATIVITAS BELAJAR**

**Nama** : **Zima Kusuma**

**Kelas** : **IV A**

Petunjuk:

1. Skala atau angket ini berisikan pertanyaan tentang apa yang anda rasakan atau lakukan dalam proses belajar menggunakan teknik.
2. Tiap item atau pertanyaan tersedia lima pilihan, yaitu:  
SS : Sangat Sering  
S : Sering  
KK : Kadang-Kadang  
J : Jarang  
TP : Tidak Pernah
3. Pilihlah salah satu dari lima pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman anda didalam belajar menggunakan teknik masing-masing item.
4. Kejujuran anda dalam menjawab angket ini mempunyai arti yang tak terhingga nilainya.
5. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang anda kemukakan.

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
1	Bila saya diberi tugas membuat mind mapping dari pokok bahasan yang sudah saya pelajari maka saya dapat langsung membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya.			V		
2	Ketika guru menjelaskan secara lisan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, saya dapat membayangkan apa-apa yang disampaikan guru.			V		
3	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan	V				



No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	fungsinya, misalnya (kartu pelajar digunakan sebagai pengaris).					
4	Jika ada tugas membuat mind mapping dan saya sudah mencoba menyelesaikannya tetapi tidak mampu menyelesaikannya, maka saya meniru hasil pekerjaan teman tanpa menanyakan cara memperolehnya.		V			
5	Saya memiliki cara berfikir yang lain dari pada pada yang lain.	V				
6	Saya tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman.			V		
7	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan membuat mind mapping, jika tugas tidak diperiksa guru.			V		
8	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.			V		
9	Saya tidak menunda-nunda waktu menyelesaikan PR membuat mind mapping			V		
10	Saya tidak pernah membuat model atau pola tertentu yang mudah saya ingat untuk menyelesaikan tugas-tugas membuat mind mapping.		V			
11	Jika cara penyelesaiannya teman yang lain lebih berhasil, saya menggunakan cara tersebut.		V			
12	Jika saya tidak puas dengan keterangan pada waktu mengikuti pelajaran struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat mind mapping, maka saya berusaha			V		

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	mencari keterangan pada pertemuan berikutnya.					
13	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain mengaggapnya lucu atau tidak perlu.			V		
14	Jika ada bagian dari pelajaran tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat mind mapping yang kurang jelas, saya cuek saja.		V			
15	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar.				V	



**Lampiran 3: Tata Tertib Madrasah**



**MADRASAH IBTIDAIYAH PSM PUPUS**  
DESA PUPUS KECAMATAN LEMBEYAN  
KABUPATEN MAGETAN



NOMOR : MI.049 / 13.20 / 2 / VIII / ST / 2015

**TATA TERTIB MADRASAH**

1. Semua siswa dan guru selambat-lambatnya hadir di Madrasah 10 menit sebelum jam pelajaran dimulai.
2. Siswa yang terlambat harus minta izin kepada Madrasah sebelum masuk kelas.
3. Siswa-siswi yang piket harus datang lebih awal.
4. Siswa yang tidak masuk karena suatu hal harus izin kepada guru.
5. Setiap siswa wajib berpakaian rapi dan bersih sesuai dengan ketentuan sekolah.
6. Bagi siswa perempuan dilarang memakai perhiasan yang berlebihan.
7. Selama jam Madrasah dilarang halaman Madrasah tanpa seizin guru piket.
8. Setiap hari senin, siswa-siswi diwajibkan mengikuti upacara bendera dengan memakai seragam Madrasah lengkap.
9. Setiap siswa-siswi wajib menjaga nama baik Madrasah.
10. Pelanggaran terhadap tata tertib Madrasah akan mendapatkan sanksi.

Kepala

MI PSM Pupus

**Lampiran 4: Tata Tertib Siswa**



## MADRASAH IBTIDAIYAH PSM PUPUS

DESA PUPUS KECAMATAN LEMBEYAN

KABUPATEN MAGETAN



NOMOR : MI.049 / 13.20 / 2 / VIII / ST / 2015

### TATA TERTIB SISWA DI MADRASAH

1. Siswa-siswi harus sudah berada di dalam kelas sebelum pelajaran dimulai.
2. Siswa-siswi harus berseragam yang rapi dan bersih.
3. Sebelum lonceng/bel berbunyi petugas kebersihan kelas harus sudah selesai memberihkan kelasnya.
4. Setelah lonceng/bel berbunyi mulai belajar, siswa-siswi harus berbaris dengan tertib dan teratur di depan kelas masing-masing yang di pimpin oleh ketua kelas.
5. Sebelum belajar diawali dengan doa dan penghormatan kepada guru.
6. Akhir pelajaran di tutup dengan doa dan penghormatan kepada guru.
7. Setiap hari senin harus mengikuti upacara bendera.

Kepala

Mi PSM Pupus

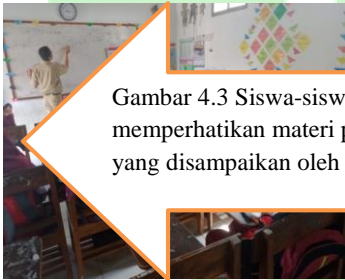
IAIN  
PONOROGO

Lampiran 5 : Gambar hasil penelitian

Gambar 4.1 Keadaan siswa-siswi kelas IV A sedang membuat *Mind Mapping*



Gambar 4.2 Keaktifan siswa-siswi kelas IV A ketika proses pembelajaran di dalam kelas, terlihat salah satu siswa bertanya



Gambar 4.3 Siswa-siswi kelas IV A memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

PONOROGO



Gambar 4.4 Siswa-siswi kelas IV A terlihat antusias dalam membuat *Mind Mapping*



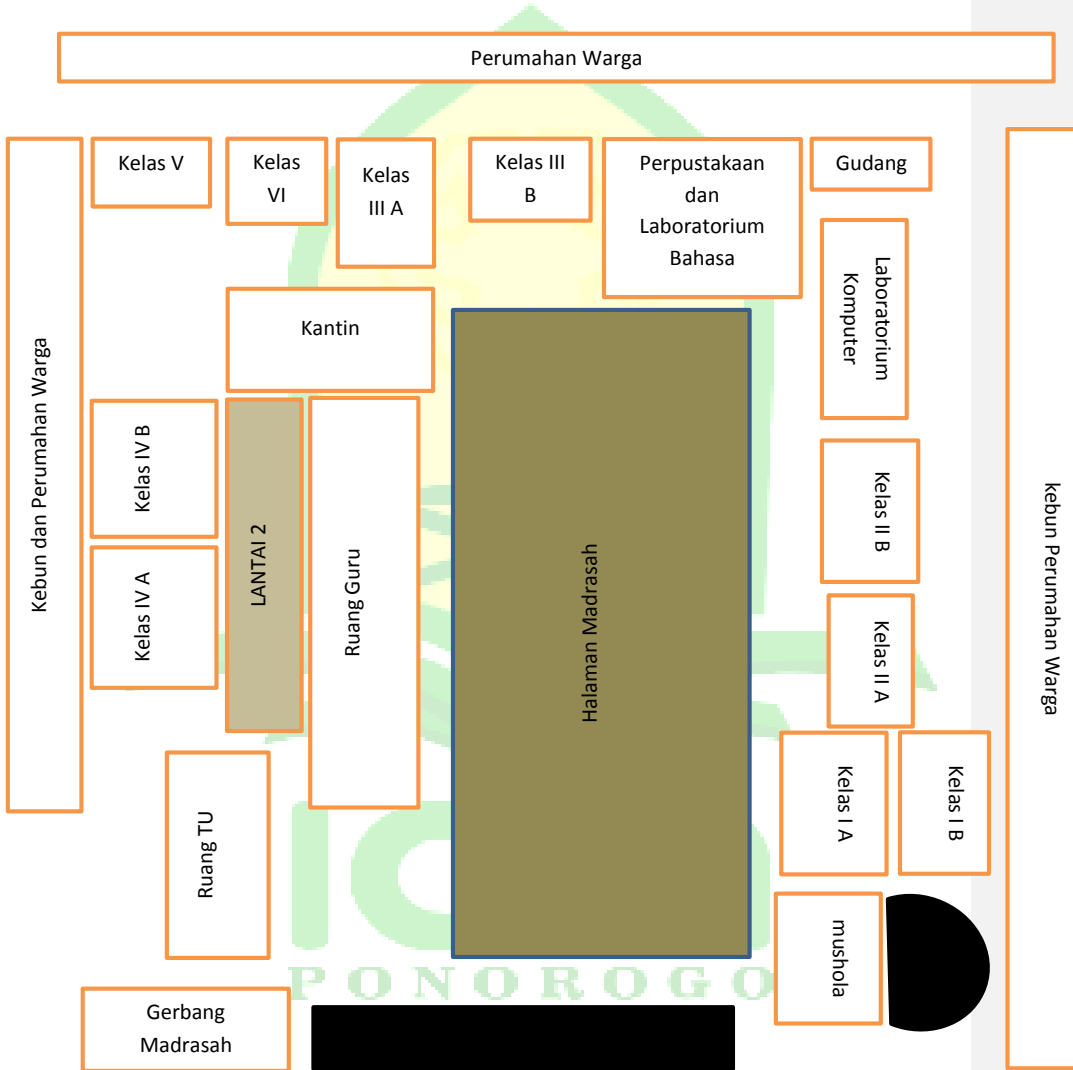
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan *Mind Mapping* Siswa-siswi kelas IV A.



Gambar 4.6 Mentaati peraturan di madrasah. Terlihat siswa-siswi menjaga kebersihan di Madrasah, dengan membuang sampah pada tempatnya.

**Lampiran 6: Peta Lokasi Penelitian**

Peta Sarana Dan Prasarana MI PSM Pupus Lembeyan Magetan



Lampiran 7 : Struktur Organisasi





## Lampiran 8 : Matriks Penelitian

### LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN


Nama Mahasiswa : Wahyu Putro Sudrajat  
NIM : 210616002  
Semester : Semester 7  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pendekatan Penelitian : **Kuantitatif (Kn)**


1	<b>MENEMUKAN MASALAH</b> (Pada tahap awal ini peneliti menemukan banyak fenomena yang terjadi pada obyek yang akan diteliti, tetapi fenomena-fenomena itu nampaknya ada penyimpangan dari standar keilmuan. Fenomena-fenomena tersebut perlu ditunjukkan dengan bukti yang valid).	Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada tanggal 1 – 5 Oktober 2019 di MI PSM PUPUS LEMBAYAN terdapat <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa tidak mencatat materi pelajaran.</li><li>• Siswa mencontek pekerjaan teman.</li><li>• Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.</li><li>• Siswa tidur dikelas ketika pembelajaran.</li></ul>
2	<b>MELAKUKAN IDENTIFIKASI MASALAH.</b> (Fenomena-fenomena yang terjadi pada obyek yang akan diteliti, harus diidentifikasi. Dari hasil identifikasi ini, peneliti akan menemukan variabel-variabel DEPENDEN)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kemandirian belajar kurang.</li><li>2. Kreativitas belajar rendah.</li><li>3. Pemahaman materi kurang.</li><li>4. Minat belajar rendah.</li></ol>
3	<b>MENENTUKAN BATASAN MASALAH</b> (Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, dan lainnya, peneliti harus membatasi pada satu atau dua variabel DEPENDEN)	Kreativitas belajar kurang.


4	<p>MELAKUKAN DIALOG TEORITIK "MENGAPA FENOMENA TERSEBUT DIKATAKAN MASALAH DAN LAYAK UNTUK DITELITI".</p> <p>(Peneliti harus menunjukkan sumber referensi minimal 5 referensi yang valid terkait dengan variabel dependen yang ditentukan. Ini penting dilakukan untuk memperkuat dan memperjelas bahwa masalah yang akan diteliti benar-benar penting untuk diteliti, karena ada penyimpangan dari standar keilmuan/teori)</p>	<p>Suatu strategi pembelajaran hanya cocok untuk suatu materi berikutnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Soetomo (1993 : 444) bahwasannya suatu strategi hanya tepat untuk salah satu tujuan pembelajaran atau bahan pembelajaran tertentu sehingga pemilihan strategi pembelajaran merupakan hal yang spesifik untuk proses belajar mengajar tertentu. Masalah yang dikaji dapat diatasi dengan strategi mind mapping dan ada kaitannya dengan kreativitas.</p> <p><b>N.W. Mariyani, "Pengaruh Implementasi Strategi Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Menulis Kreatif Ditinjau Dari Kreativitas Siswa" e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar, Vol. 3 Tahun 2013.</b></p> <p>Mind Mapping merupakan salah satu konsep belajar yang paling revolusioner didunia pendidikan. Dalam sejarah mencatat ada beberapa ahli yang berperan penting dalam perkembangan mind mapping. Beberapa ahli tersebut menurut Swadarma (2013:5) adalah : peoephyry dari tyre (234 sampai 305 M), seorang filsuf neoplatonis abad ke 3, memodifikasi konsep pengelompokkan data aristoteles menjadi model mapping sederhana dalam bentuk jari lingkaran. Selama berabad abad digunakan oleh banyak orang untuk menganalisis dan memberikan solusi atas berbagai macam permasalahan. Llull (1235 sampai 1315 M) seorang cendekiawan abad pertengahan eropa mengembangkan konsep mapping berupa "Disc Lullian" dengan subjek berada ditengah lingkaran. Coullins dan Qwalian (1950) keduanya mengembangkan</p>
---	--	---


 The logo of IAIN PONO is displayed in green. It features a stylized figure of a person with arms raised, set against a yellow background. Below this figure, the letters 'IAIN' are written in a large, bold, sans-serif font, and the word 'PONO' is written in a smaller, bold, sans-serif font underneath.	<p>mind mapping diterapkan didunia pendidikan atas kontribusinya keduanya dijuluki “Bapak Mind Mapping Modern”.</p> <p><b>Natriani Syam “ 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.5 No.3 September 2015, Hlm 184. ISSN 2088-2092.</b></p> <p>Metode Mind Mapping atau peta pikiran merupakan salah satu metode membuat catatan tentang materi yang kita pelajari. Menurut Bobbi DePorter, Mark Reardon, dan Sarah Singer Nourie (2008:175). Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2007:173) Mind Mapping memiliki beberapa manfaat, seperti (1) fleksibel; (2) dapat memusatkan perhatian; (3) meningkatkan pemahaman; dan (4) menyenangkan.</p> <p><b>Norma Kusmintayu, “Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama” BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Vol. 1 No. 1, Desember 2012, Hlm. 209-210. ISSN I2302-6405.</b></p> <p>Menurut Devi (2005) Mind Mapping juga menuntut siswa untuk belajar lebih aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Siswa dilatih untuk menkonstruksi pemahamannya melalui mind mapping yang dibuat berdasarkan permasalahan yang disajikan oleh guru. Menurut Imamudin dan Utomo (2012) bahwa penggunaan metode mind mapping mendorong siswa untuk terbiasa membaca sekilas secara keseluruhan kemudian</p>
--	--

		<p>mencari hal-hal yang penting dengan menuliskan kata kunci dari teks yang dibacakan, siswa mulai terbiasa melengkapinya dengan gambar atau symbol untuk memudahkan pemahaman dari benda atau keadaan yang nyata.</p> <p><b>Eni Sulichah, “Efektifitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa” JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA, Vol. 5 No. 2 bulan September tahun 2018, Hlm 72. ISSN : 2355-0813.</b></p> <p>Mind maps (peta pikiran) adalah metode untuk menyimpan suatu informasi yang diterima oleh seseorang dan mengingat kembali informasi yang diterima tersebut.</p> <p><b>Toni Buzan, Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas(Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 2004) hlm 68.</b></p> <p>Sementara itu, menurut Iwan Sugiarto menjelaskan bahwa mind map (peta pikiran) adalah suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi.</p> <p><b>Iwan Sugiarto, Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan berfikir Holistik dan Kreatif(Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2004) hlm 75</b></p> <p>Selanjutnya Iwan Sugiarto menerangkan bahwa mind map (peta pikiran) adalah eksplorasi kreatif yang dilakukan oleh individu tentang suatu konsep secara keseluruhan, dengan membentangkan subtopik-subtopik atau gagasan yang berkaitan</p>
--	--	--

	<p>dengan konsep tersebut dalam satu presentase utuh pada selembar kertas, melalui penggambaran simbol, kata-kata, garis, dan tanda panah.</p> <p><b>Iwan Sugiarto, Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan berfikir Holistik dan Kreatif ( Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004) hlm76.</b></p> <p>Lebih lanjut Iwan Sugiarto juga menerangkan bahwa mind map (peta pikiran) adalah teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.</p> <p><b>Iwan Sugiarto, Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan berfikir Holistik dan Kreatif (Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama, 2004) 74.</b></p> <p>Mel Silberman menyatakan bahwa main map (peta pikiran) adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru. Dengan memerintahkan kepada peserta didik untuk membuat peta pikiran, mereka akan menemukan kemudahan untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari dan apa yang sedang mereka rencanakan.</p> <p><b>Mel Silberman, Active Learning 101 Startegi Pembelajaran Aktif ( Yogyakarta : Insan media, 2009) hlm 188.</b></p> <p>Adapun prosedur pembelajaran dengan metode mind map (peta pikiran) menurut Mel Silberman adalah (1) Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran, (2) Konstruksikan bagi kelas peta pikiran yang</p>
--	--

	<p>sederhana yang menggunakan warna, khayalan, atau simbol, (3) Berikanlah kertas, pena, dan sumber-sumber yang lain yang anda pikir akan membantu peserta didik membuat peta pikiran yang berwarna dan indah. Berilah peserta tugas memetakan pikiran, (4) Berikanlah waktu yang banyak bagi peserta didik untuk mengembangkan peta pikiran mereka. Doronglah mereka untuk melihat karya orang lain untuk menstimulai ide-ide, dan (5) perintahkan kepada peserta didik untuk saling membagi peta pikirannya. Lakukan diskusi tentang nilai cara kreatif untuk menggambarkan ide-ide.</p> <p><b>Mel Silberman, Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Yogyakarta : Insan media, 2009) hlm 188.</b></p> <p>Kreativitas merupakan suatu potensi yang mempengaruhi aktivitas dan perkembangan peserta didik sehingga kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan. Perbedaan perbedaan ini akan menghasilkan definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda – beda. Asrori (2007:63) mendefinisikan kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternative pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen. Guilford (dalam Asrori : 61) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada</p>
--	--

	<p>kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang yang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan 2 cara berfikir, yaitu cara konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternative jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitanya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.</p> <p><b>Yohanes Ovaritus Jagom, “Kreativitas Siswa SMP Dalam menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar <i>Visual-Spatial Dan Auditory-Sequential</i> “ Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1 No. 3, September-Desember 2015, hlm 177. ISSN 2442-3041.</b></p> <p>Menurut Satiadarma, kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan, pemahaman. Arti kreativitas yang dikenal dengan four p’s of creativity, yakni person, proses, press dan product. Kreativitas dari segi pribadi atau prson menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai proses dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan yang</p>
--	---

	<p>baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai pendorong atau press yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas dari segi hasil atau product segala sesuatu yang diciptakan seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya.</p> <p><b>Teguh Wiyono, “Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil belajar PKn Siswa” Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol. 6 No. 2 Oktober 2018, hlm 94-95. ISSN : 2302-433X.</b></p> <p>Ciri-ciri kreatif, yang menurut Munandar (1999: 27) bahwa pribadi kreatif harus memiliki kelenturan, toleransi terhadap ketaksamaan, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dan menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat.</p> <p><b>Munandar, Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat ( Jakarta : Gramedia, 1999) hlm 27.</b></p> <p>Salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas belajar. kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya.</p> <p><b>(Chandra Putri Tirtiana, Pengaruh Kreativitas belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata</b></p>
--	---



		<p><i>Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahunajaran 2012/2013, Economic Education Analysis Journal, 2013)</i></p> <p>Siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas –tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya. Sehingga apabila terdapat masalah yang cukup sulit dalam pembelajaran Akuntansi akan dapat diatasi oleh siswayang kreatif.</p> <p><b>Munandar, Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah(Jakarta : PT. Gramedia, 2004) hlm 51.</b></p> <p>Menyebutkan beberapa indikator kreativitas belajar, yaitu: (1) memiliki rasa ingin tahu; (2) bersifat imajinatif; (3) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu –malu; (4) sifat menghargai.</p> <p><b>Munandar, Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah (Jakarta : PT.Gramedia, 2004) hlm 98-99.</b></p>
5	<p>KEGELISAHAN PENELITI (Seorang peneliti harus ”gelisah” dengan mengajukan satu pertanyaan ”<b>mengapa terjadi penyimpangan atau kesenjangan antara idealita dengan realita</b>”).</p>	<p>Mengapa kreativitas belajar siswa kurang?</p>
6	<p>MENGAJUKAN DUGAAN SEMENTARA FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA MASALAH YANG AKAN DITELITI. Untuk menjawab kegelisahan tersebut, dalam penelitian explanatory yang menggunakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru tidak kualified. Hal ini bisa terjadi karena vak yang dipegangnya tidak sesuai.</li> <li>• Hubungan guru dengan murid kurang baik. Hal ini bermula pada sifat dan sikap guru yang tidak disenangi murid-muridnya.</li> </ul>

	logika deduktif dengan pendekatan kuantitatif, peneliti harus membaca konsep/teori/hasil penelitian terdahulu yang relevan minimal 5 sumber referensi untuk membantu peneliti dalam mengajukan dugaan sementara “faktor-faktor apa yang menyebabkan mengapa masalah itu bisa terjadi”. Dari sini peneliti akan menemukan variabel-variabel INDEPENDEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru-guru menuntut standar pelajaran diatas kemampuan anak. Hal ini biasa terjadi pada guru yang masih muda dan belum berpengalaman sehingga belum dapat mengukur kemampuan murid-muridnya.</li> <li>• Guru tidak memiliki kecakapan dalam usaha diagnosis kesulitan belajar.</li> <li>• Metode mengajar guru yang dapat menimbulkan kesulitan belajar, seperti guru tidak menggunakan metode yang bervariasi. (Abu Ahmadi, 2008 :89)</li> </ul>
7	MERUMUSKAN JUDUL PENELITIAN	Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020.
8	KATA KUNCI	Model pembelajaran mind mapping dan kreativitas belajar siswa



Disetujui  
sebagai pijakan untuk membuat proposal  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ponorogo, 22 november 2019

Nama Mahasiswa,



Ali Ba-ul Chusna, M.SI  
NIP.198309292011012012

Wahyu Putro Sudrajat  
NIM.210616002

 Dipindai dengan CamScanner



### LEMBAR MATRIK PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Wahyu Putro Sudrajat  
 NIM : 210616002  
 Semester : Semester 7  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Pendekatan Penelitian : Kuantitatif (Kn)

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Rumusan Masalah
Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020.	(VARIABEL X-1) Mind apping	Meningkatkan daya hafal siswa.	Bagaimana pengaruh model pembelajara mind mapping terhadap kreativitas belajar siswa?
		Menghasilkan ide-ide.	
		Meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi.	
	VARIABEL Y Kreativitas belajar siswa	Memiliki rasa ingin tahu.	Adakah peningkatan kreativitas belajar siswa dengan model pembelajaran mind mapping?
		Bersifat imajinatif.	
		Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.	

Disetujui  
 sebagai pijakan untuk membuat proposal  
 Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

  
Alif Badi Chusna, M.SI  
 NIP.198309292011012012

Ponorogo, 22 november 2019

Nama Mahasiswa,



Wahyu Putro Sudrajat  
 NIM.210616002

## Lampiran 9 : Riwayat Hidup

### RIWAYAT HIDUP

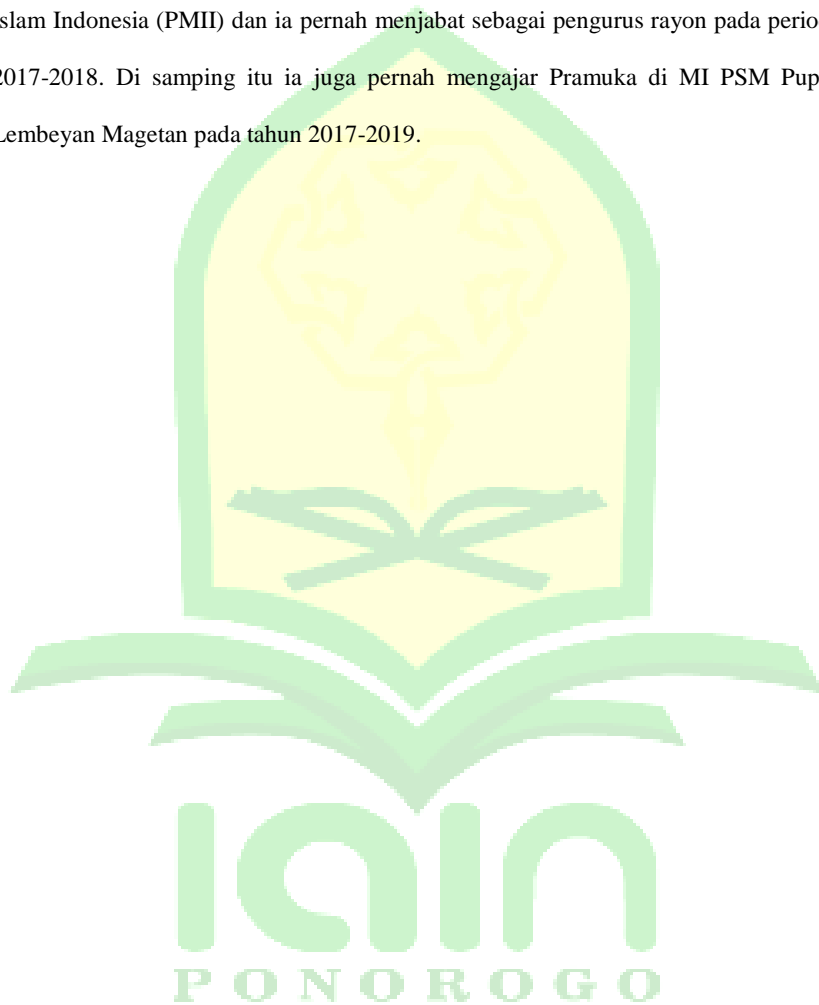
**Wahyu Putro Sudrajat** dilahirkan pada tanggal 28 November 1996 di Kelurahan Kepolorejo Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan, putra keempat dari Bapak Dayat Santoso dan Ibu Kasmi. Pendidikan MI ditamatkannya pada tahun 2010 di MIN Tawanganom Magetan.

Pendidikan berikutnya dijalani di SMPN 3 Magetan di Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan ditamatkan pada tahun 2013. Selama di SMPN 3 Magetan. Selama menjalani pendidikan di SMPN 3 Magetan ia aktif dalam mengikuti organisasi di Madrasah, OSIS, Pramuka, dan menjadi pengurus OSIS serta Pramuka pada periode 2012-2013. Dan ia juga aktif dalam mengajar ekstra Pramuka di MIN Tawanganom di Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

Selanjutnya ia melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Magetan, yang terletak di Jl. Tripandita no.2 Sukowinangun Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan. Ia aktif dalam mengikuti kegiatan keagamaan baik di Sekolah maupun di luar sekolah. Selain aktif dalam mengikuti kegiatan keagamaan ia juga aktif dalam organisasi di Sekolah, OSIS dan Pramuka dan ia sering mengikuti perkemahan di luar Sekolah yang dipilih sebagai siswa yang mewakili Sekolah untuk berpartisipasi dalam perkemahan tersebut.

Pada tahun 2016 ia melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo dengan mengambil Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

(PGMI) sampai sekarang. Selama menempuh pendidikan di stitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo ia mengikuti organisasi ekstra kampus yaitu Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) dan ia pernah menjabat sebagai pengurus rayon pada periode 2017-2018. Di samping itu ia juga pernah mengajar Pramuka di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan pada tahun 2017-2019.



**Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli**

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd  
NIDN : 2002079101  
Instansi : IAIN Ponorogo

Menerangkan bahwa telah memvalidasi instrumen yang berupa angket untuk keperluan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020*" yang disusun oleh:

Nama : Wahyu Putro Sudrajat  
NIM : 210616002  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan harapan, komentar dan masukan yang telah diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Ponorogo, 23 Juni 2020

Validator

  
Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.  
NIDN 2002079101

  
IC  
P O N O R O G O

INSTRUMEN VALIDASI AHLI  
ANGKET (QUSIONER)

Nama : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd  
NIDN : 2002079101  
Instansi : IAIN Ponorogo

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan angket dalam penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap reaktivitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020.

B. Petunjuk

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia
2. Bapak/ibu dapat memberikan point validitas dengan memilih dua pilihan; ya atau tidak

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>Validasi Isi</b>		
	1. Pernyataan sesuai dengan indikator kisi-kisi angket		
	2. Pokok bahasan pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas		
	3. Pedoman penskoran soal sudah tepat		
<b>II</b>	<b>Bahasa</b>		
	1. Pernyataan menggunakan bahasa sesuai dengan EYD		



No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	
		Ya	Tidak
	2. Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda		
	3. Rumusan kalimat pernyataan komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dimengerti peserta didik		

Secara keseluruhan angket untuk mengukur pengaruh pembiasaan berbahasa Jawa disekolah terhadap nilai karakter kesopanan siswa ini:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Layak digunakan dengan revisi besar
4. Tidak layak digunakan

Sebagai instrumen penelitian pada penelitian pengaruh pembiasaan berbahasa Jawa disekolah terhadap nilai karakter kesopanan siswa

D. Komentar/saran

---



---

Keterangan: \*lingkari salah satu



Ponorogo, 23 Juni 2020

Validator

*Restu Yulia Hidavatah Umasih*  
Restu Yulia Hidavatah Umasih, M.Pd.

NIDN 2002079101

ANGKET KREATIVITAS

No	Aspek yang diteliti	Indikator	Nomer Pernyataan
1.	Fleksibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi.</li> <li>➤ Dapat melihat suatu masalah dari sudut yang berbeda</li> <li>➤ Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda</li> </ul>	1 ; 2 3 ; 4 5 ; 6 ; 7 ; 8
2	Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu melahirkan ungkapan yang baru</li> <li>➤ Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri</li> <li>➤ Mempunyai kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas.</li> </ul>	9 10 ; 11 12 ; 13
3	Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas</li> <li>➤ Berani menerima atau melaksanakan tugas yang berat</li> <li>➤ senang mencari cara metode yang praktis dalam belajar.</li> <li>➤ Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan.</li> <li>➤ Agresif bertanya</li> </ul>	14 ; 15 ; 16 ; 17 ; 18 19 ; 20 ; 21 22 ; 23 24 ; 25 26 ; 27 ; 28
4	Kefasihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban, penyelesaian akhir.</li> <li>➤ mandiri dalam belajar menggambar</li> </ul>	29 ; 30 ; 31 ; 32 33

**Commented [u1]:** Aktif

Dan sebelumnya setela kata bergairah diberi tanda koma (,)

**Commented [H2R1]:**

**Commented [u4]:** Penulisannya

1; 2  
3; 4 dan seterusnya

Kemudian luruskan antara indikator dengan nomor pernyataan biar tidak membuat bingung

**Commented [u3]:** Ditambah lagi pernyataannya, ditakutkan nanti kalau tidak valid

**Commented [u5]:** Enter halaman baru

**ANGKET KREATIVITAS**

Petunjuk:

1. Skala atau angket ini berisikan pertanyaan tentang apa yang anda rasakan atau lakukan dalam proses belajar menggunakan teknik.
2. Tiap item atau pertanyaan tersedia lima pilihan, yaitu:  
SS : Sangat Sering  
S : Sering  
KK : Kadang-Kadang  
J : Jarang  
TP : Tidak Pernah
3. Pilihlah salah satu dari lima pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman anda didalam belajar menggunakan teknik masing-masing item.
4. Kejujuran anda dalam menjawab angket ini mempunyai arti yang tak terhingga nilainya.
5. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang anda kemukakan.

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
1	Jika guru memberi tugas membuat <i>Mind Mapping</i> , saya tidak bisa dengan cepat mengerjakannya.					
2	Bila saya diberi tugas membuat mind mapping dari pokok bahasan yang sudah saya pelajari maka saya dapat langsung membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya.					
3	Ketika guru menjelaskan secara lisan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, saya dapat membayangkan apa saja yang disampaikan oleh guru.					
4	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang					

**Commented [u6]:** Kata asing, sesuaikan di semua kata ini ya

**Commented [u7]:** Diganti “apa saja”

**Commented [u8]:** Ditambah “oleh” guru

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya.					
5	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut.					
6	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas seperti tugas membuat <i>mind mapping</i> .					
7	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya, misalnya (kartu pelajar digunakan sebagai pengaris).					
8	Jika ada tugas membuat <i>mind mapping</i> dan saya sudah mencoba menyelesaikannya tetapi tidak mampu menyelesaikannya, maka saya meniru hasil pekerjaan teman tanpa menanyakan cara memperolehnya.					
9	Pada saat tugas membuat <i>mind mapping</i> , saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya yang tidak pernah terpikirkan oleh teman saya.					
10	Saya memiliki cara berfikir yang berbeda dari siswa-siswi yang lain.					
11	Saya berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan tentang materi yang disampaikan oleh guru.					
12	Saya merasa semangat mengajarkan tugas latihan, walaupun tugas itu berulang-ulang diberikan.					
13	Saya berusaha menyelesaikan tugas-tugas dengan hasil yang baik,					

Commented [u9]: Diakhir kata ditambah koma (,)

Commented [u10]: Gagasan apa?

Commented [u11]: Sebelumnya diberi kata "saya"

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak.					
14	Saya tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman.					
15	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan membuat <i>mind mapping</i> , jika tugas tidak diperiksa guru.					
16	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.					
17	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibanding dengan anggota lain.					
18	Saya mengerjakan tugas tersulit meskipun ada kemungkinan hasilnya salah.					
19	Saya berupaya sendiri dalam menyelesaikan tugas sebelum bertanya pada teman.					
20	Saya belum pernah membuat model atau pola tertentu yang mudah saya ingat untuk menyelesaikan tugas-tugas membuat <i>mind mapping</i> .					
21	Saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas membuat <i>mind mapping</i> .					
22	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya.					
23	Jika cara penyelesaiannya teman yang lain lebih berhasil, saya menggunakan cara tersebut.					
24	Jika saya kurang faham dengan pelajaran struktur dan fungsi bagian					

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	J	TP
	tumbuhan dalam membuat <i>Mind Mapping</i> , maka saya berusaha mencari keterangan pada pertemuan berikutnya.					
25	Jika penjelasan dari guru tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat <i>Mind Mapping</i> kurang jelas, saya langsung menanyakannya.					
27	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain mengaggapnya lucu atau tidak perlu.					
28	Jika ada pelajaran tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan dalam membuat <i>Mind Mapping</i> yang kurang jelas, saya cuek saja.					
29	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru.					
30	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar.					
31	Saya merasa malu menjawab pertanyaan dari guru.					
32	Saya mampu mengerjakan tugas membuat <i>Mind Mapping</i> meskipun tidak di bimbimbing oleh guru.					

Commented [u12]:

Commented [u13]:

IAIN  
PONOROGO

Lampiran 11 : Validitas RPP

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Kami mengharapkan kesediaan bapak/ibu validator untuk mengisi lembar validasi RPP yang dikembangkan dengan pendekatan *scientific*. RPP tersebut digunakan dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV MI PSM Pupus Lembeyan Magetan pada semester genap. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan RPP dengan kriteria valid.

**Petunjuk :**

1. Penilaian RPP ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (√) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian yang bapak/ibu berikan.

Keterangan skala penilaian :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

2. Untuk penilaian RPP secara umum, beri tanda cek (√) pada kotak disamping kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian yang bapak/ibu berikan.

Kriteria kesimpulan penilaian :

- TR : dapat digunakan tanpa revisi  
RK : dapat digunakan dengan revisi kecil  
RB : dapat digunakan dengan revisi besar  
PK : belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi

3. Bila menurut bapak/ibu validator RPP ini perlu adanya revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan RPP ini.

**Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Format</b>						
1	Kelengkapan RPP (memuat komponen-komponen RPP, yaitu identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian)					
2	Penulisan RPP (penomoran, jenis dan ukuran huruf)					
<b>Isi</b>						
3	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang akan diajarkan					
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan pendekatan <i>saintific</i>					
6	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas					
7	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan					
<b>Bahasa</b>						
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					
9	Bahasa yang digunakan singkat, jelas dan tidak menimbulkan pengertian ganda					



**Penilaian Umum**



Kesimpulan penilaian secara umum

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini adalah :

- TR, yang berarti “dapat digunakan tanpa revisi”
- RK, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi kecil”
- RB, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi besar”
- PK, yang berarti “belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi”

**Komentar dan saran perbaikan**

---

---

---

---

Keterangan : \* lingkari salah satu

Ponorogo, 23 Juni 2020

Validator



**Restu Yulia Hidavatul Umah, M.Pd.**  
NIDN 2002079101

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : MI PSM Pupus Lembeyan Magetan  
Kelas/Semester : IV/1 (satu)  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
Materi Pokok : Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (pertemuan pertama)

Commented [u14]: Perjelas pertemuan ke ebrapa

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1** Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya
- KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia

#### B. Kompetensi Dasar

1. Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dengan fungsinya

#### C. Indikator

1. Menyebutkan bagian-bagian struktur akar tumbuhan
2. Menyebutkan fungsi akar tumbuhan
3. Menyebutkan jenis-jenis akar
4. Membedakan jenis-jenis akar tumbuhan
5. Menjelaskan hubungan antara struktur akar dengan fungsinya

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui media gambar yang disediakan guru, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian struktur akar tumbuhan dengan baik dan benar
2. Melalui kegiatan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan fungsi-fungsi akar tumbuhan dengan baik dan benar
3. Melalui kegiatan membuat *mind mapping*, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis akar dengan baik dan benar
4. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat membedakan jenis-jenis akar tumbuhan
5. Melalui kegiatan menggambar struktur akar beserta bagiannya dengan contoh yang disediakan guru, siswa dapat menjelaskan hubungan antara struktur akar dengan fungsinya

#### **E. Materi Pembelajaran**

Struktur dan fungsi bagian tumbuhan

1. Struktur akar yaitu inti akar, rambut akar dan tudung akar
2. Fungsi akar
3. Jenis-jenis akar

#### **F. Pendekatan / Model / Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Scientific Approach*

Model Pembelajaran : *Mind Mapping*

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, pengamatan

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam/berdo'a</li> <li>2. Absensi</li> <li>3. Menyanyikan <i>Lagu Indonesia Raya</i>.</li> <li>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan minggu lalu dan memberikan gambaran umum mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan sekarang.</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyajikan gambar mengenai struktur akar.</li> <li>2. Siswa diminta mengamati dan mengajukan pendapat maupun pertanyaan terhadap gambar struktur akar. (Mengamati).</li> <li>3. Guru menjelaskan struktur bagian-bagian pada akar beserta fungsinya.</li> <li>4. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Mengasosiasi).</li> <li>5. Siswa dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang anak. Setiap kelompok telah membawa kertas karton, spidol berwarna dan buku teks IPA mengenai struktur dan fungsi bagian tumbuhan (Mengasosiasi).</li> <li>6. Setiap kelompok membuat <i>mind mapping</i> mengenai materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang siswa tangkap. Guru membimbing siswa dalam pembuatan <i>mind mapping</i> sesuai dengan materi yang diajarkan (Meneksplorasi).</li> <li>7. Siswa diharapkan dapat menjelaskan bagian-bagian akar beserta fungsinya dengan benar (Mengkonunikasi).</li> <li>8. Siswa diminta menjelaskan jenis akar misalnya akar tunggang dan memberikan contoh tanamannya :</li> </ol>	40 menit

**Commented [u15]:** Ini kegiatan apersepsi, pindah di kegiatan awal

**Commented [u16]:** Kata sambung atau kata depan?

**Commented [u17]:** Kata asing

**Commented [u18]:** Kata asing

**Commented [u19]:** Setelah kegiatan pembuatan mind mapping apakah tidak ada kegiatan inti selanjutnya? Dikumpulkan atau dipresentasikan atau gimana?

	<p>mangga, jeruk, kacang-kacangan. Kemudian akar serabut dan memberikan contoh tanamannya (Mengkomunikasi).</p> <p>9. Menjelaskan akar-akar yang memiliki tugas khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akar gantung</li> <li>• Akar pelekat</li> <li>• Akar tunjang</li> <li>• Akar napas (Mengkomunikasi).</li> </ul> <p>10. Menjelaskan kegunaan akar bagi tumbuhan seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyerap air</li> <li>• Menyerap zat hara (Mengkomunikasi).</li> </ul> <p>11. Guru meminta salah satu perwakilan kelompok dari masing-masing kelompok untuk membicarakan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>12. Guru meminta siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok lain.</p> <p>13. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu (Megasosiasi).</p> <p>14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>15. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan.</p> <p>16. Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.</p> <p>17. Guru memberikan tugas untuk menggambar struktur bunga kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri.</p> <p>18. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>19. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan.</p> <p>20. Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.</p> <p>21. Guru memberikan tugas untuk menggambar struktur bunga kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri.</p>	
--	---	--

**H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dengan bimbingan guru menuliskan pengalaman belajar (refleksi) tentang materi yang mereka pelajari pada hari itu.</li> <li>2. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>3. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi.</li> <li>4. Siswa melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas.</li> <li>5. Doa penutup dan salam.</li> </ol>	15 Menit
---------	--	----------

Media : gambar struktur akar tumbuhan

Sumber Belajar : Wahyono, B., Setyo. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 4*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.

*Refleksi Guru*

Magetan, 7 Februari 2020

Mengetahui,

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**SABARUDIN, S. Pd.**  
**NIP. 196506161997031001**

**ANIK KUSTANTI**

Lampiran 1

**Materi Pembelajaran**

**a. Bagian – bagian akar**

Akar pada tumbuhan berbunga baik yang tertanam di dalam tanah maupun di dalam air umumnya terdiri dari akar utama, kemudian dari samping akar utama ini muncul cabang akar dan di permukaan akar tersebut terdapat semacam serabut akar yang disebut rambut akar. Akar terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Rambut akar (bulu akar) berguna untuk menyerap air dan mineral dari dalam tanah

2. Tudung akar, berguna untuk melindungi akar pada waktu menenmbus tanah.

Menurut bentuknya, akar dapat dibedakan menjadi dua macam sebagai berikut:

- a. Akar serabut, yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping satu, misalnya akar kelapa, akar pepaya. Akar serabut berbentuk seperti serabut.

Semua bagian akar jkeluar dari pangkal batang. Ukuran bagian pangkal dan ujung akar serabut hampir sama.

- b. Akar tunggang, yaitu akar dari tumbuhan yang bijinya berkeping dua, misalnya akar kopi, mangga, dan asam. Akar tunggang mempunyai akar pokok. Akar pokok itu bercabang-cabang sehingga menjadi akar-akar yang lebih kecil.

Namun demikian, tumbuhan berkeping dua yang ditanam dengan cara dicangkok tidak mempunyai akar tunggan. Tumbuhan berkeping dua yang dicangkok akan mempunyai akar serabut. Ada beberapa tumbuhan yang mempunyai akar khusus. Akar itu mempunyai sifat dan kegunaan khusus. Beberapa akar khusus adalah sebagai berikut:

1. Akar gantung. Akar gantung tumbuh pada bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Akar itu kemudian menggantung di udara, misalnya akar gantung pada pohon beringin.

2. Akar pelekat. Akar pelekat tumbuh pada bagian batang. Akar tersebut berguna untuk menempelkan tumbuhan itu pada kayu, tembok, atau tumbuhan lain, misalnya akar pada tumbuhan sirih dan lada.

3. Akar tunjang. Akar tunjang tumbuh pada bagian bawah batang. Akar itu tumbuh ke segala arah, gunanya untuk menunjang agar batang tidak rebah, misalnya akar pada pohon pandan.
4. Akar napas. Akar napas merupakan cabang-cabang dari akar tumbuhan tersebut. Akar itu tumbuh ke atas sehingga muncul dipermukaan tanah atau air. Akar napas berguna untuk keluar masuknya udara ke dalam tumbuhan, misalnya akar pohon bakau.

**b. Fungsi akar**

Kegunaan akar bagi tumbuhan di antaranya :

- Memperkuat berdirinya tumbuhan pada tempat tumbuhannya.
- Menyerap air dan garam-garam mineral dari dalam tanah.
- Menyimpan cadangan makanan misalnya pada umbi-umbian.
- Membantu penyerapan oksigen di udara, seperti pada tumbuhan bakau.

**c. Jenis-jenis akar**

Berdasarkan bentuknya, terdapat dua jenis akar, yaitu akar serabut dan akar tunggang. Akar serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis monokotil ( biji berkeping tunggal). Misalnya, padi, jagung, dan kelapa. Adapun akar tunggang biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil ( biji berkeping dua). Misalnya mangga, jambu, jeruk, dan kacang.

Akar merupakan bagian tumbuhan yang penting akar berada didalam tanah.

Fungsi atau kegunaan akar adalah sebagai berikut :

- Menancapkan tumbuhan kedalam tanah
- Menyerap air dan mineral dari dalam tanah
- Sebagai tempat menyimpan makanan, misalnya pada tanaman wortel, lobak, ubi kayu



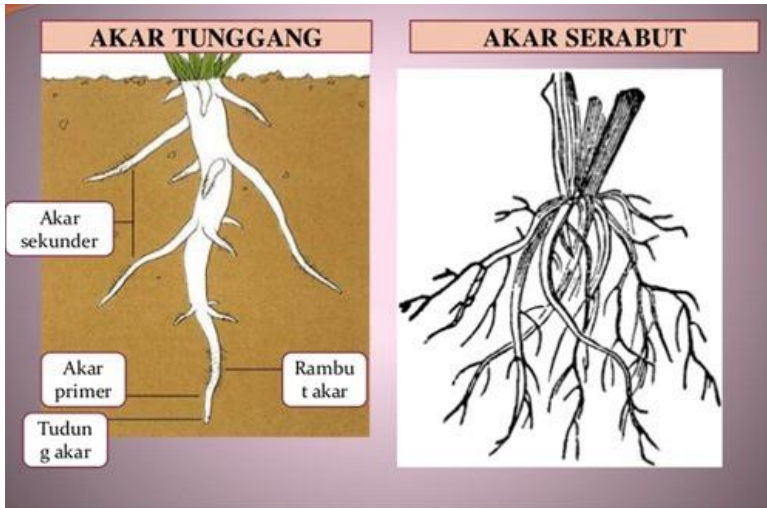


**Lampiran 2**

**IAIN**  
**PONOROGO**

**Media Pembelajaran**

Struktur akar tumbuhan



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI PSM Pupus Lembeyan Magetan  
Kelas/Semester : IV/1 (satu)  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Pokok : Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (pertemuan kedua)

Commented [u20]: Perjelas pertemuan ke ebrapa

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia

#### B. Kompetensi Dasar

1. Menjelaskan hubungan antara struktur batang pada tumbuhan dengan fungsinya

#### C. Indikator

1. Menyebutkan bagian-bagian struktur batang tumbuhan
2. Menyebutkan fungsi batang tumbuhan
3. Menyebutkan jenis-jenis batang
4. Membedakan jenis-jenis batang tumbuhan
5. Menjelaskan hubungan antara struktur batang dengan fungsinya

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui media gambar yang disediakan guru, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian struktur batang tumbuhan dengan baik dan benar
2. Melalui kegiatan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan fungsi-fungsi batang tumbuhan dengan baik dan benar
3. Melalui kegiatan membuat *mind mapping*, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis batang dengan baik dan benar
4. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat membedakan jenis-jenis batang tumbuhan
5. Melalui kegiatan menggambar struktur batang beserta bagiannya dengan contoh yang disediakan guru, siswa dapat menjelaskan hubungan antara struktur batang dengan fungsinya

#### **E. Materi Pembelajaran**

Struktur dan fungsi bagian tumbuhan

1. Bagian-bagian struktur batang
2. Fungsi batang
3. Jenis-jenis batang

#### **F. Pendekatan / Model / Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Scientific Approach*

Model Pembelajaran : *Mind Mapping*

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, pengamatan

#### **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam/berdo'a</li> <li>2. Absensi</li> <li>3. Menyanyikan <i>Lagu Indonesia Raya</i>.</li> <li>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan minggu lalu dan memberikan gambaran umum mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan sekarang.</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyajikan gambar mengenai struktur batang.</li> <li>2. Siswa diminta mengamati dan mengajukan pendapat maupun pertanyaan terhadap gambar struktur batang.(Mengamati).</li> <li>3. Guru menjelaskan struktur bagian-bagian pada batang beserta fungsinya.</li> <li>4. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Mengasosiasi).</li> <li>5. Siswa dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang anak. Setiap kelompok telah membawa kertas karton, spidol berwarna dan buku teks IPA mengenai struktur dan fungsi bagian tumbuhan (Mengasosiasi).</li> <li>6. Setiap kelompok membuat <i>mind mapping</i> mengenai materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang siswa tangkap. Guru membimbing siswa dalam pembuatan <i>mind mapping</i> sesuai dengan materi yang diajarkan (Mengasosiasi).</li> <li>7. Siswa diharapkan dapat menjelaskan bagian-bagian batang beserta fungsinya dengan benar (Mengkomunikasi).</li> <li>8. Siswa diminta menjelaskan jenis batang misalnya batang basah, batang berkayu dan batang rumput. Kemudian siswa diminta untuk memberi contoh dari</li> </ol>	40 menit

**Commented [u21]:** Ini kegiatan apersepsi, pindah di kegiatan awal

**Commented [u22]:** Kata sambung atau kata depan?

**Commented [u23]:** Kata asing

**Commented [u24]:** Kata asing

**Commented [u25]:** Setelah kegiatan pembuatan mind mapping apakah tidak ada kegiatan inti selanjutnya? Dikumpulkan atau dipresentasikan atau gimana?

	<p>masing-masing jenis batang tersebut (Mengkomunikasi).</p> <p>9. Guru meminta salah satu perwakilan kelompok dari masing-masing kelompok untuk membicarakan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>10. Guru meminta siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok lain.</p> <p>11. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu (Mengasosiasi).</p> <p>12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan.</p> <p>14. Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.</p> <p>15. Guru memberikan tugas untuk menggambar struktur batang kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri.</p> <p>16. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>17. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan.</p> <p>18. Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.</p> <p>19. Guru memberikan tugas untuk menggambar struktur bunga kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri.</p>	
Penutup	<p>6. Siswa dengan bimbingan guru menuliskan pengalaman belajar (refleksi) tentang materi yang mereka pelajari pada hari itu.</p> <p>7. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>8. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi.</p> <p>9. Siswa melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>10. Doa penutup dan salam.</p>	15 Menit

#### H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media : gambar struktur batang tumbuhan  
Sumber Belajar : Wahyono, B., Setyo. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 4*. Pusat  
Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.

**Refleksi Guru**

Magetan, 7 Februari 2020

Mengetahui,  
**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**SABARUDIN, S. Pd.**  
**NIP. 196506161997031001**

**ANIK KUSTANTI**

**Lampiran 1**

**Materi Pembelajaran**

**A. Batang**

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Batang mempunyai kegunaan yaitu :

- Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah sebagai pengangkat air dan mineral dari akar ke daun

- Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya ketela rambut dan sagu.

### **B. Fungsi batang**

Batang pada tumbuhan mempunyai beberapa fungsi, yaitu antara lain:

- Menyalurkan air dan garam mineral dari akar menuju daun dan menyalurkan zat makanan hasil fotosintesis dari daun keseluruh bagian tubuh tumbuhan yang lainnya.
- Sebagai tempat melekatnya daun, bunga, dan biji agar mudah terkena cahaya matahari dan mudah terjadi penyerbukan serta penyebaran buah dan biji.
- Batang dapat berfungsi untuk membantu pernapasan, karena oksigen dapat masuk melalui lentisel.

### **C. Jenis batang**

Ada tiga jenis batang yaitu :

- Batang basah, yaitu batang tumbuhan yang lunak dan berair, misalnya batang tanaamn bayam.
- Batang berkayu, yaitu batang tumbuhan yang terdiri dari kayu, misalnya batang pohon mangga.
- Batang rumput, yaitu batang tumbuhan yang beruas-ruas dan berongga. Misalnya batang padi dan rumput.

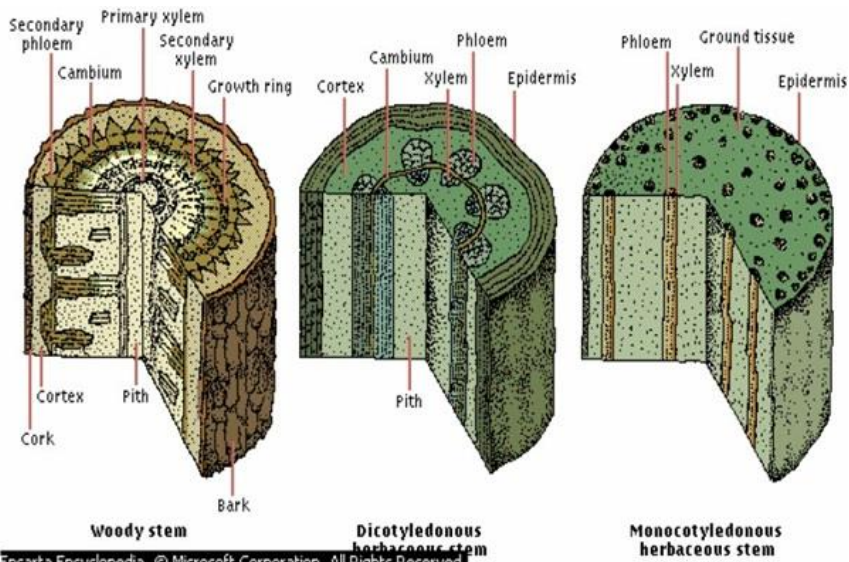
### **Lampiran 2**

#### **Media Pembelajaran**

Struktur batang tumbuhan







Encarta Encyclopedia, © Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



## Lampiran 12 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**  
Terakreditasi B sesuai SK BAN PT Nomor: 2619/SK/BAN-PT/Ak-SURV/PT/XI/2016  
Alamat : Jl. Pramuka No.156 Po.Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893  
Website: [www.iajponorogo.ac.id](http://www.iajponorogo.ac.id) E-mail: [www.info@iajponorogo.ac.id](mailto:www.info@iajponorogo.ac.id)

Ponorogo, 04 Februari 2020

Nomor : B-0478/In.32.2/PP.00.9/02/2020  
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal  
Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK  
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada  
Yth. Kepala MI PSM Pupus Lembeyan  
Di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

N a m a : WAHYU PUTRO SUDRAJAT  
N I M : 210616002  
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik : 2019/2020  
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtida'iyah

dalam rangka menyelesaikan studi / penulisan skripsinya yang berjudul :  
" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP  
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI  
MI PSM PUPUS LEMBEYAN MAGETAN TAHUN AJARAN 2019-2020 "

Perlu mengadakan penelitian secara individual yang berlokasi di :

**MI PSM PUPUS LEMBEYAN**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mohon dengan hormat kiranya saudara  
berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahannya guna kepentingan penelitian dimaksud.  
Demikian dan atas perkenan saudara kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



a.n DeWALAN  
DOKTER HUKUM MUFTAHUL ULUM, M.Ag.  
NIP. 19740306 200312 1 001

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 13 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH PSM PUPUS

DESA PUPUS KECAMATAN LEMBEYAN

KABUPATEN MAGETAN

NOMOR : ML.049 / 13.20 / 2 / VIII / ST / 2015



SURAT PERNYATAAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sabarudin, S.Ag  
Tempat/Tgl lahir : Magetan, 16-06-1965  
NIP : 196506161997031001  
Jabatan : Kepala MI PSM Pupus  
Lembeyan

Berdasarkan pada surat permohonan ijin penelitian dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan nomor surat B-0234/In.32.2/PP.00.9/01/2020, atas identitas mahasiswa:

Nama : WAHYU PUTRO SUDRAJAT  
Tempat/Tgl lahir : Magetan, 28-11-1996  
NIM : 210616002  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019-2020

Bahwa mahasiswa dengan identitas tersebut di atas diijinkan dan telah melaksanakan penelitian di Madrasah kami. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magetan, 12 Maret 2020

Kepala

MI PSM Pupus



SABARUDIN, S.Ag  
NIP. 196506161997031001

PONOROGO

Lmpiran 14 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

#### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Wahyu Putro Sudrajat

Nim : 210616002

Menyatakan bahwa semua berkas dan perdyaratan yang saya unggah/uploud untuk mendaftar ujian skripsi di laman online pendaftaran ujian skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo adalah asli, benar, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Jika saya melanggar ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan, maka saya bersedia menerima sanksi dari pihak yang berwenang.

Hormat saya,



Wahyu Putro Sudrajat

**IAIN**  
PONOROGO