

**PENGARUH STRATEGI *MIND MAP* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DITINJAU DARI HASIL  
BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS VII  
MTs MA'ARIF AL-ISHLAH BUNGKAL TAHUN AJARAN  
2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**WIDIAWATI**

**NIM: 210316209**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PONOROGO**

**APRIL 2020**

## ABSTRAK

**Widiawati, 2020.** *Pengaruh Penggunaan Strategi Mind Map Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Pryla Rochmawati, M.Pd.

**Kata Kunci: Strategi Mind Map, Kemampuan Berpikir Kreatif, Hasil Belajar SKI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih belum maksimalnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal SKI, dikarenakan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan merasa kesulitan untuk mengingat materi, hal tersebut disebabkan karena guru hanya menerapkan strategi ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang diberikan kesempatan berpikir kreatif. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan penggunaan strategi *Mind Map*. Diasumsikan bahwa strategi *Mind Map* yang berbentuk peta pemikiran mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VII, dengan sampel 32 siswa. Menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji hipotesis (t-test).

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal tahun ajaran 2019/2020. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 4,560$ , sedangkan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 32$ , diperoleh nilai  $t_{tabel} 2,042$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,560 > 2,042$ . Dengan prosentase sebesar 31%.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Widiawati  
NIM : 210316209  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi *Mind Map* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungal Tahun Ajaran 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Tanggal, 01 April 2020



**Pryla Rochmawati, M.Pd.**  
NIP. 198103162011012003

Mengetahui,  
Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Kharisul Wathoni, M.Pd.I**  
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **WIDIAWATI**  
NIM : 210316209  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI MIND MAP TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DITINJAU DARI HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS VII MTs MA'ARIF AL-ISHLAH BUNGKAL TAHUN AJARAN 2019/2020**

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

Hari : Selasa  
Tanggal : 21 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 01 Mei 2020

Ponorogo, 12 Mei 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
  
**Dr. AHMADI, M.Ag.**  
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**
2. Penguji I : **MUKHLISON EFFENDI, M.Ag**
3. Penguji II : **PRYLA ROCHMAHWATI, M.Pd**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiawati  
NIM : 210316209  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Strategi *Mind Map* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungal 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 di akses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id) adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Ponorogo, 14 Mei 2020

Penulis,



WIDIAWATI

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiawati  
NIM : 210316209  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Strategi *Mind Map* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 01 April 2020

Yang Membuat Pernyataan



WIDIAWATI

NIM: 210316209



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembinaan, pelatihan, pengajaran, dan semua hal yang merupakan bagian dari usaha manusia untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilannya.<sup>1</sup> Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan yang melekat pada dirinya, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang dianut, sehingga terjadi proses pendewasaan dan peningkatan kemampuannya dalam beradaptasi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan Nasional Menurut UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

---

<sup>1</sup> Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 53.

<sup>2</sup> Undang-Undang SISDIKNAS No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, 1.*

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan *Khulafaurrasyidin*, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>4</sup>

Tujuan pembelajaran SKI di MTs, salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>5</sup>

Banyak siswa melihat Sejarah sebagai pembelajaran hafalan, terlebih saat membaca materi Sejarah di dalam teks pelajaran sekolah

---

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

<sup>4</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 46.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 47.



umumnya terdiri dari susunan huruf-huruf hitam putih dan terkesan monoton dengan sedikit ilustrasi atau gambar didalamnya sehingga membuat siswa malas untuk membacanya.<sup>6</sup> Dibutuhkan sebuah penggunaan teknik mencatat kreatif agar siswa dapat meringkas materi dengan memberikan gambar, simbol, warna serta ilustrasi yang terkait dengan pembelajaran. Merubah cara belajar siswa khususnya dalam penulisan catatan yang lebih menarik akan membantu siswa dalam mengelola informasi yang diterima serta menjadikan informasi lebih lama dalam ingatan.

Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif diartikan sebagai kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Menurut Hepler, berpikir kreatif disebut berpikir *divergen*, artinya adalah memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama.<sup>7</sup> Jhonson dan William mengemukakan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih dan fleksibel.<sup>8</sup>

Upaya mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik sangat diperlukan, sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan yang akan datang serta dalam menghadapi masalah sehari-hari. Untuk dapat

---

<sup>6</sup> Femi Olivia, *Asyik Mind Mapping Pelajaran Sekolah* (Jakarta: PT Elex Meda Komputindo, 2014), 81.

<sup>7</sup> Fatkhan Amirul Huda, *Teori Tentang Berpikir Kreatif*, (online), <http://fatkhan.web.id/teori-tentang-berpikir-kreatif/>, diakses 12 Januari 2020 Pukul 08.15

<sup>8</sup> Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), 4.

mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru dapat merancang proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif. Guru juga dapat menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal, mereka mengatakan bahwa pembelajaran SKI itu terkesan membosankan, karena harus mengingat masa lalu yang mereka tidak tahu persis bagaimana kejadiannya, sedangkan gurunya hanya menjelaskan dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa mengantuk dan terkesan monoton.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah, pada saat pembelajaran guru menggunakan berbagai metode yaitu diskusi, tanya jawab, dan ceramah. Namun dalam kegiatan inti pembelajaran yang sering dilakukan guru adalah metode ceramah, hal tersebut membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru sering memberikan soal-soal rutin, dan meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal di LKS, sehingga siswa kurang diberikan kesempatan berpikir kreatif, selain itu keuletan siswa dalam menyelesaikan soal masih belum maksimal.<sup>10</sup> Melihat permasalahan tersebut diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat serta kemampuan berpikir siswa yang kreatif.

---

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal, Pada Tanggal 7 November 2019 Pukul 09.00

<sup>10</sup> Hasil Observasi di Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal, Pada Tanggal 7 November 2019 Pukul 07.00

Terdapat berbagai macam strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif salah satunya adalah strategi *Mind Map* (peta pikiran). *Mind Map* atau pemetaan pemikiran merupakan cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru.<sup>11</sup>

Konsep *Mind Map* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Menurutnya *Mind Map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang menakjubkan.<sup>12</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode *Mind Mapping* menunjukkan bahwa secara simultan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.<sup>13</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Febriana Rosyida, menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Map* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam proses pembuatan *Mind Map*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

---

<sup>11</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), 181.

<sup>12</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), 12.

<sup>13</sup> Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, *et al.* "Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS", *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Dasar*, Volume 3, 2013.

penggunaan metode *Mind Map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Lamongan.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa adalah dengan penggunaan Strategi *Mind Map*. Diasumsikan bahwa strategi *Mind Map* yang berbentuk peta pemikiran mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengingat materi serta berpikir kreatif dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Strategi *Mind Map* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Ma’arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Batasan Masalah**

Pembahasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan Pengaruh Strategi *Mind Map* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs MA’arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

---

<sup>14</sup> Sylvia Febriana Rosyida, “Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan”, *Skripsi: FTIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2018.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar SKI di Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji ada atau tidaknya pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar siswa di kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.
- b. Menambah khazanah ilmu pengetahuan, memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif

ditinjau dari hasil belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Mendapatkan pengalaman langsung menjadi calon guru PAI dengan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif, yaitu strategi *Mind Map*.

### **b. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi.

### **c. Bagi Guru**

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengelola kelas dan menguasai materi, serta meningkatkan profesionalisme guru, dengan memanfaatkan strategi pembelajaran *Mind Map*.

### **d. Bagi Siswa**

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dengan penggunaan strategi *Mind Map* dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



#### **e. Bagi Penelitian di Masa Depan**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

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

Bab Kedua, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori strategi pembelajaran *Mind Map*, kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab Ketiga, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab Keempat, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

Bab Kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Telaah Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febriana Syilvia Rosyida tahun 2018, dengan judul Penggunaan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan, dari penelitian tersebut ditemukan: a) penggunaan metode *Mind Map* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam pembuatan *Mind Map*; b) berdasarkan pengujian dua menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, pada penelitian  $H_0$  ditolak, hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Lamongan.<sup>15</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yakni menggunakan 2 variabel, variabel X dan variabel Y, sama-sama meneliti variabel X yaitu metode *Mind Map*. Perbedaannya yaitu instrumen

---

<sup>15</sup> Febriana Syilvia Rosyida, *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018.*

penelitian dalam penelitian terdahulu menggunakan tes. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan dokumentasi dan tes.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anik Masruroh tahun 2018, dengan judul Pengaruh Strategi *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas XI Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas di MA Al-Ma'had An Nur Ngrukem Sewon Bantul, dari penelitian yang telah dilakukan ditemukan: a) pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar fisika dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*; b) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar fisika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaannya adalah sebesar 0,11 dimana kelas kontrol lebih unggul dari kelas eksperimen; c) pembelajaran dengan strategi *Mind Mapping* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan metakognitif siswa dilihat dari skor rata-rata angket; d) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan metakognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besar perbedaannya adalah sebesar 0,31 dimana kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.<sup>16</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yakni judulnya menggunakan pengaruh strategi *Mind Map* dan metodenya menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya yaitu, dalam penelitian terdahulu terletak pada

---

<sup>16</sup> Anik Masruroh, "Pengaruh Strategi *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas XI Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas di MA Al-Ma'had An Nur Ngrukem Sewon Bantul" (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018)

variabel terikat yang mana dalam penelitian terdahulu variabel terikatnya adalah kemampuan metakognitif, sedangkan variabel terikat pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini dengan judul Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS, dari penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode *Mind Mapping* menunjukkan bahwa secara simultan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.<sup>17</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni judulnya menggunakan pengaruh dan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, sama-sama meneliti metode *Mind Map* dan berpikir kreatif. Perbedaannya yaitu, dalam penelitian terdahulu terdapat tiga variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti hanya menggunakan dua variabel.

---

<sup>17</sup> Priantini, *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Dasar*, Volume 3, 2013.

## B. Landasan Teori

### 1. Strategi Pembelajaran *Mind Map*

#### a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Mind Map*

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategos*, yang artinya keseluruhan usaha, termasuk pemahaman atas perencanaan, cara, dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan.<sup>18</sup> Menurut Sanjaya, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan prosedural yang memuat tindakan yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan. Strategi pembelajaran dapat dikatakan sebagai implementasi dari model pembelajaran.<sup>20</sup>

Menurut Newman dan Logam, strategi pembelajaran memiliki empat konsep. *Pertama*, pengidentifikasian dan penetapan tujuan. *Kedua*, pertimbangan dan pemilihan cara pendekatan. *Ketiga*, pertimbangan dan pemilihan langkah-langkah yang akan

---

<sup>18</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 88.

<sup>19</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 149.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 153.

ditempuh. *Keempat*, pertimbangan dan pemilihan tolok ukur keberhasilan sesuai dengan tujuan.<sup>21</sup>

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan salah satu cara sistematis yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pendidik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

*Mind Map* diciptakan pertama kali oleh Tony Buzan sejak awal tahun 1970-an. *Mind Map* atau peta pikiran merupakan cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru.<sup>22</sup> Menurut Buzan, *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Map* juga sangat sederhana.<sup>23</sup>

Strategi *Mind Map* atau peta pikiran merupakan cara kreatif bagi peserta didik perseorangan untuk memancing ide mencatat hal-hal yang dipelajari atau merencanakan proyek baru. *Mind Map* bisa disebut juga sebagai peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan terlihat sejak awal sehingga

---

<sup>21</sup> Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer* (Yogyakarta: Diva Press, 2019), 36.

<sup>22</sup> Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 181.

<sup>23</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, 4.



mengingat informasi akan lebih mudah daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.<sup>24</sup> Sedangkan Abdullah mendefinisikan *Mind Map* sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi dengan pemetaan pikiran.<sup>25</sup>

Strategi pembelajaran *Mind Map* tergolong dalam cara mencatat kreatif karena dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri karena dalam pembuatan *Mind Map* terdapat penggabungan antara warna, simbol, garis melengkung, kata serta imajinasi dalam menghubungkan antar suatu materi terhadap sub-sub materi, inilah yang secara alami dapat mengaktifkan otak kiri dan otak kanan yang menurut teori dapat menguatkan ingatan terhadap sesuatu. Dari penguatan materi inilah yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Miftahul Huda bahwa *Mind Map* bisa digunakan untuk membantu penulisan *essay* atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. *Mind Map* merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa.<sup>26</sup>

*Mind Map* merupakan sistem belajar dan berpikir yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Sebagai pengguna,

---

<sup>24</sup> Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Cet. 4* (Jakarta: Kata Pena, 2016), 53

<sup>25</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran Cet. 2* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 240.

<sup>26</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Cet. 4* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 106.

pencinta, pengagum dan pengajar *Mind Map*, Windura mendefinisikan *Mind Map* sebagai:

- 1) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak.
- 2) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan otak sesuai dengan cara kerja alaminya.
- 3) Sistem belajar dan berpikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunaannya yang masih tersembunyi.
- 4) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak kita saat belajar dan berpikir.
- 5) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak anda saat belajar dan berpikir.<sup>27</sup>

*Mind Map* berbentuk visual atau gambar, sehingga mudah untuk dilihat, dibayangkan, ditelusuri, dibagikan kepada orang lain, dipresentasikan dan didiskusikan bersama, dan sebagainya.<sup>28</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Mind Map* adalah suatu strategi mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran yang memudahkan serta menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan sesuai dengan cara kerja alami otak. Dalam *Mind Map* terdapat adanya kombinasi warna, gambar, simbol, bentuk, dan garis yang tentunya akan lebih

---

<sup>27</sup> Sutanto Windura, *1<sup>ST</sup> Mind Map: Teknik Berpikir & Belajar Sesuai Cara Kerja Alami Otak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), 12.

<sup>28</sup> *Ibid.*, 16.

memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru.

**b. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Mind Map* (Peta pikiran)**

Dalam bukunya Imas Kurniasih ada beberapa kelebihan *Mind Map*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Strategi ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) *Mind Map* terbukti dapat digunakan untuk mengoptimalkan ide-ide yang muncul di kepala.
- 3) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain.
- 4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.<sup>29</sup>

Adapun kelemahan dari *Mind Map* adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya peserta didik yang aktif yang terlibat.
- 2) Tidak sepenuhnya peserta didik belajar.
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.<sup>30</sup>

Setiap strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun, guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Guru harus kreatif menggunakan strategi yang bervariasi serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan menggunakan strategi

---

<sup>29</sup> Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, 53.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 54

pembelajaran akan membantu guru dalam proses penyampaian materi sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

**c. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Strategi *Mind Map***

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi *Mind Map* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi seperti biasa.
- 3) Guru membagi kelompok peserta didik menjadi 2-3 orang (menyesuaikan keadaan kelas).
- 4) Beri waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi.
- 5) Tunjukkan salah satu anggota kelompok untuk menceritakan materi yang ia terima dari penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru, kemudian anggota kelompok lainnya membuat catatan dengan konsep *Mind Map*. Anggota kelompok yang lain selanjutnya menyampaikan hasil *Mind Mapping* yang telah mereka buat di depan kelas.<sup>31</sup>
- 6) Lakukan kegiatan tersebut pada kelompok-kelompok yang lain secara bergilir.
- 7) Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, 55.

Dari uraian langkah-langkah penggunaan strategi *Mind Map* tersebut, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran dimulai dari guru menyampaikan pokok bahasan, peserta didik memperhatikan lalu mencatat materi, peserta didik membuat *Mind Map*, kemudian peserta didik mempresentasikan hasilnya, dan mengambil kesimpulan dari pembelajaran tersebut.

#### **d. Langkah-langkah *Mind Map***

Berdasarkan buku pintar Tony Buzan ada tujuh langkah dalam pembuatan *Mind Map*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar, karena mulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau simbol untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- 3) Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

- 4) Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat (ide pokok) dan hubungan cabang ke tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan lurus, karena garis lurus akan membosankan otak.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi, lebih bebas dan bisa memicu ide dan pikiran baru.
- 7) Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata.<sup>32</sup>

Dari uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Mind Map* memberi kebebasan bagi peserta didik untuk mengeksplor pengetahuan yang ada di buku sesuai dengan kreativitasnya. Melalui perpaduan antara warna, simbol, garis, gambar, kata, serta imajinasinya menghubungkan cabang-cabang pada *Mind Map* yang mereka buat sendiri yang secara alami

---

<sup>32</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, 15-16.



akan mengaktifkan otak kanan dan otak kiri yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## 2. Kemampuan Berpikir Kreatif

### a. Pengertian Berpikir

Berpikir adalah daya yang paling utama dan merupakan ciri yang khas yang membedakan manusia dari hewan. Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan.<sup>33</sup> Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak, pikiran manusia lebih dari sekedar kerja organ tubuh yang disebut otak. Dalam berpikir juga termuat kegiatan meragukan dan memastikan, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, menggolongkan, memilah-milah atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, melihat kemungkinan-kemungkinan yang ada, membuat analisis dan sintesis menalar atau menarik kesimpulan dari premis-premis yang ada, menimbang, dan memutuskan. Secara sederhana, berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif.<sup>34</sup>

Kemampuan berpikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis, dan kreatif, yang berorientasi pada suatu proses

---

<sup>33</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 43.

<sup>34</sup> Elly's Mersina Mursidik, "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika *Open-Ended* Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar", *Dalam Journal Pedagogia ISSN 2089 -3833* Volume. 4, No. 1, Februari 2015, 25.

intelektual yang melibatkan pembentukan konsep (*conceptualizing*), aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul (sintesis) atau dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman, refleksi, komunikasi, sebagai landasan kepada satu keyakinan (kepercayaan) dan tindakan.<sup>35</sup>

#### **b. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran untuk menciptakan gagasan baru. Berpikir kreatif sering dikaitkan dengan berpikir *divergen* artinya suatu bentuk pemikiran terbuka yang mampu memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari suatu persoalan atau permasalahan.<sup>36</sup>

Menurut Filsaime, berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian, atau originalitas (*originality*) dan elaborasi. Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi

---

<sup>35</sup> Iskandar, *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Referensi, 2012), 86-87.

<sup>36</sup> Imroatul Jannah, "Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan SAVI terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di MI Nurul Huda Grogrol Sawoo Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019", *Skripsi: IAIN Ponorogo*, 2019, 48.

adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.<sup>37</sup> Johnson dan Williams mengemukakan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*) dan fleksibel.<sup>38</sup>

Kemampuan berpikir secara kreatif dilakukan dengan menggunakan pemikiran dalam mendapat ide-ide yang baru, kemungkinan yang baru, ciptaan yang baru, berdasarkan kepada keaslian dalam hasilnya, dapat diberikan dalam bentuk ide yang nyata ataupun abstrak.<sup>39</sup>

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang mampu memecahkan masalah yang menghasilkan gagasan-gagasan baru dan berguna. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berguna, dan inovatif.

---

<sup>37</sup> Luthfiah Nurlaela, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*, 3.

<sup>38</sup> *Ibid.*, 4.

<sup>39</sup> Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, 88.

### c. Indikator Berpikir Kreatif

Terdapat empat indikator berpikir kreatif menurut Guilford, diantaranya yaitu:

- 1) Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir mengacu pada kuantitas hasil.
- 2) Fleksibilitas (*felxibility*) dalam berpikir mengacu pada perubahan suatu jenis: perubahan makna, interpretasi atau penggunaan beberapa hal, perubahan dalam pemahaman tugas, perubahan strategi dalam melakukan tugas, atau perubahan arah pemikiran, yang mana bisa berarti sebuah interpretasi baru terhadap tujuan.
- 3) Orisinalitas (*originality*) dalam berpikir berarti produksi tanggapan yang tidak biasa, tidak masuk akal, atau cerdas. Selain itu, ide orisinil harus bermanfaat secara sosial.
- 4) Elaborasi (*elaboration*) dalam berpikir berarti kemampuan seseorang untuk menghasilkan langkah-langkah rinci untuk membuat rencana kerja.<sup>40</sup>

Berdasarkan pemamparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan dan menyelesaikan masalah dan dapat menciptakan ide, gagasan, cara/metode, dan proses yang baru dan

---

<sup>40</sup> Imroatul Jannah, "Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan SAVI...", 55.

inovatif dengan indikatornya adalah *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

### 3. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari 2 kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar menurut Slameto merupakan proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>41</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>42</sup>

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentukangka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh

---

<sup>41</sup> Afi Parnawi, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 1.

<sup>42</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 82.

pihak penyelenggara pendidikan.<sup>43</sup> Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>44</sup>

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Mind Map* yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

#### b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Jenis tipe hasil belajar yang diharapkan siswa sangat penting diketahui oleh guru. Agar guru dapat mendisain proses pembelajaran secara tepat. Setiap proses belajar mengajar keberhasilan siswa dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya .dapat diartikan sejauh mana jenis hasil belajar dimiliki siswa. Jenis hasil belajar harus terlihat dalam tujuan pembelajaran sebab tujuan itulah yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar secara berlangsung.

Benjamin S. Bloom dalam Sudjana berpendapat bahwa, tujuan pendidikan yang hendak dicapai dapat digolongkan menjadi tiga

---

<sup>43</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dkk. *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 11-12.

<sup>44</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 22.



bidang atau ranah, yakni Kognitif, Bidang afektif dan, Bidang psikomotor, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>45</sup>

1) Tipe hasil belajar bidang kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak Menurut Bloom, segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.

a) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata “*knowledge*” dari Bloom. Cangkupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal hukum, bab, ayat rumus, dan lain-lain.

b) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar ini pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep.

c) Tipe hasil belajar Penggunaan (*aplikasi*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstrasikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan

---

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar Cet. Ke-13* (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2013), 50-52.

menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan.

d) Tipe hasil belajar Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan/hirarki.

e) Tipe Hasil Belajar Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur-unsur bagian menjadi satu integritas.

f) Tipe Hasil Belajar Penilaian (*evaluation*)

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ranah kongnitif terdiri dari 6 aspek, yaitu tipe hasil belajar pengetahuan, tipe hasil belajar pemahaman, tipe hasil belajar penggunaan, tipe hasil belajar analisis, tipe hasil belajar sintesis, dan tipe hasil belajar penilaian.

## 2) Tipe Hasil Belajar Bidang Ranah Afektif

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut:

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi, gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulus tadi. dalam

evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

- d) *Organisasi*, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
- e) *Karakteristik* nilai atau *internalisasi* nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

### 3) Tipe Hasil Belajar Bidang Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik, dan lain-lain.

- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>46</sup>

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>47</sup>

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, seperti:

a) Faktor jasmani

- (1) Kesehatan, berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, 53-54

<sup>47</sup> Slameto, *Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 54- 59.

(2) Cacat tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/ badan.

b) Faktor psikologis

(1) *Intelegensi*, yaitu kemampuan psio-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan cara yang tepat.

(2) Perhatian, yaitu keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu tertuju kepada sesuatu (objek/ hal) atau sekumpulan objek.

(3) Minat, yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan memenang beberapa kegiatan. minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

(4) Bakat, yaitu kemampuan untuk belajar .kemampuan tersebut baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih.

(5) Motif, keadaan internal seseorang yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu.

(6) Kematangan, yaitu suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

(7) Kesiapan, yaitu kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi kesediaan itu tumpul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

c) Faktor kelelahan

(1) Faktor jasmani, terlihat dengan lemah tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh .kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian- bagian tertentu.

(2) Kelelahan rohani, dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing- pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti:



- a) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung metode belajar, dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.<sup>48</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa factor-factor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang pertama faktor internal yang meliputi jasmani dan psikologi, kedua faktor eksternal yang meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat.

#### **4. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari tiga kata yang masing-masing mengandung makna tersendiri, yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam. Sejarah, dalam bahasa Arab disebut *tarikh* atau

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, 60.

*history* dalam bahasa Inggris, adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan kronologi berbagai peristiwa.<sup>49</sup> Sejarah dapat dimaknai sebagai bentuk peristiwa masa lalu yang memiliki nilai penting dalam perjalanan umat manusia. Dengan sejarah, umat manusia dapat belajar perihal kehidupan masa lalu, sehingga sejarah memberi kontribusi yang berguna bagi kehidupan umat manusia di masa depan. Sejarah adalah peristiwa penting pada masa lalu yang bermanfaat tidak hanya sekedar mmemberi informasi tentang terjadinya peristiwa, akan tetapi juga memberi interpretasi atas peristiwa yang terjadi dengan melihat pada hukum sebab akibat.<sup>50</sup>

Sedangkan kata kebudayaan dalam bahasa arab disebut *Al-Tsaqafah* yang artinya bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat.<sup>51</sup> Menurut AJ. Wensinck kebudayaan adalah akal budi manusia yang bersifat batiniyah yang merupakan perpaduan dari cipta, karsa, dan rasa manusia. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan memiliki tiga wujud, yaitu:

- a. Wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan dll.
- b. Wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.

---

<sup>49</sup> Dedy Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008),13.

<sup>50</sup> Khoiro Ummatin, *Sejarah Islam & Budaya Lokal: Kearifan Islam atas Tradisi Masyarakat* (Yogyakarta, Kalimedia, 2015), 7-8.

<sup>51</sup> Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, 18.

- c. Wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya yang biasanya dalam peradapan dipakai untuk bagian-bagian dan unsur-unsur dari kebudayaan yang halus dan indah.<sup>52</sup>

Islam berasal dari bahasa arab yaitu "*Aslama-Yuslimu-Islaman*" yang artinya selamat. Islam menurut istilah berarti agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam. Dapat dipahami bahwa Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui Rasul-Nya yang berisi hukum-hukum yang mengatur suatu hubungan segitiga yaitu hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam semesta.

Dari beberapa pengertian sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat disimpulkan definisi Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa silam yang diabadikan di mana pada saat itu Islam merupakan pokok kekuatan dan sebab yang ditimbulkan dari suatu peradaban yang mempunyai sistem teknologi, seni bangunan, seni rupa, sistem kenegaraan dan ilmu pengetahuan yang maju dan kompleks.

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, 17.

sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan *Khulafaurrasyidin*, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>53</sup>

Adapun tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini adalah:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

---

<sup>53</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, 46.

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>54</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>55</sup>

Berdasarkan landasan teori dan kajian terdahulu di atas, maka dapat dikembangkan kerangka berfikir dimana jika strategi *Mind Map* diterapkan dengan baik maka kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa juga baik atau meningkat. Hal tersebut dikarenakan strategi *Mind Map* yang berbentuk peta pemikiran mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengingat materi serta berpikir kreatif.

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, 47.

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 91.

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>56</sup> Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, 96.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini dengan melihat pertimbangan yang ada dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>57</sup>

Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>58</sup> Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal yaitu perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 3.1** Gambaran Instrumen Pemberian *Pretest* dan *Posttest*

<b>Kelas</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	√	√	√
Kontrol	√	X	√

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 107.

<sup>58</sup> *Ibid.*, 114.



Dalam penelitian ini pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan strategi *Mind Map*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan strategi *Mind Map*, hanya menggunakan strategi pembelajaran seperti biasanya, sebelumnya akan dilakukan *pretest*, kemudian *post test* dilakukan setelah beberapa kali diberikan perlakuan.

**Tabel 3.2 Langkah-langkah Strategi *Mind Map* dan Strategi Ceramah**

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi <i>Mind Map</i>	Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Strategi Ceramah dan Tanya Jawab
a. Persiapan 1. Merumuskan tujuan pembelajaran. 2. Menyusun urutan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan. 3. Merumuskan materi Prestasi <i>Khulafaurrasyyidin</i> 4. Bila materi Prestasi <i>Khulafaurrasyyidin</i> terlalu luas, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan.	a. Persiapan 1. Merumuskan tujuan pembelajaran. 2. Menyusun urutan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan. 3. Merumuskan materi Prestasi <i>Khulafaurrasyyidin</i> 4. Bila materi Prestasi <i>Khulafaurrasyyidin</i> terlalu luas, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan
b. Pelaksanaan 1. Melakukan <i>Pre test</i> 2. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 3. Guru menyajikan materi seperti biasa dengan strategi <i>Mind Map</i> (gambar di papan tulis) 4. Guru membagi kelompok peserta didik menjadi 2-3 orang (menyesuaikan keadaan kelas). 5. Beri waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi.	b. Pelaksanaan 1. Melakukan <i>pre test</i> . 2. Menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai sesudah pelajaran berakhir. 3. Penggunaan metode ceramah bervariasi, misalnya : ceramah yang disertai Tanya jawab, dan diskusi serta ditutup dengan <i>post test</i> . 4. Menjelaskan materi dengan ceramah kepada siswa. 5. Siswa dibagi menjadi

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>6. Tunjukkanlah salah satu anggota kelompok untuk menceritakan materi yang ia terima dari penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru, kemudian anggota kelompok lainnya membuat catatan dengan konsep <i>Mind Map</i>. Anggota kelompok yang lain selanjutnya menyampaikan hasil <i>Mind Mapping</i> yang telah mereka buat di depan kelas.</p> <p>7. Lakukan kegiatan tersebut pada kelompok-kelompok yang lain secara bergilir.</p> <p>8. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan.</p> <p>9. Guru melakukan <i>posttest</i> pada siswa</p>	<p>beberapa kelompok untuk berdiskusi</p> <p>6. Melakukan tanya jawab kepada siswa seputar materi <i>Khulafaurrasyidin</i></p> <p>7. Masing-masing kelompok mendapat pertanyaan, jika kesulitan menjawab bisa dilempar kepada kelompok lain</p> <p>8. Guru memberikan kesimpulan materi</p> <p>9. Guru melakukan <i>post-test</i> pada siswa.</p>

## B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini populasinya seluruh siswa kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 65 siswa.

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 117.

mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>60</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling* dikarenakan obyek yang diteliti atau sumber data sangat luas, teknik sampling ini sering digunakan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah dan tahap berikutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara sampling juga.<sup>61</sup> Pada penelitian ini mengambil siswa kelas VII yang terdiri dari 4 kelas, kemudian peneliti mengambil 8 siswa sebagai sampel secara random dari 4 kelas tersebut.

Sampel yang telah diambil kemudian dikelompokkan pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa strategi *Mind Map* dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan strategi *Mind Map*. Karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing 16 siswa

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, 118.

<sup>61</sup> *Ibid.*, 122.

Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen tes digunakan untuk membahas tentang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal. Instrumen tes dilakukan uji coba terlebih dahulu setelah itu dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang berfungsi untuk mengetahui apakah item pertanyaan yang ada pada item pertanyaan soal tes tersebut valid atau tidak dan hanya item yang valid dan reliabel saja yang dapat digunakan dalam penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data**

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Teknik</b>	<b>No.SoaI</b>
Pengaruh Penggunaan Strategi <i>Mind Map</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020	Variabel X Strategi <i>Mind Map</i>			
	Variabel Y Kemampuan Berpikir Kreatif	<b>Berpikir Lancar</b> Menjawab soal lebih dari satu jawaban	Tes Tulis <i>Essay</i>	1,2,3,4,5
		<b>Berpikir Luwes</b> Menjawab soal secara beragam/bervariasi	Tes Tulis <i>Essay</i>	1,2,3,4,5
		<b>Berpikir Orisinal</b> Memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa.	Tes Tulis <i>Essay</i>	1,2,3,4,5
		<b>Berpikir Elaborasi</b> Mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban suatu soal	Tes Tulis <i>Essay</i>	1,2,3,4,5

Berdasarkan instrumen pengumpulan data tersebut, masing-masing indikator kemudian dikembangkan menjadi butir-butir soal/pertanyaan yang akan digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas instrumen.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik untuk melakukan penelitian ini adalah:

##### **1. Tes**

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat, yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>62</sup> Tes ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa, berupa tes tulis (*essay*) tentang materi Prestasi Kepemimpinan *Khulafaurrasyiddin*. Tes tersebut diberikan pada kelas eksperimen yang berjumlah 16 siswa maupun kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa dan dilakukan di awal sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan di akhir pembelajaran (*post-test*). Dengan demikian akan diketahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan strategi *Mind Map* dan kelas yang menggunakan strategi ceramah.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-

---

<sup>62</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), 89.

peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.<sup>63</sup> Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungal, struktur organisasi madrasah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan madrasah yang sudah dalam bentuk dokumen.

## **E. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.<sup>64</sup> Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Tahap Pra Penelitian**

#### **a. Uji Validitas Instrumen**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>65</sup> Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

##### **1) Validitas Isi**

Validitas isi adalah pengujian validitas yang dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah instrumen pengumpulan data

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, 90.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 107

<sup>65</sup> *Ibid.*, 363.

dapat mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli *expert judgement*. *Expert judgement* adalah seseorang yang memiliki kompetensi dalam suatu bidang dapat diminta untuk menilai ketepatan isi butir instrumen pengumpulan data.<sup>66</sup> *Expert Judgement* pada penelitian ini yaitu Bapak Yajid Yasruqi, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## 2) Validitas Butir

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria. Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran adalah teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan Pearson, dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Dalam perhitungan validitas pada penelitian ini,  $r_{tabel}$  ditentukan dengan mencari terlebih dahulu nilai db, yakni  $db = n - 2$ . Kemudian nilai db dikonsultasikan pada tabel nilai koefisien korelasi “r” *product moment* dari Pearson. Nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 0,312 dengan  $db = 38$ . Dalam perhitungannya, peneliti menggunakan aplikasi SPSS *versi 25* sebagai alat bantu perhitungan validitas data instrumen.

---

<sup>66</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 120–121.



Jika korelasi pada setiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,312 ( $r_{\text{tabel}}$ ) ke atas, maka faktor tersebut *construct* yang kuat. Jika korelasi di bawah 0,312 ( $r_{\text{tabel}}$ ) maka dapat disimpulkan jika butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Sehingga, butir instrumen dikatakan valid apabila ( $r_{\text{hitung}}$ ) besarnya lebih dari 0,312.

Uji validitas ini dilaksanakan di MTs PGRI Selur Ngrayun Ponorogo dengan jumlah peserta didik 40 siswa. Peneliti melakukan uji coba di sekolah tersebut karena MTs PGRI Selur Ngrayun memiliki status akreditasi yang sama dengan MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal. Adapun hasil dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif**

Variabel	No. Soal	"r" hitung	"r" tabel	Ket.
Kemampuan Berpikir Kreatif	1	0,598	0,312	Valid
	2	0,711	0,312	Valid
	3	0,739	0,312	Valid
	4	0,775	0,312	Valid
	5	0,667	0,312	Valid

Pada hasil perhitungan uji validitas instrumen soal kemampuan berpikir kreatif sebanyak 5 item soal dan dari 5 soal tersebut dinyatakan valid semua. Sehingga instrumen soal kemampuan berpikir kreatif digunakan semua dalam penelitian.

Adapun untuk mengetahui hasil tes uji validitas kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada lampiran 3.

#### b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Salah satu syarat agar hasil ukur suatu tes dapat dipercaya ialah tes tersebut harus mempunyai reliabilitas yang memadai.<sup>67</sup>

Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25*. Kriteria uji reliabilitas yang digunakan adalah sebagai berikut:<sup>68</sup>

**Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,800 < r < 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r < 0,800$	Tinggi
$0,400 < r < 0,600$	Sedang
$0,200 < r < 0,400$	Rendah
$r < 0,200$	Sangat Rendah

<sup>67</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 170.

<sup>68</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000), 75.

**Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Kemampuan Berpikir Kreatif**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.721	5

Dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's output* SPSS diperoleh reabilitasnya sebesar sebesar 0,721 dan terletak pada interval  $0,600 < r < 0,800$  dengan kriteria reliabilitas tinggi. Ini menunjukkan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan pada penelitian. Dari hasil uji reliabilitas pada masing-masing instrumen dapat disimpulkan bahwa instrumen kemampuan berpikir kreatif dinyatakan reliabel.

## **F. Tahap Analisis Data Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>69</sup>

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

### **1. Uji Prasyarat**

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

Uji normalitas merupakan uji kenormalan distribusi data.

Dengan demikian, uji normalitas ini mengasumsikan bahwa, data

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 207.

pada tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan uji Kolmogorof Smirnov, dengan menggunakan program *SPSS versi 25*.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol *homogen* (sama) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji variansi dengan menggunakan program *SPSS versi 25*.

#### **2. Uji Hipotesis (Uji t-test)**

Uji t-test adalah uji yang digunakan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial (sendiri-sendiri).<sup>70</sup> Dalam penelitian ini uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berfikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan program *SPSS versi 25*.

---

<sup>70</sup> Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS* (Tangerang: Loka Aksara, 2019), 61.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

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

##### **1. Sejarah MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal**

Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah Kalisat Bungkal Ponorogo didirikan pada tahun 1979 oleh yayasan yang bernama Yayasan Pendidikan "Al-Ikhlash" Bungkal Ponorogo, yang personalianya terdiri dari: Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama, Tokoh Pendidikan, para Kyai Ulama' di wilayah kecamatan Bungkal. Sejak berdiri sampai sekarang kegiatan KBM di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo dapat berjalan tertib, teratur dan lancar. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan siswa baru yang stabil bahkan meningkat pada lima tahun terakhir.

Pada tahun pelajaran 2019/2020 Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah menampung 195 siswa belajar dengan kelas paralel sebanyak 10 rombongan belajar. Sedangkan siswa tamat pada tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 56 anak.

##### **2. Letak Geografis**

Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah terletak di Jalan Kapuas Desa/ Kelurahan Kalisat, Kecamatan Bungkal, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur, kurang lebih berjarak 25 m kearah selatan dari pasar

Bungkal. MTs. Ma'arif Al-Ishlah Bungkal siswa mayoritas berdomisili di sekitar lokasi madrasah dan wilayah di luar Kecamatan Bungkal. Dengan dukungan transportasi yang relatif mudah dan publikasi madrasah relatif meluas serta merata di masyarakat sekitarnya, maka madrasah diminati anak-anak yang berada di sekitar radius 15 km dari madrasah. Sedangkan yang di asrama siswa yang berasal dari pelosok sekitar Kecamatan Ngrayun. Adanya kondisis geografis yang cukup strategis ini menyebabkan para peminat semakin meningkat.

Berdasarkan letak geografisnya madrasah ini diharapkan akan diminati dari berbagai daerah, terutama dari wilayah Ponorogo bagian selatan, apabila seiring dengan perkembangan geografis serta sistem pendidikan di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal akan berkembang secara cepat pada periode selanjutnya, maka madrasah ini akan menjadi sangat baik.

### **3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah MA'arif Al-Ishlah Bungkal**

#### **a. Visi Madrasah**

UPRES BERIMTAQ serta AKHLAQUL KARIMAH  
(Unggul Prestasi berdasarkan Iman dan Taqwa serta Berakhlaqul Karimah) Indikator-indikatornya adalah :

- 1) Unggul dalam pembinaan keagamaan Islam
- 2) Unggul dalam peningkatan Prestasi UNAS
- 3) Unggul dalam peningkatan Prestasi Bahasa Arab

- 4) Unggul dalam peningkatan Prestasi Bahasa Inggris
- 5) Unggul dalam peningkatan Prestasi Olah Raga
- 6) Unggul dalam peningkatan Prestasi Kesenian
- 7) Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif
- 8) Mendapatkan kepercayaan dari Masyarakat

**b. Misi Madrasah**

Nilai-nilai yang dikembangkan di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah mendukung nilai-nilai moral, akhlak dan ketrampilan sebagaimana terkandung dalam kurikulum pembelajaran.

- 1) Menumbuhkembangkan sikap dan amaliyah Keagamaan islam
- 2) Mengembangkan pendidikan dan pengajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkualitas dalam rangka mempercepat kualitas pendidikan.
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 4) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh Warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 5) Menciptakan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih dan indah



- 6) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat di kembangkan secara lebih optimal.
- 7) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan Komite Madrasah.
- 8) Mendorong siswa agar memiliki motivasi belajar yang tinggi dan berkesenimambungan serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap masyarakat.

#### 4. Sumber Daya Manusia (Guru, Tutor, Siswa, dan Tenaga

##### Kependidikan)

Tenaga pendidik serta tenaga kependidikan yang berada di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Al-Ishlah Bungkal.

**Tabel 4.1 Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan**

No	Nama Kepala Sekolah/Guru	L/P	Jabatan
1.	Mohamad Asomudin, S.Pd.I	L	Kepala Madrasah
2.	Abdul Rozak, S.Pd.I	L	Wali kepala urusan humas
3.	Annas Ma'ruf, M.Pd.I	L	Wali kelas VIII A
4.	Binti Asroriyah, S.Pd	P	Tim pengembangan
5.	Deni Dwi Asmoro, S.Pd	L	Guru
6.	Hadi Prayitno, S.Pd	L	Guru
7.	Iin Rosyidah, S.Pd	P	Wali kelas VIII B
8.	Imam Bahrudin	L	Wali kelas IX C
9.	Dra. Intikah	P	Pengelola perpustakaan
10.	Mariani, S.Pd.I	P	Wali kelas VII C
11.	Mia Ekasari, SE	P	Guru
12.	Moh. Hasyim Ashari, S.Pd.I	L	Wali kelas VII B
13.	Muhammad Junaidi, S.Pd.I	L	Wakil kepala urusan sarana dan prasarana
14.	Nur Ahmad Muhsin, S.Pd	L	Operator simpatika
15.	Nur Aini Syah, M.Hum	P	Wali kelas VII A

No	Nama Kepala Sekolah/Guru	L/P	Jabatan
16.	Rina Marsudi, S.Pd	P	Wali kelas IX B
17.	Satunawati, S.Pd	P	Wali kelas IX B
18.	Siti Nurjanah, S.Ag	P	Wali kepala urusan kurikulum
19.	Suwadi, M.Pd.I	L	Wali kelas VIII C
20.	Watmiatun, S.Pd	P	Bendahara BOZ
21.	Yajid Yasruqi, S.Pd.I	L	Wali kepala urusan kesiswaan
22.	Oktana Husna Dewantara	L	Operator Emis
23.	Sarmini, S.Pd	P	Guru
24.	Ria Fitri Cahyana, S.Pd	P	Bimbingan konseling dan wali kelas VII D
25.	Muh. Danang fauzi	L	TU
26.	Nur Kholis	L	Penjaga

**Tabel 4.2 Daftar Siswa MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII	33	33	66
VIII	44	20	64
IX	40	25	65

Jumlah rombel di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal adalah sebanyak 10 rombel. Kelas VII sebanyak 4 kelas/rombel, kelas VIII sebanyak 3 kelas/rombel, dan kelas IX sebanyak 3 kelas/rombel.

## 5. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Semua lembaga pendidikan pasti memiliki sarana pendidikan, tidak terkecuali di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo. Di lembaga ini, sarana pendidikan meliputi:

**Tabel 4.3 Jumlah Ruangan di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal**

No	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan
1.	Ruang kelas	10
2.	Ruang kepala madrasah	1
3.	Ruang guru	1
4.	Ruang tata usaha	2
5.	Laboratorium (sains)	1
6.	Laboratorium computer	1
7.	Ruang perpustakaan	1
8.	Ruang UKS	1
9.	Toilet Guru	1
10.	Toilet Siswa	4
11.	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	1
12.	Ruang OSIS	1
13.	Masjid/Mushola	1
14.	Kamar Asrama Siswa	1
15.	Kantin	1

**Tabel 4.4 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran**

No	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras
1.	Kursi Siswa	360
2.	Meja Siswa	180
3.	Kursi Guru di Ruang Kelas	9
4.	Meja Guru di Ruang Kelas	9
5.	Papan Tulis	9
6.	Lemari di Ruang Kelas	9
7.	Computer/laptop di lab. Komputer	4
8.	Alat Peraga IPA (Sains)	150
9.	Bola Sepak	3
10.	Bola Voli	4
11.	Bola Basket	1
12.	Lapangan Sepakbola/Futsal	1
13.	Lapangan Bulutangkis	1

**Tabel 4.5 Sarana Prasarana Pendukung Lainnya**

No	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras
1.	Laptop (di luar yang ada di lab. komputer)	2
2.	Komputer (di luar yang ada di lab. komputer)	1
3.	Printer	2
4.	Televisi	2

No	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras
5.	LCD Proyektor	3
6.	Layar (Screen)	3
7.	Lemari Arsip	3
8.	Kotak Obat (P3K)	1
9.	Pengeras Suara	3
10.	Washtafel (Tempat Cuci Tangan)	7
11.	Kendaraan Operasional (Motor)	1

## B. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh gambaran tentang hasil penelitian, data diolah berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang telah terkumpulkan melalui alat pengumpul data yang berupa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Mind Map* dan kelas kontrol yang menggunakan strategi konvensional (ceramah).

Dalam bab hasil penelitian ini disajikan mengenai analisis dan pembahasan hasil pengolahan data penelitian dengan menggunakan alat bantu komputer program SPSS *versi 25* guna memecahkan permasalahan yang dirumuskan. Gambaran hasil penelitian di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal diuraikan sebagai berikut:

### 1. Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas Eksperimen

Pengukuran data kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan instrumen tes tulis berbentuk *essay* sebanyak 5 butir soal. Masing-masing jawaban benar diberi nilai 20 dan jawaban salah diberi nilai 5, dan yang tidak dijawab diberi nilai 0. Sehingga rentang nilai responden

adalah dari 0 sampai dengan 100. Nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Eksperimen**

NO	NAMA RESPONDEN	<i>PRETEST</i>
1	Ahmad Ilyas Syaifullah	30
2	Alfin Dwi Kurniawan	40
3	Alinda Cahya Pradani	55
4	Andri Firmansyah	55
5	Clarín Fitria Setyamulyani	85
6	Dafa Abid Zhalifunas	60
7	Dwi Ayu Maslinda	85
8	Firda Putri Gita Patama	75
9	Hafid Mutawally	30
10	Humaida Masrurroh	55
11	Layli Rofi'atun Nisa'	85
12	Muh. Diaz Rohmatul A.	60
13	Selfi Nabela Nurrosida	50
14	Slamet Effendy	80
15	Thalya Syafiqa Putri	60
16	Yahya Faizan Tri Atmojo	50
	<b>JUMLAH</b>	<b>955</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>59,69</b>

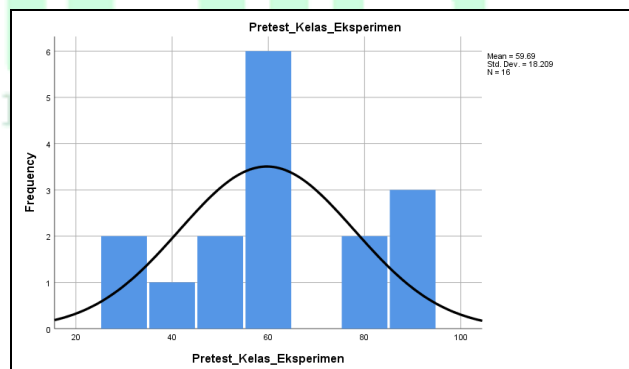
**Tabel 4.7 Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen**

Statistics		
Pretest_Kelas_Eksperimen		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		59.69
Median		57.50
Mode		55 <sup>a</sup>

Std. Deviation	18.209
Variance	331.563
Range	55
Minimum	30
Maximum	85
Sum	955
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown	

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 16 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik didapatkan nilai antara 30 sampai 85, dimana 30 adalah nilai terendah dan 85 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 59,69, *median* 57,50 dan modus 55. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 55 dan simpangan baku 18,209.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Eksperimen**

Dari histogram dan poligon frekuensi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas eksperimen yang akan menggunakan strategi *Mind Map* memiliki sebaran yang normal.

**Tabel 4.8 Rumus Kategorisasi Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Rumus	Kategori
$M + 1.SD$	Tinggi
Antara $M + 1.SD$ sampai $M - 1.SD$	Sedang
$M - 1.SD$	Rendah

**Tabel 4.9 Nilai Kategori *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	77,897 – 100	4	25,00%	Tinggi
2	41,479 – 77,897	9	56,25%	Sedang
3	0 – 41,479	3	18,75%	Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII yang akan menggunakan strategi *Mind Map*. Pada kategori tinggi terdapat 4 siswa atau sekitar 25,00% dari keseluruhan responden. Pada kategori sedang terdapat 9 siswa atau sekitar 56,25% dan pada kategori rendah terdapat 3 siswa atau sekitar 18,75% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang berada pada kategori sedang lebih tinggi dibandingkan prosentase siswa yang berada pada kategori tinggi atau kategori rendah.



## 2. Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas Eksperimen

Nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Eksperimen**

NO	NAMA RESPONDEN	POSTTEST
1	Ahmad Ilyas Syaifullah	62
2	Alfin Dwi Kurniawan	85
3	Alinda Cahya Pradani	90
4	Andri Firmansyah	90
5	Clarín Fitria Setyamulyani	100
6	Dafa Abid Zhalifunas	67
7	Dwi Ayu Maslinda	90
8	Firda Putri Gita Patama	95
9	Hafid Mutawally	57
10	Humaida Masrurroh	75
11	Layli Rofi'atun Nisa'	85
12	Muh. Diaz Rohmatul A.	73
13	Selfi Nabela Nurrosida	85
14	Slamet Effendy	80
15	Thalya Syafiqa Putri	75
16	Yahya Faizan Tri Atmojo	80
	<b>JUMLAH</b>	<b>1289</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>80,56</b>

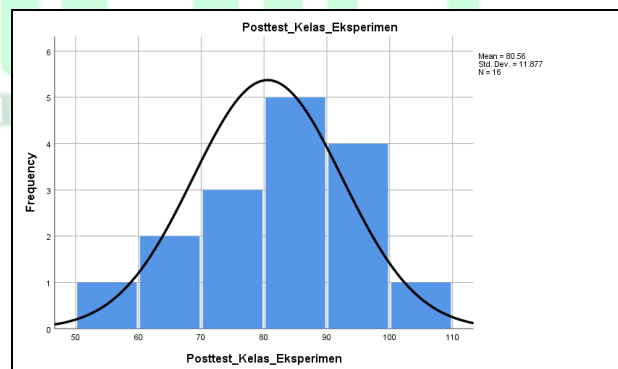
**Tabel 4.11 Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen**

Statistics		
Posttest_Kelas_Eksperimen		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		80.56
Median		82.50
Mode		85 <sup>a</sup>

Std. Deviation	11.877
Variance	141.063
Range	43
Minimum	57
Maximum	100
Sum	1289
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown	

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel di atas. Responden kelompok eksperimen sebanyak 16 siswa, berdasarkan data yang diperoleh maka dapat digambarkan bahwa data statistik didapatkan nilai antara 57 sampai 100, dimana 57 adalah nilai terendah dan 100 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 80,56, *median* 82,50 dan modus 85. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 43 dan simpangan baku 11,877.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Histogram Poligon Variabel Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Eksperimen**

Dari histogram dan poligon frekuensi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Mind Map* memiliki sebaran yang normal.

Adapun nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam kelas VII yang menggunakan strategi *Mind Map*, setelah dilakukan kategorisasi diperoleh data seperti berikut:

**Tabel 4.12 Nilai Kategori *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	92,440 – 100	5	31,25 %	Tinggi
2	68,686 – 92,440	8	50,00 %	Sedang
3	0 – 68,686	3	18,75 %	Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII yang menggunakan strategi *Mind Map*. Pada kategori tinggi terdapat 5 siswa atau sekitar 31,25% dari keseluruhan responden. Pada kategori sedang terdapat 8 siswa atau sekitar 50,00% dan pada kategori rendah terdapat 3 siswa atau sekitar 18,75% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang berada pada kategori sedang lebih tinggi dibandingkan prosentase siswa yang berada pada kategori tinggi atau kategori rendah.

### 3. Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas Kontrol

Nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang akan dijadikan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Kontrol**

NO	NAMA RESPONDEN	<i>PRETEST</i>
1	Aan Nur Ikhsan	65
2	Alfin Rochmatul Mahmudah	50
3	Aliefita Heapilia Alranisa Putri	50
4	Andika Cahya P.	50
5	Ari Dwi Tata Purwita	75
6	Aulia Febriyanti Fitrotun Nafiah	45
7	Dewi Faturrohmah	40
8	Dika Nur Abidin	55
9	Dina Novitasari	80
10	Dyah Artalita Rahmawati	80
11	Hengky Rahman F.	80
12	Ica Putri Febrianti	35
13	Ikhsan Syamsul Arifin	45
14	Muhammad Muzakki	75
15	Norma Kusumawati	65
16	Rian Dhedy Pratama	50
	<b>JUMLAH</b>	<b>940</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>58,75</b>

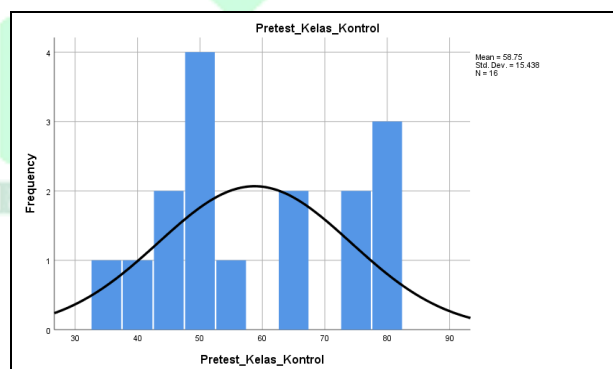
**Tabel 4.14 Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

Statistics		
Pretest_Kelas_Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		58.75
Median		52.50
Mode		50

Std. Deviation	15.438
Variance	238.333
Range	45
Minimum	35
Maximum	80
Sum	940

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS *versi* 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel di atas. Responden kelompok kontrol sebanyak 16 siswa, berdasarkan data yang diperoleh maka dapat digambarkan bahwa data statistik didapatkan nilai antara 35 sampai 80, dimana 35 adalah nilai terendah dan 80 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 58,75, *median* 52,50 dan modus 50. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 45 dan simpangan baku 15,438.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Histogram Poligon Variabel Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Kontrol**

Dari histogram dan poligon frekuensi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas kontrol yang akan menggunakan strategi ceramah memiliki sebaran yang normal.

Adapun nilai *Pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam kelas VII yang tidak menggunakan strategi *Mind Map* atau dengan menggunakan strategi ceramah, setelah dilakukan kategorisasi diperoleh data seperti berikut:

**Tabel 4.15 Nilai Kategori *Pretest*  
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	74,188 – 100	5	31,25%	Tinggi
2	43,312 – 74,188	9	56,25%	Sedang
3	0 – 43,312	2	12,50%	Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel 4.15, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol. Pada kategori tinggi terdapat 5 siswa atau sekitar 31,25% dari keseluruhan responden. Pada kategori sedang terdapat 9 siswa atau 56,25% dari keseluruhan responden, dan pada kategori rendah terdapat 2 siswa atau 12,50% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang berada pada kategori sedang lebih tinggi dibandingkan prosentase siswa yang berada pada kategori tinggi atau rendah.

#### 4. Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Kelas Kontrol

Nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.16 Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Kontrol**

NO	NAMA RESPONDEN	POSTTEST
1	Aan Nur Ikhsan	65
2	Alfin Rochmatul Mahmudah	60
3	Aliefita Heapilia Alrnisa Putri	60
4	Andika Cahya P.	70
5	Ari Dwi Tata Purwita	50
6	Aulia Febriyanti Fitrotun Nafiah	40
7	Dewi Faturrohmah	70
8	Dika Nur Abidin	70
9	Dina Novitasari	70
10	Dyah Artalita Rahmawati	70
11	Hengky Rahman F.	80
12	Ica Putri Febrianti	60
13	Ikhsan Syamsul Arifin	70
14	Muhammad Muzakki	55
15	Norma Kusumawati	60
16	Rian Dhedy Pratama	60
	<b>JUMLAH</b>	<b>1010</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>63,13</b>

**Tabel 4.17 Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

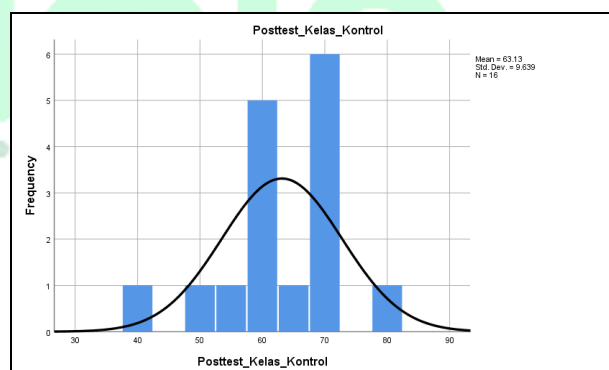
Statistics		
Posttest_Kelas_Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		63.13
Median		62.50



Mode	70
Std. Deviation	9.639
Variance	92.917
Range	40
Minimum	40
Maximum	80
Sum	1010

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS *versi* 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel di atas. Responden kelompok kontrol sebanyak 16 siswa, berdasarkan data yang diperoleh maka dapat digambarkan bahwa data statistik didapatkan nilai antara 40 sampai 80, dimana 40 adalah nilai terendah dan 80 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata hitung) 63,13, *median* 62,50 dan modus 70. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 40 dan simpangan baku 9,639.

Untuk memperjelas data diatas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



**Gambar 4.4 Histogram Poligon Variabel Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Kontrol**

Dari histogram dan poligon frekuensi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas kontrol yang menggunakan strategi ceramah memiliki sebaran yang normal.

Adapun nilai *Posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam kelas VII yang tidak menggunakan strategi *Mind Map* atau dengan menggunakan strategi ceramah, setelah dilakukan kategorisasi diperoleh data seperti berikut:

**Tabel 4.18 Nilai Kategori *Posttest*  
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	72,764 – 100	1	6,25%	Tinggi
2	53,486 - 72,764	13	81,00%	Sedang
3	0 - 53,486	2	12,50%	Rendah
	Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel 4.18, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII yang tidak menggunakan strategi *Mind Map*. Pada kategori tinggi terdapat 1 siswa atau sekitar 6,25% dari keseluruhan responden. Pada kategori sedang terdapat 13 siswa atau 81% dari keseluruhan responden, dan pada kategori rendah terdapat 2 siswa atau 12,50% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang berada pada kategori sedang lebih tinggi dibandingkan prosentase siswa yang berada pada kategori tinggi atau rendah.

Dari deskripsi data di atas, prosentase siswa yang memiliki kategori tertentu untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran SKI dapat dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 4.19 Perbandingan Prosentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tinggi	25,00%	31,25 %	31,25%	6,25%
Sedang	56,25%	50,00 %	56,25%	81,00%
Rendah	18,75%	18,75 %	12,50%	12,50%

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran SKI kategori tinggi didominasi oleh kelas eksperimen (kelas yang menggunakan strategi *Mind Map*).

### C. Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada variabel terikat atau variabel *dependen* dan diperlukan terutama untuk menentukan apakah pendekatan analisis selanjutnya menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Hipotesis statistik yang akan diajukan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji :  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika Sig. > 0,05

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika Sig. < 0,05

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS *versi 25*, Uji *Kolmogorof-Smirnov*. Pengujian normalitas terhadap data penelitian menggunakan Uji *Lilliefors* yang dilakukan secara komputerisasi melalui program SPSS *versi 25*.

Rangkuman hasil analisis uji normalitas menggunakan Uji *Lilliefors* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  untuk masing-masing kelompok data hasil kemampuan berpikir kreatif siswa *pretest* kelas eksperimen, *posttest* kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol, dan *posttest* kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.20 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.181	16	.171	.918	16	.158
	Kontrol	.215	16	.047	.898	16	.075
Posttest	Eksperimen	.146	16	.200*	.968	16	.812
	Kontrol	.200	16	.088	.913	16	.130

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

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data berasal dari populasi berdistribusi normal, hal ini terlihat pada tabel diatas bahwa nilai Sig. atau *p-value* semua kelompok data: 0,158, 0,075, 0,812, dan 0,130 menunjukkan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, salah satu syarat yang diperlukan dalam menganalisis data adalah uji homogenitas. Sedangkan tujuan homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians populasi menurut kelompok yang dirancang, bersifat homogen atau tidak.

Pengujian homogenitas data mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada masing-masing kelompok perlakuan dilakukan dengan bantuan program SPSS *versi 25*, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis statistik yang diajukan dalam pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Variansi homogen

$H_1$  : Variansi tidak homogen

Kriteria uji :  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika  $\text{Sig.} > 0,05$

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika  $\text{Sig.} < 0,05$

Data yang diuji homogenitasnya dalam penelitian ini dikenakan pada dua kelompok data. Kedua kelompok data itu adalah kelompok data *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol, dan kelompok data *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukan perhitungan pada kelompok data, hasil perhitungannya dapat dilihat pada ringkasan tabel 4.21 di bawah ini:

**Tabel 4.21 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varians Hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan SPSS Uji Levene**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.022	1	30	.884
	Based on Median	.063	1	30	.803
	Based on Median and with adjusted df	.063	1	29.480	.803
	Based on trimmed mean	.020	1	30	.888
Posttest	Based on Mean	.761	1	30	.390
	Based on Median	.720	1	30	.403
	Based on Median and with adjusted df	.720	1	28.839	.403
	Based on trimmed mean	.759	1	30	.391

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas *pretest* menghasilkan Sig. 0,884 > 0,05, dengan demikian  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan kelompok data yang diuji memiliki variansi homogen. Adapun hasil uji homogenitas *posttest* menghasilkan Sig. 0,390 > 0,05, dengan demikian  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan pula bahwa keseluruhan kelompok data yang diuji memiliki variansi yang homogen.

Dengan demikian persyaratan normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi dan selanjutnya dilakukan analisis data dalam pengujian hipotesis penelitian

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Hipotesis

$H_0$ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

$H_1$ : Terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

#### b. Statistik Uji (Uji T-Test)

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data t-test strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan program SPSS versi 25, pada bagian tabel *independent samples test*, maka didapatkan hasil uji statistik *independent samples test* sebagai berikut:





**Tabel 4.22 Perhitungan Uji-T Independent dengan SPSS  
Versi 25**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.761	.390	4.560	30	.000	17.438	3.824	9.628	25.247
	Equal variances not assumed			4.560	28.781	.000	17.438	3.824	9.614	25.261

Untuk menguji terdapat atau tidaknya pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal dimana:

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$  Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar siswa Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

$H_1: \mu_1 = \mu_2$  Terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif

ditinjau dari hasil belajar siswa Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungal Tahun Ajaran 2019/2020.

Dalam menentukan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai Sig. Atau nilai t-hitung sebagai berikut:

1) Berdasarkan Sig

Jika Sig.  $> 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika Sig.  $< 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Berdasarkan pada tabel *independent samples test* di atas, ternyata Sig.nya mendapat  $0,390 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Untuk uji dua sisi, setiap sisi dibagi 2 hingga menjadi:

Jika Sig.(2-tailed)  $< 0,025$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika Sig.(2-tailed)  $> 0,025$ , maka  $H_0$  diterima.

Berdasarkan pada tabel *independent samples test* di atas, ternyata Sig-nya mendapat  $0,000$  (dibagi 2) berarti:  $0,000 < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak.

2) Berdasarkan  $t_{hitung}$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Berdasarkan pada tabel *independent sample test* di atas, ternyata  $t_{tabel}$  df;  $\alpha/2$  (30; 0,025), berarti:  $t_{tabel} = 2,042$ ,  $t_{hitung} = 4,560$ , jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,560 > 2,042$ , maka  $H_0$  ditolak.

Dari hasil analisa di atas, maka dapat diambil keputusan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII di MTs Ma’arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.”

#### **D. Interpretasi dan Pembahasan**

Pada analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen 80,56 sedangkan pada kelas kontrol 63,13. Hal ini berarti kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan strategi *Mind Map* lebih baik dari pada menggunakan strategi konvensional (ceramah).

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.22 yang menampilkan hasil uji t-test yang berupa pengaruh strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar siswa. Dalam menentukan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai Sig. atau nilai  $t_{hitung}$ . Jika dilihat berdasarkan nilai Sig, ternyata Sig.(2-tailed)nya mendapat 0,000 (dibagi 2) berarti:  $0,000 < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika dilihat berdasarkan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{tabel}$  df;  $\alpha/2$  (30; 0,025), berarti:  $t_{tabel} = 2,042$ ,  $t_{hitung} = 4,560$ , jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,560 > 2,042$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam antara siswa yang diajar menggunakan strategi *Mind*

*Map* dengan siswa yang diajar menggunakan strategi ceramah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal.

Strategi *Mind Map* atau peta pikiran merupakan cara kreatif bagi peserta didik perseorangan untuk memancing ide mencatat hal-hal yang dipelajari atau merencanakan proyek baru. *Mind Map* bisa disebut juga sebagai peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan pikir sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan terlihat sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.<sup>71</sup> Sedangkan Abdullah mendefinisikan *Mind Map* sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi dengan pemetaan pikiran.<sup>72</sup>

Strategi pembelajaran *Mind Map* tergolong dalam cara mencatat kreatif karena dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri karena dalam pembuatan *Mind Map* terdapat penggabungan antara warna, simbol, garis melengkung, kata serta imajinasi dalam menghubungkan antar suatu materi terhadap sub-sub materi, inilah yang secara alami dapat mengaktifkan otak kiri dan otak kaanan yang menurut teori dapat menguatkan ingatan terhadap sesuatu. Dari penguatan materi inilah yang

---

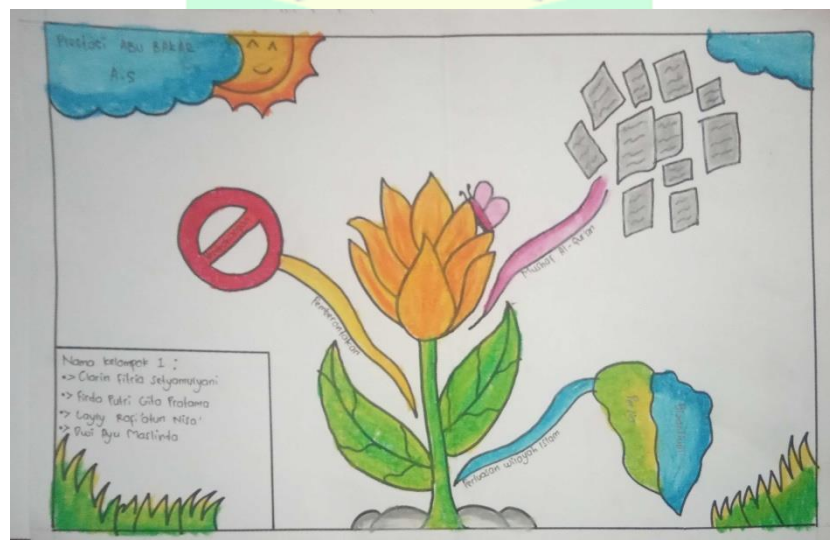
<sup>71</sup> Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*,, 53

<sup>72</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, 240.

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Miftahul Huda bahwa *Mind Map* bisa digunakan untuk membantu penulisan *essay* atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. *Mind Map* merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa.<sup>73</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Mind Map*, ternyata pembelajaran di kelas yang semula pasif dapat dikondisikan menjadi lebih aktif dan siswa pun mulai mampu mengatasi permasalahan mengenai ingatan tentang materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan strategi *Mind Map* tergolong strategi yang mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.

Berikut beberapa hasil *Mind Map* yang dibuat oleh peserta didik yang menunjukkan kreativitas dari peserta didik yang berbeda-beda.

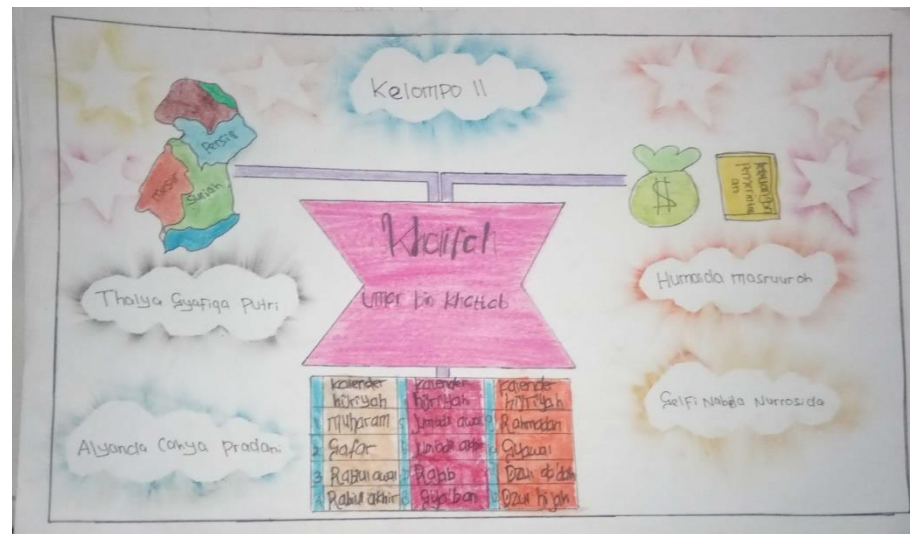


**Gambar 4.5** *Mind Map* Prestasi Abu Bakar ash-Shidiq

<sup>73</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 106.

Hasil *Mind Map* yang dibuat oleh peserta didik di atas, menjelaskan tentang Prestasi Khalifah Abu Bakar. Abu Bakar Ash-Shidiq r.a memimpin umat Islam selama 2 tahun. Selama menjabat sebagai khalifah beliau melakukan beberapa kebijakan dalam rangka mengembangkan Islam. Dalam *Mind Map* tersebut dipaparkan beberapa kebijakan atau prestasi yang di buat oleh Khalifah Abu Bakar, antara lain:

1. Memerangi Kelompok Pembangkang. Setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW, krisis kepemimpinan menimbulkan gejolak perpecahan umat. Sebagian umat Islam menentang kebijakan Nabi Muhammad SAW. Mereka menciptakan ketidakstabilan umat Islam. Oleh karena itu Khalifah Abu Bakar menetapkan kebijakan yang tegas terhadap para pembangkang.
2. Kodifikasi Al-Qur'an. Ketika umat Islam kehilangan 70 orang yang gugur diperang melawan para pembangkang. Umar bin Khattab merasa khawatir kehilangan Al-Qur'an. beliau mengusulkan kepada Abu Bakar untuk membukukan Al-Qur'an.
3. Perluasan Wilayah Islam. Khalifah Abu Bakar melanjutkan penyebaran Islam ke syiria yang dipimpin oleh Usamah bin Zaid bin Haritsah. Panglima ini telah dipersiapkan sebelumnya pada masa Nabi Muhammad saw. sempat tertunda karena nabi wafat. Pada masa Abu Bakar, pasukan ini bergerak dari negeri Qudha'ah, lalu memasuki kota Abil. Khalifah Abu Bakar merencanakan penyebarannya ke wilayah yang dikuasai Kekaisaran Persia dan Bizantium.



**Gambar 4.6 Mind Map prestasi Umar Bin Khattab**

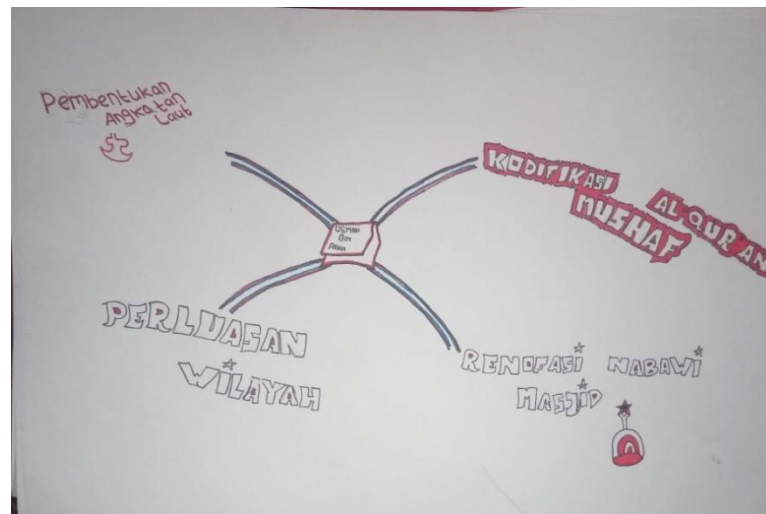
Hasil *Mind Map* yang dibuat oleh peserta didik di atas menjelaskan tentang Prestasi Khalifah Umar bin Khattab. Umar bin Khattab memangku jabatan Khalifah dengan wasiat dari Abu Bakar. Beliau memangku jabatan Khalifah pada bulan Jumadil Akhir tahun 13 H. Selama menjalankan tanggung jawab sebagai khalifah beberapa prestasi yang telah dicapai oleh Khalifah Umar bin Khattab diantaranya adalah seperti pada gambar Mind Map di atas, yaitu:

1. Perluasann Daerah Islam. Pada zaman Khalifah Umar bin Khattab r.a. gelombang ekspansi (perluasan daerah kekuasaan) pertama terjadi di ibu kota Syiria, Damaskus. Dengan memakai Syiria sebagai basis ekspansi diteruskan ke Mesir dibaawah pimpinan Amr bin Ash r.a. dan ke Irak dipimpin oleh Saad bin Abi Waqqosh r.a. Iskandariyah/Alexandria. Pada masa kepemimpinan Umar r.a. wilayah kekuasaan islam sudah meliputi jazirah Arabia, Palestina, Syiria, sebagian besar wilayah Persia dan Mesir.



2. Mengatur Administrasi dan Keuangan Pemerintahan. Umar r.a. mengatur administrasi Negara dengan mencontoh administrasi yang sudah berkembang, terutama di Persia. Administrasi pemerintahan diatur menjadi delapan wilayah provinsi: Makkah, Madinah, Syiria, Jazirah Basrah, Kufah, Palestina, dan Mesir. Pada masa pemerintahanya Umar bin Khattab membentuk Baitul Mal dan Dewan Perang. Baitul Mal bertugas mengurus keuangan negara. Dewan Perang bertugas mencatat administrasi ketentaraan. Umar bin Khattab adalah Khalifah pertama kali yang memperkenalkan sistim penggajian bagi pegawai pemerintah. Ia juga memberikan santunan dari Baitul Mal kepada seluruh rakyatnya. Besarnya santunan di sesuaikan lamanya memeluk Islam.
3. Menetapkan Kalender Hijriah. Agar berbeda dengan kaum nasrani Umar ibn Khattab mencetuskan kalender hijriah, yang ditetapkan mulai pada saat Nabi Muhammad SAW. Hijrah dari Makkah ke Madinah. Dalam kalender hijriyah ditetapkan ada 12 bulan yaitu: Muharram, Safar, Rabi'ul Awwal, Rabi'ul Akhir, Jumadil Awwal, Jumadil Akhir, Rajab, Sya'ban, Romadhon, Syawal, Dzulqo'idah, dan Dzulhijah.

Dalam *Mind Map* tersebut peserta didik menggambarkan perluasan wilayah dengan lambang peta yang tersebar di beberapa wilayah, menggambarkan mengatur Administrasi dan keuangan negara dengan lambang uang dan buku administrasi, dan menetapkan kalender hijriyah dengan lambang sebuah kalender hijriyah.



**Gambar 4.7 Mind Map prestasi Utsman Bin Affan**

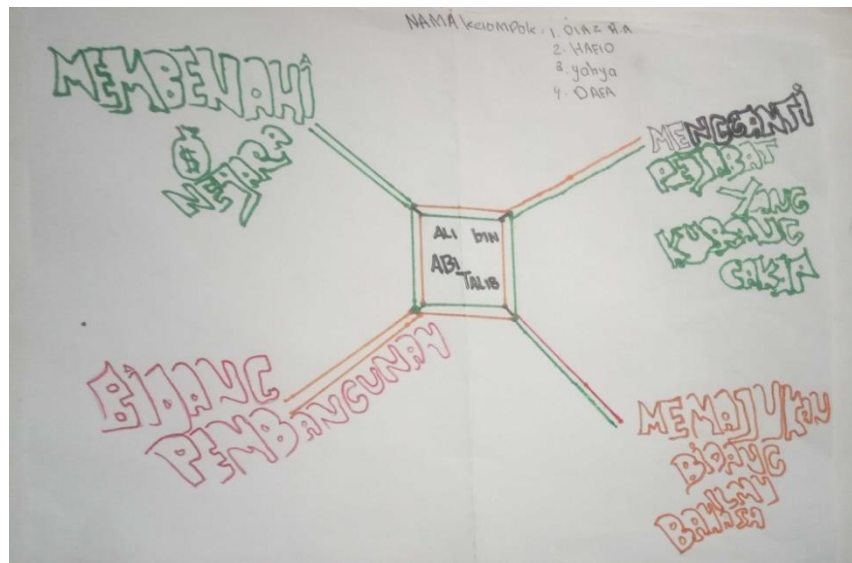
Hasil *Mind Map* yang di buat oleh peserta didik di atas menjelaskan tentang prestasi Khalifah Utsman bin Affan. Usman bin Affan terpilih sebagai khalifah pengganti Umar bin Khattab. Khalifah Usman bin Affan dipilih di usia 70 tahun. Beliau menjadi khalifah selama 12 tahun. Selama itu prestasi yang dicapai Utsman bin Affan, terangkum dalam *Mind Map* di atas, antara lain yaitu:

1. Kodifikasi Mushaf al Qur'an. Pada masa pemerintahan Khalifah Usman bin Affan, wilayah islam sudah sangat luas. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan terjadinya perbedaan pembelajaran Al-Qur'an di beberapa pelosok wilayah. Perbedaan itu meliputi susunan surahnya atau lafal (dialeknya.). Khalifah Usman bin Affan kemudian membentuk sebuah panitia penyusunan Al-Qur'an. Tugas yang dilaksanakan adalah menyalin ulang ayat-ayat Al-Qur'an dalam sebuah buku yang disebut mushaf. Oleh Panitia Mushaf diperbanyak sejumlah empat buah. Salah satunya tetap berada di Madinah, sedangkan tiga

lainya dikirim ke Suriah, Basrah, dan Kufah. Naskah yang ditinggal di Madinah disebut Mushaf Al-Imam atau Mushaf Usmani.

2. Renovasi Masjid Nabawi. Masjid Nabawi dibangun sejak masa Khalifah Umar bin Khattab yang kemudian dilanjutkan merenovasinya dan diperluas oleh Khalifah Utsman bin Affan. selain diperluas masjid Nabawi juga dibangun dengan bentuk dan coraknya yang lebih indah.
3. Pembentukan Angkatan Laut. Pada masa Khalifah Usman bin Affan, wilayah Islam sudah mencapai Afrika, Siprus, hingga konstantinopel. Muawiyah saat itu menjabat gubernur Suriah mengusulkan dibentuknya angkatan laut. Usul itu disambut dengan baik oleh Khalifah Utsman bin Affan.
4. Perluasan Wilayah Islam. Wilayah perluasan di masa Khalifah Utsman bin Affan, antara lain: Perluasan ke Khurasan dibawah pimpinan Sa'ad bin Ash dan Huzafah bin Yaman, Perluasan ke Armenia yang dipimpin Salam Rabbiah Al Bahly, Afrika Utara (Tunisia) Abdullah bin Sa'ad bin Abi Sa'ad bin Abi Sarah, dan Penaklukan Ray dan Azerbeijan yang dipimpin Walid bin Uqbah.

P O N O R O G O



**Gambar 4.8 Mind Map Prestasi Ali Bin Abi Thalib**

Hasil *Mind Map* di atas menjelaskan tentang Prestasi Khalifah Ali bin Abi Thalib. Sepeninggal Khalifah Usman bin Affan dalam kondisi yang masih kacau, kaum muslimin meminta Ali bin Abi Thalib untuk menjadi Khalifah. Akan tetapi ada beberapa tokoh yang menolak usulan tersebut. Khalifah Ali bin Abi Thalib melaksanakan langkah-langkah yang dapat dianggap sebagai prestasi yang telah dicapai, antara lain:

1. Mengganti Pejabat yang Kurang Cakap. Khalifah Ali bin Abi Thalib menginginkan sebuah pemerintahan yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, beliau kemudian mengganti pejabat-pejabat yang kurang cakap dalam bekerja. Akan tetapi, pejabat-pejabat tersebut ternyata banyak yang berasal dari keluarga Khalifah Usman bin Affan (Bani Umayyah). Akibatnya, makin banyak kalangan Bani Umayyah yang tidak menyukai Khalifah Ali bin Abi Thalib.

2. Membenahi Keuangan Negara (Baitul Mal). Beliau menyita harta para pejabat yang diperoleh secara tidak benar. Harta tersebut kemudian disimpan di Baitul Mal dan digunakan untuk kesejahteraan rakyat. Kebijakan tersebut mendapat tantangan dan perlawanan dari matan penguasan dan kerabat Utsman bin Affan. Akibatnya terjadi peperangan seperti perang Jamal dan perang Shiffin.
3. Memajukan Bidang Ilmu Bahasa. Khalifah Ali bin Abi Thalib memerintahkan Abu Aswad ad Duali untuk mengembangkan pokok-pokok ilmu nahwu, yaitu ilmu yang mempelajari tata bahasa Arab. Keberadaan ilmu nahwu diharapkan dapat membantu orang-orang non Arab dalam mempelajari sumber utama ajaran islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadits.
4. Memajukan Bidang Pembangunan. Khalifah Ali bin Abi Thalib membangun Kota Kuffah secara khusus. Kota Kufah kemudian berkembang menjadi pusat ilmu tafsir, ilmu hadits, ilmu nahwu dan ilmu pengetahuan lainnya.

Dari hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bantuan *Mind Map* tersebut siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang telah disampaikan, karena garis hubung dan gambar yang berwarna akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, selain itu *Mind Map* juga dapat melatih kreativitas siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena *Mind Map* dapat membantu siswa menemukan ide-ide atau gagasan baru.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Febriana Rosyida, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Map* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam proses pembuatan *Mind Map*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Lamongan.<sup>74</sup>



---

<sup>74</sup> Rosyida, “Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan”.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal tahun ajaran 2019/2020. Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 4,560$ , sedangkan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 32$ , diperoleh nilai  $t_{tabel} 2,042$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,560 > 2,042$ , maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis  $H_1$  pada penelitian ini diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Mind Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan

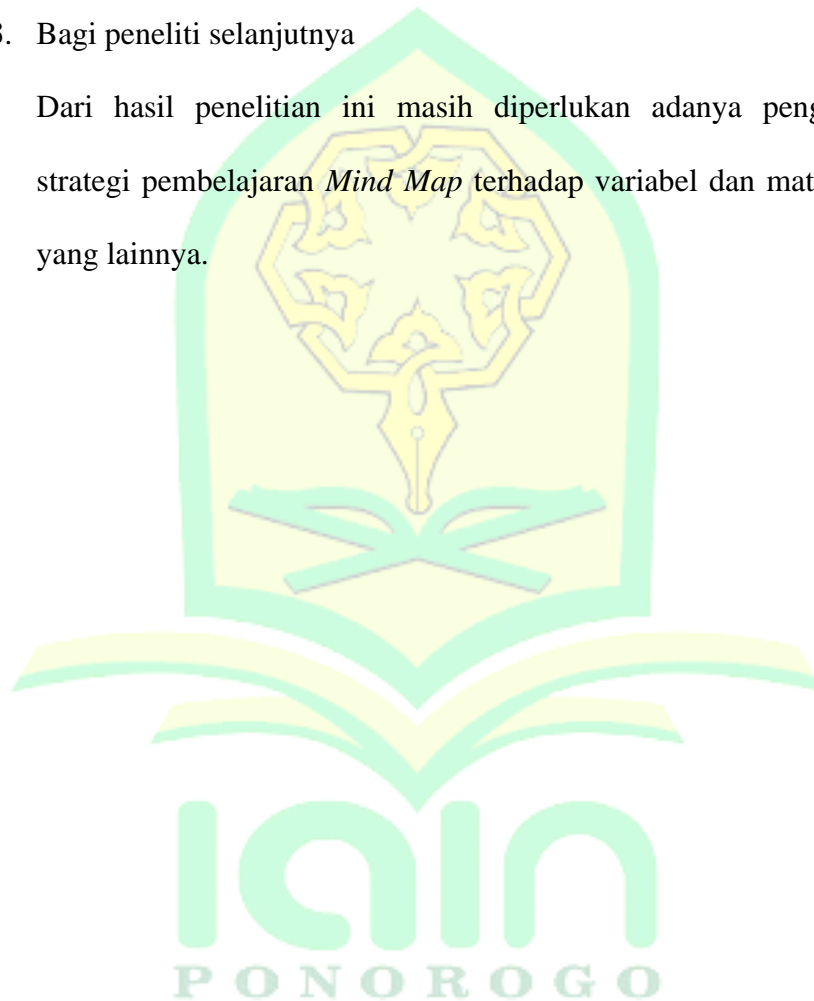
memanfaatkan semua indera dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan Strategi *Mind Map* dapat menjadi salah satu opsi pilihan bagi guru dalam penyampaian pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil penelitian ini masih diperlukan adanya pengembangan strategi pembelajaran *Mind Map* terhadap variabel dan mata pelajaran yang lainnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an surat An-Nahl: 44. *An-Nisa' Al-Qur'an For Ladies & Fiqih Wanita*. Bekasi: PT. Surya Prima Selaras.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000.
- Basri, Hasan. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Buzan, Tony. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- Huda, Fatkhan Amirul. *Teori Tentang Berpikir Kreatif*. (online), <http://fatkhan.web.id/teori-tentang-berpikir-kreatif/>
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Cet. 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Isnu Hidayat. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press, 2019.
- Jannah, Imroatul. "Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan SAVI terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di MI Nurul Huda Grogol Sawoo Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019". *Skripsi: IAIN Ponorogo*, 2019.
- Kurniasih, Imas. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Cet. 4*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah*.
- Masruroh, Anik. "Pengaruh Strategi Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas XI Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas di MA Al-Ma'had An Nur Ngrukem Sewon Bantul". *Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2018.

- Mursidik, Elly's Mersina. "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika *Open-Ended* Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar". *Dalam Journal Pedagogia ISSN 2089 -3833* Volume. 4, No. 1, Februari 2015, 25.
- Nurlaela, Luthfiyah dan Euis Ismayati. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- Olivia, Femi. *Asyik Mind Mapping Pelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Elex Meda Komputindo, 2014.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Priantini, Dewa Ayu Made Manu Okta, *et al.* "Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS". *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Dasar*, Volume 3, 2013.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Rosyid, Moh. Zaiful. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Rosyida, Sylvia Febriana. "Penggunaan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan". *Skripsi FTIK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2018.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran Cet. 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Slameto. *Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar Cet. Ke-13*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2013.

- \_\_\_\_\_. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Supriyadi, Dedy. *Sejarah Peradaban Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.
- Suranto. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*. Tangerang: Loka Aksara, 2019.
- Ummatin, Khoiro. *Sejarah Islam & Budaya Lokal: Kearifan Islam atas Tradisi Masyarakat*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Undang-Undang SISDIKNAS No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1Ayat 1*.
- Windura, Sutanto. *1<sup>ST</sup> Mind Map: Teknik Berpikir & Belajar Sesuai Cara Kerja Alami Otak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.

