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 Prasyaratan
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 Pertiwi, 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 PONROGO

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,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji

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

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	WAHYU PUTRO SUDRAJAT
NIM	:	210616002
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Siswa di MI PSM Pupus Lembeyan Magetan Tahun Ajaran 2019/2020

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 11 November 2020
Penulis

Wahyu Putro Sudrajat
NIM. 210616002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Wahyu Putro Sudrajat

Nim : 210616002

Menyatakan bahwa semua berkas dan perdyaratan yang saya unggah/uplouad 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 sangsi dari pihak yang berwenang.

Hormat saya,

METERAI TEMPEL

6000

Wahyu Putro Sudrajat

IAIN PONOROGO

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* mengkombinasikan 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 Q*uasi 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 Mapiing* 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.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 6
F. Sistematika Pembahasan 6

BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu 8
B. Landasan Teori 12
C. Kerangka Berpikir 30
D. Pengajuan Hipotesis 31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 32
B. Populasi, Sampel dan kisi-kisi instrumen 33
C. Instrumen Pengumpulan Data 33

D. Teknik Pengumpulan Data 34
E. Analisis Data 36
F. Uji Instrumen Penelitian.....36
G. Uji Prasyarat Analisis 38
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 43
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....44
1. Uji Prasyarat 44
a. Uji Normalitas.....44
b. Uji Homogenitas 47
c. Uji Hipotesis 48
C. Interpretasi dan Pembahasan 51
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan.....56
B. Saran.....57
DAFTAR PUSTAKA

IAIN
PONOROGO

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

PONOROGO

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 Mpping* Siswa-siswi kelas IV A

Gambar 4.6 Mentaati peraturan di madrasah

PONOROGO

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 Keaslihan Tulisan

PONOROGO

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.[1]

Menurut Cropley dalam buku utami munandar, menyebutkan bahwa *true giftdness* (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).[2] 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

[1] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Dan Keterbakatan Anak Usia SD* (Jakarta:Rineka Cipta,2009), 6-7

[2] *Ibid.*, 9

digunakan dalam membuat produk tersebut. Ketiga, dia mampu melaksanakannya, dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu. [3]

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 diidentifikasikan. 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

[3] Momon Sudarma, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), 9

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.[4] 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,

[4] 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.[5]

Penerapan *Mind Mapping* akan berfungsi sebagai berikut : 1. Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal, 2. Menyamakan presepsi antara guru dan siswa, 3. Belajar konsep-konsep dan teori, 4. Mengembangkan kemampuan mensintesiskan dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu, 5. Mengembangkan kemampuan berfikir siswa secara holistis untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian. Membiasakan kinerja otak untuk menganalisa suatu hal dengan konsep-konsep.[6]

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

[5] Hisyam Zaeni, Et. Al, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta : Insan Madani, 2002), 170
[6] *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.

PONOROGO

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 Penggunaaan 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 (χ^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%.[7]

Persamaannya terletak pada penggunaan metode pembelajaran *mind mapping*. Adapun perbedaaanya 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. Istrumen utama yang digunakan adalah tes. Hasil uji *dependent sample test* pada taraf kepercayaan (significance level) 5% menunjukkan nilai t hitung sebesar

[7] Syukrul Muntamah, *Efektivitas Penggunaaan 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 probalitas 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.[8] Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *Mind Mapping*, kemudian untuk perbedaannya adalah yang diliat 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.[9] Untuk persamaanya yaitu model pembelajaran yang diteliti yaitu *Mind Mapping*, kemudian untuk perbedaanya 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

---

[8] Friezsya Puti Chandramica, *Pengaruh Penerapan Model Pemebelajaran 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)

[9] 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.[10] 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 penelitiaan 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.[11] Persamaanya adalah melihat kreativitas

---

[10] 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.

[11] 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 peneliian terdahulu diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kelebihan yang bisa menutupi kekurangan peneltian 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.[12]

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.

[12] 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.[13]

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.[14]

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.[15]

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[16] :

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

[13] *Ibid*., 22
[14] *Ibid*., 22
[15] *Ibid*., 22
[16] *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 dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efesien untuk mencapai tujuan pendidikannya.[17] 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?

[17] 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 lainya 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.[18]

Menurut Tony buzan *Mind mapping* adalah Alternatif pemikiran keseluruh otak terhadap pemikiran *linier Mind map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pemikiran dari segala sudut[19]. 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 diotak ada yang menakjubkan. *Mind map* adalah system akses dan pengambilan kembali data yang sungguh hebat bagi perpustakan 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*

[18] Melvin L. Siberman, *Active Learning*, (Bandung : Nuansa Cendekia, 2013), 200

[19] 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. [20]

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[21] Berikut ini adalah manfaat membuat *mind map*[22]

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*[23]

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

[20] Tony Buzan , *Mind Map*….., 4-17
[21] *Ibid*, 14
[22] *Ibid*, 9
[23] *Ibid*, 10

Tujuh Langkah Cara Membuat *Mind Map*[24]

a. Mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas yang diletakkan dalam posisi memanjang. Kenapa begitu? Karena memulai dari tengah-tenmgah 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

[24] *Ibid*, 21-23

rangkian 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 memilki jemari yang semuanya bebas bergerak dengan lincah. *Mind map* yang berisi ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat adalah seperti tangan yang semua jemarinya 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".[25]

[25] 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 meninmbulkan 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 alternative 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 alternative jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitanya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen.[26]

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

[26] 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 bersuaha menemukan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai pendorong atau press yang dating 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.[27]

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.[28] 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

[27] 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

[28] Momon Sudarma, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), 17

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.[29]

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.[30]

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 Kreatifitas 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

---

[29] Utami Munandar, *Pengembangan....*, 35-36

[30]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 berebeda 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 simestri 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.[31]

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) Streorotif 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.

---

[31] Hisyam Zaini, Bermawy 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.[32]

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, walaupum pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah

[32] 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 sistematik, 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.[33]

Menurut Donosepoetro 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

[33] 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.[34]

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.[35]

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi, Depdiknas dalam Trianto, adalah sebagai berikut.[36]

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

[34] *Ibid*, 137
[35] *Ibid*, 137
[36] *Ibid*, 138

dipersatukan satu sama lain dalam satu bidang kajian. Padahal senyatanya terdapat benang merah ketertautan diantara keduanya.[37]

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 membuatkeputusan.

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

[37] *Ibid*, 138

interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaanya 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 bebrapa aspek yang perlu dikembangkan. [38]

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. [39]

[38] Sutrisno, L.dkk. Pengembangan Pembelajaran IPA, (Jakarta : depdiknas, 2007), 27

[39] 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 terciptannya 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. Selaian itu, IPA bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan dikarenakan dalam pembelajaran IPA terdapar 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

PONOROGO

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.[40] 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.[41]

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Q*uasi 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 eksperiemen 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 klas IV-B.

---

[40] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung : Alfabeta, 2015), 13
[41] *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.[42] 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.[43] 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.[44] Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

[42] Kasmadi dkk, Panduan Modern Penelitian Kuantitatif (Bandung: ALFABETA, 2016), 65
[43] *Ibid*, 66
[44] Sugiyono, *Metodologi penelitian kuantitatif* (Bandung : alfabeta,n 2015), 148

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Angket

No.	Aspek yang diteliti	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Fleksibelitas	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 aktiv dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas	14, 15, 16, 17 dan 18
		b. Berani meneriman 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 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.[45] 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.

[45] 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).[46] 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. [47]Rumus yang digunakan adalah :

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien Korelasi

N = Jumlah Responden

$\sum X$ = Jumlah Skor Item

[46]Djunaidi Ghony, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif* (Malang : UIN Malang Press,2009), 212

[47] *Ibid*, 189

$\sum Y$ = 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.[48]

Reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsitenan 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:

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

[48] *Ibid*, 177

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

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

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

σ_t^2 : varians total

n : Jumlah soal

N : Jumlah responden

Uji Reliabilitas adalah agar dapat mengetahui soal soal yanng 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.[49] Uji homogentis 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

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

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

Keterangan :

SD^2 : Nilai varian

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

[49] Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), 201

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

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

PONOROGO

b. Melakukan perhitungan dengan menggunakan uji T. Rumus yang digunakan adalah:[50]

[50] Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan* (Malang : UMM Press, 2006), 82

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

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 sig ≤ 0,05 dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak
- Jika sig > 0,05 dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ 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 :[51]

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

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

[51] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R &D* (Bandung : Alfabeta, 2013), 38

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* < α (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* ≥ α (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.

PONOROGO

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 kharakter.
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 lelaku 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 (*Mind Mapping*)	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[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket Belajar	kelas Eksperimen	.123	20	.200*	.944	20	.288
	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 diakatan homogen jika taraf signifikansi > 0,05 sedangankan 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 Siswa	Based on Mean	2.893	1	38	.097
	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* ≤ 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						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error 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.*

Brdasarkan 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. Intepretasi 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 penekaan 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.[52]

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

[52] 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.[53]

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 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.

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 Pramusatria 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,

[53] 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.

PONOROGO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Mind Mapiing* 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 ekperimen 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 pembelajarn 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 Mapiing* 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 seharusnyan 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.

PONOROGO

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, Friezsya Puti. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Pemebelajaran 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 Penggunaaan 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. Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD

PONOROGO

IAIN
PONOROGO