

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* TERHADAP
KREATIVITAS BERPIKIR SISWA KELAS V DI SD SWASTA CITRA
INDONESIA TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

AGUSTIN NABILA
1802090116



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Agustin Nabila
NPM : 1802090116
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V Di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
30-08-2022	Nambah profil sekolah & Reabilitas	
02-09-2022	Di bab 4 data nilai siswa ditambahkan nama-nama siswanya	
15-09-2022	Perbaiki media mind mapping	
19-09-2022	Nambah nama ahli di data frekuensi & nambah langkah mind mapping di bab	
29-09-2022	Nambah dokumentasi di wawancara & surat dari sekolah & kuruntn	
03-10-2022	ACC sidang	

Medan, 03 Oktober 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Chairunnisa Amelia S.Pd, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Agustin Nabila
 NPM : 1802090116
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V Di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023

Sudah layak disidangkan :

Medan, 03 Oktober 2022

Disetujui oleh :
 Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia S.Pd, M.Pd

Diketahui Oleh:

Dekan

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.)

(Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd)

ABSTRAK

Agustin Nabila (1802090116) : “ Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023“. Skripsi, Medan :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterampilan kreativitas berpikir siswa serta ingatan siswa yang cenderung masih rendah. Siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran IPA karena hanya mendengarkan, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa adanya media pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya diam mendengarkan. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pada media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Swasta Citra Indonesia. Sampel penelitian ini sebanyak dua kelas, yaitu kelas 5A sebagai kelas kontrol dan kelas 5B sebagai kelas eksperimen. Variabel bebas adalah media pembelajaran *Mind Mapping*, variabel terikat adalah kreativitas berpikir siswa. Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sampel T-Test*), yang didahului dengan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan uji t mendapatkan nilai *sig. 2-tailed* sebesar 0,000. Berarti $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak . Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : *Kreativitas siswa, Media Mind Mapping*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan semangat, kesempatan dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V Di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023”**. Dan tak lupa shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari pihak yang istimewa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaannya, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk memperbaikinya. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda tersayang **Nasib** dan ibunda tercinta **Rusiah** yang telah membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan yang besar berupa moral dan material yang tak terhingga. Serta saudara kandung saya **Muhammad Nuha Sabil Dwi Fradinata, Putri Safa Azura, Dan Adiba Shafiyah**. Hanya doa yang dapat tertulis berikan kepada kedua orang tua semoga Allah membalas amal baik mereka. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd** selaku ketua prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Membimbing Penulis Untuk Menyelesaikan Skripsi Ini.
8. Seluruh Staf Pengajar Yang Telah Menyumbangkan Pengetahuan Dan Bimbingan Dalam Perkuliahan Sampai Penulis Selesai Dalam Penulisan Skripsi Ini.
9. Terimakasih Untuk Sahabat Terbaik Saya Mufidah Fadillah dan Dinda Meylisa Putri Yang Selalu Mensupport Penulis Dalam Mengerjakan Skripsi.
10. Kepada teman saya Annisa Supriyati, Diyan Maghfira Syafitri, dan Nurul Annisa yang telah memberi masukan serta bertukar pikiran mengenai skripsi sehingga selesainya skripsi ini.

11. Terimakasih kepada teman satu bimbingan saya Alvy Hayati Nur yang telah mensupport saya dalam penulisan skripsi ini
12. Seluruh Rekan-Rekan Seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stambuk 2018 khususnya kelas VIII C Pagi Yang Telah Banyak Memberi Masukkan Serta Dorongan Kepada Penulis Sehingga Selesainya Skripsi Ini Terimakasih Kepada Seluruh Teman-Teman Lainnya Yang Tidak Bisa Penulis Ucapkan Satu Per Satu.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua serta menambah pengetahuan dan mendapat keberkahan dari Allah SWT. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan skripsi ini, kepada semua pihak penulis mengucapkan terimakasih, semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua. Aamiin ya rabbal a'lamin.

Wassalammualaikum Wr. Wb.

Medan, Oktober 2022

Peneliti

Agustin Nabila

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoritis	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Manfaat Media Pembelajaran	13
c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	16
d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	17
2. <i>Mind Mapping</i>	19
a. Pengertian <i>Mind Mapping</i>	19

b.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Mind Mapping</i>	23
c.	Langkah-Langkah Membuat <i>Mind Mapping</i>	27
3.	Kreativitas Siswa.....	28
a)	Definisi Kreativitas Siswa	28
b)	Ciri-Ciri Kreativitas Siswa	31
c)	Faktor Pendukung Kreativitas	32
4.	Media Gambar.....	34
a)	Definisi Media Gambar	34
b)	Manfaat Media Gambar	36
B.	Kerangka Konseptual	37
C.	Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III : METODE PENELITIAN		
A.	Lokasi Dan Waktu Penelitian	40
B.	Populasi Dan Sampel	41
C.	Variabel Penelitian	42
D.	Definisi Operasional Variabel	42
E.	Instrument Penelitian	43
F.	Teknis Analisis Data	45
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
B.	Uji Prasyarat Analisis	52
C.	Uji Hipotesis	59
D.	Diskusi Hasil Penelitian.....	60

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 63

B. Saran 64

DAFTAR PUSTAKA 65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	5
Tabel 3.1.....	40
Tabel 3.2.....	41
Tabel 3.3.....	44
Tabel 4.1.....	52
Tabel 4.2.....	52
Tabel 4.3.....	53
Tabel 4.4.....	54
Tabel 4.5.....	55
Tabel 4.6.....	56
Tabel 4.7.....	58
Tabel 4.8.....	59
Tabel 4.9.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	38
Gambar 4.1	53
Gambar 4.2.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	70
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 3 Lembar Data Nilai IPA Siswa	83
Lampiran 4 Validitas Tes	87
Lampiran 5 Materi Pembelajaran.....	88
Lampiran 6 Unjuk Kerja Siswa.....	91
Lampiran 7 Media Mind Mapping	92
Lampiran 8 Media Gambar	93
Lampiran 9 Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol	94
Lampiran 10 Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran 11 Hasil Mind Mapping Siswa (Post Test).....	97
Lampiran 12 Hasil Mind Mapping Siswa (Pre Test)	99
Lampiran 13 Dokumentasi.....	101
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	105
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Sekolah	106
Lampiran 16 Surat Permohonan Riset	107
Lampiran 17 Surat Balasan Izin Riset Dari Sekolah.....	108
Lampiran 18 Form K1	109
Lampiran 19 Form K2.....	110

Lampiran 20 Form K3.....	111
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	112
Lampiran 22 Turnitin	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang, bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Pendidikan memiliki perasaan yang sangat penting dalam pembangunan manusia di Indonesia, oleh karena itu pendidikan sangat perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan (Lestari 2021: 3).

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I, pasal 1, ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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, bangsa dan negara.

Keterampilan berpikir (*thinking skill*) atau pemikiran yang terlatih penting dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan keterampilan berpikir yang baik, seseorang akan memiliki modal untuk bisa memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan. Memiliki keterampilan berpikir dapat membangun pribadi individual yang demokratis.

Keterampilan berpikir merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini. Keterampilan berpikir menjadi hal yang terpenting dalam proses pendidikan, karena dapat mempengaruhi kemampuan belajar, kecepatan, dan efektivitas belajar. Sehingga proses pembelajaran di sekolah sangat berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada level Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS).

Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh kemampuan berpikirnya, terutama dalam memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat keterampilan berpikir. Salah satu pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas adalah IPA. Pembelajaran IPA sangat memungkinkan untuk melatih siswa agar mampu berpikir logis, kritis, detail, sistematis, kreatif, dan inovatif.

Sesuai dengan aturan pemerintah, pendidikan memiliki fungsi dan tujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini terinci dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II, pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi 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, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Keterampilan berpikir kreatif

merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk membantu siswa menjadi pembelajar sukses, individu yang percaya diri serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab sehingga penting dikembangkan pada berbagai mata pelajaran untuk membantu siswa agar mampu mengembangkan kreativitasnya serta kreatif dalam memecahkan masalah.

Pentingnya keterampilan berpikir kreatif yang harus dimiliki oleh setiap siswa proses belajar. Melalui keterampilan berpikir kreatif siswa tidak hanya mampu memahami materi pelajaran yang dipelajari tapi bisa memecahkan masalah yang sedang dihadapinya. Kreativitas berpikir juga akan meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga menjadi siswa yang aktif dalam belajar.

Dengan demikian dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa keterampilan berpikir kreatif penting untuk mendorong siswa berimajinasi sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga melatih siswa mengembangkan dalam keterampilan berpikir kreatif melalui media pembelajaran yang menarik dan efektif. Peran guru sangat penting dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perubahan dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator harus memiliki sikap yang baik, pemahaman terhadap peserta didik melalui kegiatan dalam pembelajaran dan memiliki kompetensi dalam menyikapi perbedaan individual peserta didik. Sehingga guru perlu memahami karakter siswa termasuk gaya belajar, maupun kebutuhan kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Sebagai seorang fasilitator, guru

harus mampu menempatkan diri sebagai orang yang memberi pengarah dan petunjuk agar siswa dapat belajar secara optimal. Baik dengan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 1 Februari 2022 yang telah dilakukan penulis di SD Swasta Citra Indonesia. Penulis melihat dalam pembelajaran IPA, pemahaman dan keterampilan kreativitas berpikir siswa serta ingatan siswa cenderung masih rendah. Siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran IPA karena hanya mendengarkan, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa adanya media pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya diam mendengarkan. Sehingga pembelajaran pasif mengakibatkan semangat belajar dan minat belajar siswa kurang dan membuat siswa kurang aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya variasi model atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan guru kurang menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal penulis dengan guru kelas V di SD Swasta Citra Indonesia. Media pembelajaran *Mind Mapping* belum di terapkan pada mata pelajaran IPA di kelas V. Hal ini dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, masih didominasi dengan ceramah dan penugasan. Keterampilan berpikir kreatif di kelas V masih terlihat kurang dalam proses

pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi standar ketuntasan belajar atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh pihak sekolah, terlihat bahwa masih ada beberapa siswa pada pembelajaran IPA yang nilainya belum mencapai KKM. KKM yang telah ditetapkan adalah 70 dengan jumlah siswa 53 orang.

Tabel 1.1

**Nilai Ulangan Bulanan Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPAdi SD Citra
Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Mencapai KKM	Belum Mencapai	Persentase Ketuntasan
VA	28	69,67	70	23	5	82,14
VB	25	68,91	70	16	9	64

Sumber: Guru kelas V nilai ulangan harian siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih terlihat kurang, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Dimana berpikir kreatif merupakan berpikir tingkat tinggi yang memiliki beberapa indikator yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi yang dapat berpengaruh kepada kognitif siswa, jadi keterampilan berpikir kreatif dapat mempengaruhi KKM, karena jika nilai KKM rendah maka keterampilan berpikir kreatif siswa rendah. Sedangkan sistem pembelajaran yang bersifat menghafal dirasa kurang efektif untuk siswa,

menghafal pada dasarnya hanya untuk jangka waktu pendek. Ketika satu minggu berlalu maka siswa perlu mengingat kembali.

Berdasarkan fakta di atas, bahwasanya pembelajaran IPA pada materi Perubahan Lingkungan kelas V yang berjumlah 53 siswa di SD Swasta Citra Indonesia lebih banyak mencatat materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga berperan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Seringkali ada siswa yang merasa bosan dengan suasana kelas bahkan sibuk dengan teman lainnya. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional (ceramah) dan penugasan. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang terlatih untuk mengembangkan kemampuan kreativitas berpikirnya.

Maka dengan pembelajaran yang bersifat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa akan mampu menghasilkan gagasan baru atau menghasilkan sebuah pemikiran baru, lancar dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya dan menghasilkan banyak ide untuk memecahkan masalah salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping*.

Menurut Istarani dkk (2019 : 83) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Adapun Suryani (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memadatkan penyajian data, mempermudah penafsiran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Suwardiyanto

&Yuliandoko, 2017; Zulkifli & Royes, 2017, Nursyahidah, dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta melibatkan siswa berperan aktif dan kreatif adalah media pembelajaran *Mind Mapping*.

Mind Mapping atau pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak yang menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind Mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam dan luar otak. *Mind mapping* yaitu cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran.

Mind Mapping adalah media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya. teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahami materi.

Adapun Sapoetra (2019) menyatakan *Mind Mapping* bertujuan membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dengan cara membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis. Media pembelajaran *Mind Mapping* siswa di kuatkan pada cara menghadapi persoalan dengan langkah penyelesaian yang sistematis yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga siswa ketika belajar IPA tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan didepan kelas saja, namun diperlukan keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar.

Penerapan media pembelajaran *Mind Mapping* di SD Swasta Citra Indonesia diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta aktivitas belajar peserta didik di sekolah. Dapat memudahkan siswa untuk mengingat banyak informasi, dapat merangsang ingatan dengan mudah, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Adanya aktivitas yang meningkat ini, dapat merubah cara belajar peserta didik dari belajar pasif menjadi cara belajar aktif, sehingga dapat lebih mudah menguasai atau menyerap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Para guru selalu melakukan inovasi dan improvisasi dalam pembelajaran, artinya para guru memiliki kemampuan membuat peserta didik bisa belajar dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Guru kurang menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran
3. Siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas
4. Masih rendahnya tingkat ke kreativitasan berpikir siswa di kelas V SD Swasta Citra Indonesia
5. Media pembelajaran *Mind Mapping* belum diterapkan pada mata pelajaran IPA Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia
6. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa adanya media pembelajaran
7. Masih ada beberapa siswa pada pembelajaran IPA yang nilainya belum mencapai KKM

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual berupa *Mind Mapping*
2. Mata pelajaran yang diteliti pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPA materi Perubahan Lingkungan

3. Penulis melakukan penelitian inipada peserta didik di seluruh kelas V, baik VA mapun VB

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signigfikan pada media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana keterampilan siswa di kelas kontrol setelah diterapkan media pembelajaran *Mind Mapping* di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana keterampilan siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran *Mind Mapping* di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui keterampilan siswa di kelas kontrol setelah diterapkan media pembelajaran *Mind Mapping* di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023.

3. Bagaimana keterampilan siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan media pembelajaran *Mind Mapping* di kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran, tenaga ilmu dan teknologi dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran mind mapping.
2. Bagi Guru, bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk terus mengembangkan kualitas guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan dengan lebih baik dan efektif.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan untuk dapat memperoleh pengalaman tentang cara berpikir dan bekerja secara *interdisipliner*, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah serta dapat menambah pemahaman dan penghayatan tentang proses pendidikan dan pembelajaran terutama dibidang pendidikan guru sekolah dasar.
4. Bagi Siswa, manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu untuk dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran karena menggunakan media yang menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam kegiatanbelajarmengajar.Media pembelajaran ini dapat merangsang pikiran dan keterampilan peserta didik.Menurut Istarani dkk (2019 : 83) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran,perasaan,perhatian,dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Menurut Sumiharsono, (2017:10) mengemukakan bahwa “media belajar adalah segala sesuatuyang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.Misalnya, siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna makadapat diberikan media dengan warna yang menarik.Begitu pula halnya dengan siswayang senang dengan bentuk atau objek maka dapat diberikan media yang sesuai sepertimedia balok bangun ruang atau media gambar bangun datar dan bangun ruang.

Menurut Suryani, dkk. (2018: 5) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau

dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan pendidik dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan menyajikan isi bahan ajar baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, sehingga dapat merangsang pikiran, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik di dalam pembelajaran, serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan.

Salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Penggunaan mediapembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan rangsangan bagi siswa. Rangsangan inilah yang akan membuat siswa menjadi semangat dan aktif pada saat proses belajar mengajar (Muchamad Irvan, 2017).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu guru sebagai pendidik diharapkan memiliki pemahaman tentang fungsi atau manfaat media pembelajaran. Menurut (Sumiharsono, 2017: 10-11) manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera,

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Menurut (Wina Sanjaya, 2017) fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu “menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan atau objek tertentu, dan menambah gairah dan motivasi belajar siswa”. Fungsi media pembelajaran yang memiliki nilai praktis adalah sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas, hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas
- 4) Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang
- 5) Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat
- 6) Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat
- 7) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks
- 8) Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga

- 9) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan
- 10) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- 11) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat
- 12) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik
- 13) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 14) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
- 15) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Menurut Satrianawati (2018:9) media pembelajaran memiliki manfaat antara lain :

- 1) Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran
- 2) Peserta didik lebih mudah memahami konsep materi
- 3) Peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak dalam proses belajar karena sifat media yang mudah diulang
- 4) Menarik minat peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa objek nyata, buku, internet, tape, video, gambar, maupun film.

Harefa (2019) menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.

Berdasarkan uraian beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat diterapkan

melalui berbagai cara dalam rangka belajar. Media pembelajaran memungkinkan guru dan peserta didik menciptakan rangkaian kerja yang sesuai dengan tujuan belajar mengajar, memberi kemudahan kepada anak untuk mengetahui apa yang sebenarnya harus dipahami, dapat memberi kemantapan dan percepatan pemahaman peserta didik, dan dapat menata objek atau menyederhanakan suatu peristiwa tertentu.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (dalam Ariyanto 2018) berpendapat bahwa jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Yang meliputi media tradisional diantaranya *Visual* yang diproyeksikan, antara lain berupa: media proyeksi *overhead*, *slides*. Kemudian *Visual* yang tidak diproyeksikan, antara lain: gambar, poster, foto, grafik, diagram, papan info. Selanjutnya *Audio*, antara lain: rekaman, kaset. Kemudian cetak, antara lain: buku teks, modul, majalah, *handout*. Lalu permainan, antara lain: teka teki, simulasi, permainan papan. Dan *realia*, antara lain: model, specimen, peta. Sedangkan yang meliputi media teknologi mutakhir antara lain media berbasis telekomunikasi, yang berupa *teleconference*, pembelajaran jarak jauh. Kemudian media berbasis *microprocessor*, antara lain: *interactive video*, permainan *computer*, *computer assisted instruction*.

Bretz (dalam Tafonao 2018) berpendapat bahwa jenis-jenis media pembelajaran yakni:

1) Media audiovisual gerak.

- 2) Media audio visual diam.
- 3) Media audio semi gerak.
- 4) Media visual gerak.
- 5) Media visual diam.
- 6) Media visual semi gerak.
- 7) Media audio.
- 8) Media cetak.

Menurut Azhar Arsyad (2017: 31) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Jenis-jenis media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis dengan kelebihan masing-masing, dalam penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi yang akan di ajarkan, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan dari segi dana dan kerumitan saat menggunakannya. Maka penulis menggunakan jenis media pembelajaran visual pada penelitian ini.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Rusman (dalam Gulo dan Ali 2020) media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Media ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya media berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian media yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan media pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Hasibuan (2017) sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software*, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada media visual dan audio.

- 4) Media pendidikan mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, *video recorder*.
- 7) Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan ciri-ciri media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu adanya interaksi serta komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta merupakan alat yang mampu digunakan untuk menyalurkan informasi dalam bentuk audio, visual, dan audio visual, berupa *software* maupun *hardware* untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran.

2. Pengertian Media *Mind Mapping*

a. *Mind Mapping*

Menurut Maisarah (2019) *mind mapping* adalah cara mencatat kreatif dan efektif dalam memetakan pikiran sehingga memudahkan siswa menyimpan dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara

verbal. *Mind mapping* dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan merangsang kreativitas.

Menurut Iis Aprinawati (2018) peta pikiran (*mind mapping*) adalah cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak, bentuk *mind mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang.

Menurut Radina dan Hamid (dalam Annisa, dkk 2018), media pembelajaran *mind mapping* adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual maupun kelompok untuk mencatat pelajaran dan menghasilkan ide-ide. Ide-ide yang dihasilkan akan dituangkan dalam bentuk peta pemikiran memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat materi. Otak akan terlatih untuk berfikir secara teratur dan seimbang dengan menggunakan otak kiri dan otak kanan.

Mind mapping dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya (Megawati & Rahmawati, 2019)

Safitri (2016:196) berpendapat bahwa *mind mapping* yakni sebagai bentuk visual atau gambar, sehingga mudah dilihat, dibayangkan, ditelusuri, dibagikan kepada orang lain, dipresentasikan dan didiskusikan bersama.

Abdul Hakim Ma'ruf, dkk (2019) berpendapat bahwa *Mind Mapping* dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna dan gambar. Terbiasanya siswa menggunakan *Mind*

Mapping dalam memahami materi, dapat membantusiswa dalam menghadapi soal berbasisHOTS. *Mind mapping* bisa jugadikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif.Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karenapembuatan *mind mapping* ini membutuhkanpemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat*mind mapping* ini. Begitu pula, dengansemakin seringnya siswa membuat *mindmapping*, dia akan semakin kreatif. Dengan*mind mapping* daftar informasi yang panjangbisa dialihkan menjadi diagram warna-warni,sangat teratur dan mudah diingat yang bekerjaselaras dengan cara kerja otak dalammelakukan berbagai hal.

Menurut Iis Aprinawati (2018) *mind maping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkanmerupakan gambaran langsung dari cara kerjakoneksi-koneksi di dalam otak.

Media *Mind Mapping* lebih menekankan kepada alternatif pemikiran dari pusat pemikiran dan menyeluruh guna menggapai kesegala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut sehingga dengan metode tersebut kemampuan berpikir kreatif siswa akan berkembang karena siswa dengan sendirinya membuat pola pemikirannya sendiri (Rizki Ananda, 2019).

Mind Mapping juga melibatkan kerja kedua belah otak untuk memproses informasi yang berupa visual ataupun pendengaran, sehingga anak dapat mengingat

informasi tersebut dengan lebih mudah (Arimbi, dkk 2018). Cara kerja peta pikiran adalah menuliskan tema utama sebagai titik sentral atau tengah dan memikirkan cabang-cabang atau tema-tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan. Pemberiantugas *mind mapping* setelah materi pelajarandisampaikan oleh guru akan melibatkansiswa berpartisipasi aktif dan kreatif dalambelajar sekaligus membantu siswamengadakan pengulangan meteri pelajaranyang telah disampaikan. Untukmengembangkan kreativitas, siswa perludiberi kesempatan bersibuk diri secarakreatif.Pendidik hendaknya dapatmerangsang siswa untuk melibatkandirinya dalam kegiatan kreatif, denganmembantu mengusahakan sarana danprasarana yang diperlukan.

Menurut Abdul Hakim Ma'ruf, dkk (2019) salah satu media yang mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa dalam mempelajari materi IPA adalah media *Mind Mapping* (peta pikiran). Kegiatan *Mind Mapping* ini dilakukan berdasarkan pengelompokan *Mind Mapping* berdasarkan benda konkrit dan simbol. Secara logika, penggunaan gambar, warna, simbol serta garis dalam *Mind Mapping* tersebut dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan tertarik. Keaktifan dan minat atau ketertarikan penggunaan kegiatan *Mind Mapping* ini dapat memicu meningkatnya perkembangan kognitif pada anak (Arimbi, dkk 2018).

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah proses berpikir dan belajar yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran dan membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas berpikirnya.

Karena *Mind Mapping* memiliki diagram warna warni, maka sangat memudahkan siswa untuk memahami informasi dan mengingat dengan baik pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Selain itu *Mind Mapping* dapat membantu anak untuk mengingat, mendapatkan ide sebagai media permainan serta menuangkan imajinasinya sehingga memunculkan kreatifitas.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Mind Mapping*

Menurut (Siti Rochanah, 2021) kelebihan dari media *Mind Mapping* ini yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas individu maupun kelompok
- 2) Memudahkan otak dalam memahami dan menyerap informasi dengan cepat
- 3) Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik
- 4) Dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang terhadap suatu informasi
- 5) Dapat memusatkan perhatian siswa
- 6) Dapat mengaktifkan seluruh bagian otak pada siswa
- 7) Dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul secara spontan
- 8) Dalam proses menggambar diagram, bisa memunculkan ide-ide yang lain
- 9) Gambar yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis bagi peserta didik.

Adapun kelemahannya (Siti Rochanah, 2021) yaitu :

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat

- 2) Tidak sepenuhnya siswa belajar
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan
- 4) Harus membutuhkan pemanfaatan yang imajinasi dari si pembuatnya.

Menurut Maghfiroh (dalam Qotimah 2020) kelebihan dari media *Mind*

Mapping ini yaitu :

- 1) Memudahkan peserta didik melihat gambaran keseluruhan
- 2) Membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan
- 3) Memudahkan dalam menambahkan informasi baru
- 4) Pengkajian ulang bisa lebih cepat
- 5) Setiap *mind mapping* yang dibuat bersifat unik

Menurut Resta (2020) Kekurangan dari media pembelajaran *mind mapping* yaitu siswa-siswakurang aktif dan tidak terlalu berpartisipasi langsung dengan baik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Yuliani, dkk 2019) kelebihan dalam menggunakan media *mind mapping* ini yaitu

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi baru dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga terhindar dari sikap jenuh yang menjadikan kegiatan pembelajaran tidak menarik
- 2) Untuk memberdayakan diri, dengan melakukan pemetaan pikiran yang menggabungkan teks dan gambar akan membantu seseorang dalam mengelola informasi dan menambahkan kaitan dan asosiasi, sehingga menjadikan informasi lebih bertahan lama dalam ingatan.

Adapun kelemahannya menurut Maria Febria Orkha, dkk (2020) yaitu :

- 1) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari guru untuk terus menerus memantau proses belajar peserta didik,
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin jarang dimiliki oleh peserta didik pada umumnya,
- 3) Selama proses belajar perlu diadakan beberapa pre test atau post test yang perlu dinilai.

Iis Aprinawati (2018) berpendapat bahwa beberapa manfaat atau kelebihan dari *Mind Mapping* yaitu :

- 1) Terencana
- 2) Berkomunikasi
- 3) Menjadi kreatif
- 4) Menghemat waktu
- 5) Menyelesaikan masalah
- 6) Memusatkan perhatian
- 7) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- 8) Mengingat dengan lebih baik
- 9) Belajar dapat lebih cepat dan efisien, dan melihat gambar keseluruhan.

Menurut Abdul Hakim Ma'ruf, dkk (2019) kelebihan dari media *Mind Mapping* yaitu :

- 1) Mampu meningkatkan kemampuan dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi

- 2) Membuat catatan sehingga dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran IPA, selain itu cara berpikir yang digunakan pada media ini tidak hanya didominasi dengan otak kiri melainkan juga dengan menggunakan otak kanan.
- 3) Media *Mind Mapping* dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna, dan gambar. Terbiasanya siswa menggunakan *Mind Mapping* dalam memahami materi, dapat membantu siswa dalam menghadapi soal berbasis HOTS.

Menurut Nastitisari Dewi & Riandi (2016) *mind mapping* ini juga memiliki kelemahan dan kesulitan, yaitu :

- 1) Adanya keterbatasan waktu saat pembelajaran
- 2) Diperlukan latihan yang cukup untuk menumbuhkan kebiasaan siswa untuk membuat *mind mapping*.

Dengan adanya media *Mind Mapping* atau peta pikiran menggunakan pengingat-pengingat sensual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, dapat membangkitkan ide-ide orisinil dan memicu ingatan siswa serta minatnya dalam pemahaman membaca disekolah dasar. Selain itu *Mind Mapping* dapat membantu anak untuk mengingat, mendapatkan ide sebagai media permainan serta menuangkan imajinasi sehingga memunculkan kreativitas (Iis Aprinawati, 2018).

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *mind mapping* siswa lebih mudah untuk menerima informasi dan dapat mengingat lebih lama informasi yang telah di paparkan, siswa juga dapat lebih mudah mengingat karena *mind mapping* ini berisi tentang materi-materi inti atau

materi yang penting-penting saja, *mind mapping* juga mempunyai kelemahan dimana hanya siswa yang aktif saja yang terlibat dalam *mind mapping* ini, hanya siswa yang kreatif yang akan lebih mudah dalam membuat *mind mapping* tersebut, dan siswa juga memerlukan banyak latihan agar mereka terbiasa dalam membuat *mind mapping*, karena ada beberapa siswa yang ragu-ragu untuk menggambar dan menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam *mind mapping* tersebut.

c. Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping*

Menurut Buzan (dalam Eliyanti,dkk 2020) terdapat tujuh langkahdalam membuat*mind mapping*yaitu:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral
- 3) Gunakan warna
- 4) Hubungkan gambar-gambar utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- 7) Gunakan gambar.

Siti Rochanah (2021) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam membuat *Mind Mapping* yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan selembar kertas kosong yang diatur dalam posisi landscape kemudian tempatkan topik yang akan dibahas di tengah-tengah halaman kertas dengan posisi horizontal. Usahakan menggunakan gambar, simbol atau kode pada *mind mapping* yang dibuat. Dengan

visualisasi kerja otak kiri yang bersifat rasional, numerik dan verbal bersinergi dengan kerja otak kanan yang bersifat imajinatif, emosi, kreativitas dan seni. Dengan ensinergikan potensi otak kiri dan kanan, siswa dapat dengan lebih mudah menangkap dan menguasai materi pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam *Mind Mapping* ini dapat berupa gambar pohon ataupun gambar apa saja yang dimulai dengan gagasan inti yang letaknya berada di tengah ataupun di atas. *Mind mapping* ini juga bisa menggunakan gambar, simbol, atau kode dan bisa diberi warna menggunakan spidol atau pensil berwarna untuk menambah kesan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Kreativitas Siswa

a. Defini Kreativitas Berpikir

Kreativitas adalah suatu pola tingkah laku siswa yang aktif, memiliki keingin tahuan yang besar, yang tidak bisa diam dalam suatu hal serta dorongan untuk berkembang dalam diri sendiri maupun orang lain.

Menurut (Wahyuni & Entang, 2019) kata kreatif berasal dari bahasa Inggris "*create*" yang artinya menciptakan, kreativitas merupakan suatu usaha yang diwujudkan dengan sebuah tindakan dalam menciptakan serta menjalankan suatu gagasan-gagasan baru yang akan diterapkan pada suatu kesulitan, hambatan, tantangan atau masalah dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang menghambat dalam menghasilkan sebuah karya nyata relatif yang sifatnya berbeda dengan apa yang ada sebelumnya, yang diharapkan dapat mendorong dalam meningkatkan dan mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. (Sudarma, 2017) berpendapat bahwa kreativitas berpikir yaitu menunjukkan kreativitas dalam berpikir melalui pemahaman mengenai psikologi bahasa, dan visi misi yang jelas dalam membuat keunggulan.

Menurut Rizki Ananda (2019) kreativitas berpikir adalah sebuah kebiasaan dari pemikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Menurut Tiara dan Farida (2019) Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, maupun karya nyata/ produk yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya ataupun menghasilkan sesuatu yang baru melalui proses berpikir tingkat tinggi.

Rizki Ananda (2019) berpendapat bahwa kreativitas berpikir adalah proses berpikir untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menerima, mengingat, memberi analisa kritik dan mempergunakan hasilnya dalam pemecahan problem. kreativitas berpikir, yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktifitas mental seperti :

- 1) Mengajukan pertanyaan
- 2) Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka
- 3) Membangun keterkaitan, khususnyadi antar hal-hal yang berbeda
- 4) Menghubungkan berbagai hal dengan bebas

5) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda

6) Mendengarkan intuisi

Karena kreativitas berpikir melibatkan rasa ingin tahu dan bertanya, mendorong siswa untuk berpikir, untuk meneliti masalah-masalah yang telah dipilih, untuk didiskusikan berkaitan dengan materi yang dibahas. Dengan kemampuan kreativitas berpikir, siswa diharapkan mampu mengembangkan diri mereka dalam membuat keputusan dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan masalah, karena kreativitas berpikir adalah sebuah kunci dalam mengembangkan diri, maka setiap siswa diharapkan memiliki tingkat kreativitas berpikir yang baik. Kebutuhan untuk kreativitas berpikir itu tidak terbatas pada masalah-masalah rumit sebagaimana yang diyakini oleh sebagian kalangan, tetapi juga merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kreativitas berpikir sering disebut dengan berpikir divergen, karena kemampuan kreativitas berpikir memiliki karakteristik divergen yaitu kemampuan berpikir secara terbuka (Trianggono, 2017).

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Darminto (2016) menunjukkan bahwa kontribusi kemampuan kreativitas berpikir terhadap pemahaman konsep sebesar, yang artinya semakin tinggi nilai kemampuan kreativitas berpikir maka semakin tinggi pula nilai pemahaman konsep. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki kemampuan kreativitas berpikir yang tinggi akan lebih mudah menerima konsep baru yang diberikan oleh pendidik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat di definisikan sebagai suatu proses atau kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat lebih bermanfaat dari sebelumnya. Dalam perkembangan saat ini kreativitas merupakan faktor penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan dari manusia.

Maka dari itu, untuk membantu siswa mengasah kreativitasnya guru juga di harapkan untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan mampu membuat media pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah dan membantu kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan (Lestari & Siskandar, 2020) yang berpendapat bahwa Kreativitas kerja yang diharapkan ada pada diri guru yaitu memilih strategi, model, rencana pembelajaran, mengoptimisasi materi, dan tugas pembelajaran tepat yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan serta melaksanakan evaluasi hasil belajar sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan. Kunci keberhasilan suatu lembaga pendidikan pada era digital seperti saat ini, yaitu inovasi dan kreativitas. Guru sebagai seorang tenaga pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan peningkatan mutu atau kualitas pendidikan.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Istirani & Pulungan (2017:133) mendeskripsikan 5 ciri kreativitas : 1) Kelancaran : kemampuan memproduksi banyak ide, 2) Keluwesan : kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah, 3) Keaslian : kemampuan untuk melahirkan gagasan yang original sebagai hasil pemikiran sendiri, 4) Penguraian : kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci, 5) Perumusan : kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim.

Tiara dan Farida (2019) berpendapat bahwa ciri-ciri kreativitas memiliki produk baru sebagai hasil pembaharuan ataupun pengembangan. Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan beberapa ciri yakni selalu ingin tahu, energik dan aktif, kritis dan berani berpendapat, memiliki banyak gagasan baruyang orisinal, dan mempunyai selera humor yang tinggi.

Menurut Silmi, dkk (2018) Ciri-ciri individu yang kreatif adalah mereka yang imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, kemauan untuk mengeksplorasi sesuatu yang tidak diketahui, menyukai tantangan, tidak takut mencoba sesuatu yang baru dan memiliki kemampuan untuk memahami ambiguitas.

Menurut uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari kreativitas adalah seseorang yang sangat menyukai tantangan, mereka sangat menyukai hal-hal baru yang belum mereka ketahui, memiliki pengetahuan yang tinggi dan orang yang kreatif ini juga selalu memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

c. Faktor Pendukung Kreativitas

Tingkatan kreativitas yang ada pada seorang individu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut (Castillo-Vergara, 2018) status sosial dan ekonomi sebuah keluarga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas seseorang dimana keluarga dengan kedudukan sosial dan ekonomi yang baik mampu menghasilkan seorang anak yang lebih kreatif.

Menurut (Gralewski & Karwowski, 2018) faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa yaitu status social ekonomi keluarga dan dukungan ekstrinsik (misalnya aktivitas intelektual dirumah seperti ketersediaan buku di rumah) mempunyai pengaruh positif terhadap level kreativitas siswa. Selain itu, lingkungan juga memiliki pengaruh yang sangat besar, dimana sebuah lingkungan yang mendukung proses kreatif siswa (misalnya di rumah maupun di sekolah) dapat mengembangkan kreativitas siswa dengan lebih baik kemudian motivasi intrinsik dari orang tua (misalnya membantu anak mengidentifikasi kesalahan mereka daripada memberikan hadiah) ditemukan tidak memberikan efek apa-apa terhadap perkembangan kreativitas seorang anak.

Thoring, dkk (2018) berpendapat bahwa adanya dorongan atau motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta kemampuan social ekonomi keluarga dalam menyediakan fasilitas belajar dapat memberikan pengaruh positif terhadap level kreativitas, namun hanya pada saat tahap awal yaitu saat masih anak-anak.

Perspektif lain mengungkapkan 3tantangan yang memengaruhi kreativitasadalah kelancaran (banyaknya ide), fleksibilitas (keragaman ide), keaslian (baru danbergunanya suatu ide). Dapat disimpulkanbahwa seseorang

yang memiliki kreativitas dituntut untuk memiliki keberagaman ide yang bersifat original dan memiliki kebermanfaatan (Warren dkk, 2018).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung yang dapat mempengaruhi kreativitas seorang anak adalah status sosial dan ekonomi di dalam keluarga dan juga faktor lingkungan disekitar mereka, jika lingkungan mereka positif maka kreativitas seorang anak dapat tumbuh dengan baik serta dapat mengasah dan menambah kreativitas berpikir mereka.

Kreativitas juga memiliki beberapa aspek seperti kelancaran (banyaknya ide), fleksibilitas (keragaman ide), keaslian baru dan bergunanya suatu ide (Warren, dkk 2018).

Salah satu aspek yang dianggap penting dan menjadi karakteristik yang sudah seharusnya ada dalam diri elemen-elemen tersebut adalah kreativitas. Menurut (Ramdani, 2018) bahwa aspek kreativitas adalah aspek yang berperan tidak hanya menjadikan pendidikan itu lebih menarik, tetapi juga menjadi indikator bahwa setiap individu di dalamnya itu aktif dan mampu mengembangkan potensi terbaiknya yang kemudian ini akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan di masa depan.

4. Media Gambar

a. Definisi Media Gambar

Menurut Deifan dan Dian (2018) media gambar adalah salah satu alat visual yang berasal dari reproduksi bentuk asli kedalam dua dimensi baik itu

berupa foto, maupun lukisan yang dapat memungkinkan terjadinya komunikasi dari pemberi pesan ke penerima pesan. kriteria pemilihan media gambar adalah gambar yang yang dibuat hendaknya dapat mengikat perhatian para peserta didik, baik isi maupun fisiknya, ukuran gambar yang dibuat hendaknya cukup besar sehingga dengan jelas dapat dilihat oleh setiap peserta didik, gambar hendaknya dibuat benar-benar dapat memperjelas sesuatu yang disampaikan secara verbal (lisan, tertulis, atau rekaman).

Menurut Jayanti dan Fachrurazi (2020) media gambar merupakan suatuperantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol,titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi,gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangankepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materiyang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Mediagambar sangat penting digunakan dalam usaha member pemahaman konseptual.Melaluigambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didikmenjadi lebih luas.

Menurut Dewi Elia (2018) media gambar adalah perwujudan lambang darihasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atauide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk 2 dimensi. Bentuknyadapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan denganpokok bahasan.

Maka dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah alat berupa gambar yang dirancang guru kemudian

disesuaikan dengan materi pembelajaran didalam kelas, yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Gambar

Menurut Mirnawati (2020) Mediagambar dapat membangkitkan motivasi danrangsangan untuk belajar. Bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Selain itu, media pembelajarandapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarikdan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.

Manfaat media gambar menurut Suparman (2020:252) adalah gambar sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman. Gambar harganya murah dangampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Gulo dan Ali (2020) berpendapat bahwa media gambar memiliki beberapamanfaat antara lain yaitu menciptakansuasana pembelajaran yang dapatmenumbuhkan konsentrasi siswa, lebihmenarik, dan dapat berjalan dengan efektif sehingga mempermudah prosesmencapai tujuan pembelajaran yangtelah ditentukan.

Maka dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media gambar yaitu tidak membutuhkan biaya yang lumayan

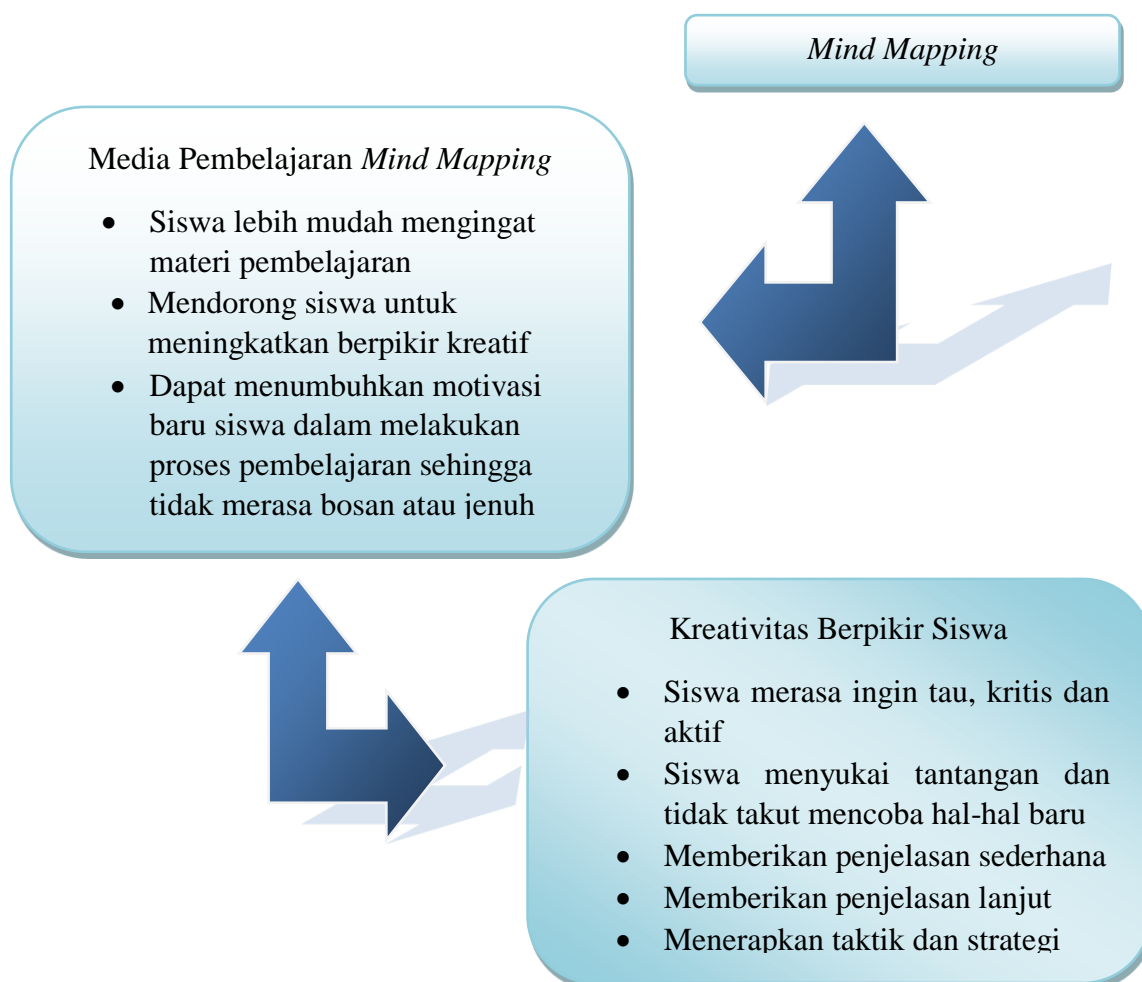
banyak, mampu membuat siswa tidak mudah bosan, dan bahan serta alat-alat yang digunakan membuat media gambar tersebut sangat mudah di dapat.

B. Kerangka Konseptual

Media *Mind Mapping* adalah salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis, *Mind Mapping* dapat dibuat dengan garis percabangan, gambar, simbol, maupun kata kunci yang saling berkaitan dengan konsep atau ide utamanya. Materi yang disajikan pada media pembelajaran *Mind Mapping* memiliki topik-topik yang menarik.

Indikator dari kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya siswa mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, mampu mengubah cara pemikiran, mampu melahirkan kemampuan yang baru dan unik, mampu menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti akan memberikan kegiatan kepada siswa kelas V SD Swasta Citra Indonesia, yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Mind Mapping*. Dalam pelaksanaannya peneliti akan mengarahkan siswa untuk membuat *Mind Mapping* secara berkelompok, setelah itu siswa mepresentasikan *Mind Mapping* nya kedepan kelas, kemudian peneliti memberikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa.



Gambar 2.1 bagan kerangka berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai sebuah jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari peneliti ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan antara media *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa di kelas V SD Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara media *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa di kelas V SD Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Citra Indonesia Gg. Kalpataru No. 7, Tanjung Gusta, Kecamatan Medan Helvetia.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli tahun 2022, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	
1	Survei awal dan penentuan lokasi penelitian										
2	Pengajuan judul										
3	Penyusunan proposal										
4	Bimbingan proposal										
5	Acc proposal										
6	Seminar proposal										
7	Pelaksanaan penelitian										
8	Pengolahan data, analisis, dan penyusunan laporan										
9	Sidang Akhir										

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Swasta Citra Indoneisa tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 53 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:118). Sesuai dengan judul yang akan diteliti yaitu media *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik di kelas V SD Swasta Citra Indonesia, maka yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh kelas V baik VA maupun VB yang berjumlah 53 siswa.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Karena pengambilan sampel dilakukan pada semua anggota kelas V SD Swasta Citra Indonesia, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014:124) bahwa teknik total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.2

Data Peserta Didik Kelas V SD Swasta Citra Indonesia Tahun 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-laki	Perempuan
1	VA (Kelas Kontrol)	28	17	11

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-Laki	Perempuan
2	VB (Kelas Eksperimen)	25	16	9

C. Variabel Penelitian

Menurut Silaen (2018: 69) mengungkapkan bahwa variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai atau mempunyai nilai yang bervariasi, yakni suatu sifat, karakteristik atau fenomena yang dapat menunjukkan sesuatu untuk dapat diamati atau diukur yang nilainya berbeda-beda atau bervariasi.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel, menurut Sugiyono (2019: 69) variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian Variabel bebas (independent) yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (Variabel X) dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Mind Mapping*.
2. Variabel terikat (Variabel Y) dalam penelitian ini yaitu kreativitas berpikir siswa.

D. Definisi Variabel Penelitian

Media *mind mapping* adalah proses berpikir dan belajar yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran dan membantu siswa untuk

meningkatkan kreativitas berpikirnya. Karena *Mind Mapping* memiliki diagram warna warni, maka sangat memudahkan siswa untuk memahami informasi dan mengingat dengan baik pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu *Mind Mapping* dapat membantu anak untuk mengingat, mendapatkan ide sebagai media permainan serta menuangkan imajinasinya sehingga memunculkan kreativitas.

Kreativitas adalah suatu proses atau kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat lebih bermanfaat dari sebelumnya. Dalam perkembangan saat ini kreativitas merupakan faktor penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan dari manusia. Maka dari itu, untuk membantu siswa mengasah kreativitasnya guru juga diharapkan untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan mampu membuat media pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah dan membantu kreativitas siswa.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:102) bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

a) Test

Menurut Zainal Arifin (2016) Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Penulis melakukan pembelajarann dengan menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping*. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping* peneliti memberikan lembar test *mind mapping* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa pada materi siklus air. Adapun indikator ketercapaian dalam membuat *mind mapping* sebagai berikut:

Tabel 3.3

Indikator Ketercapaian *Mind Mapping*

Kriteria	100 (sangat baik)	75 (baik)	50 (cukup)	25 (sangat kurang)
Kata Kunci	Penggunaan kata kunci yang sangat efektif (semua ide ditulis dalam bentuk kata kunci)	Semua ide ditulis dalam kata kunci dan kalimat	Penggunaan kata kunci terbatas (semua ide ditulis dalam bentuk kalimat)	Tidak ada atau sangat terbatas dalam pemilihan kata kunci (beberapa ide ditulis dalam bentuk paragraf)
Desain (Warna dan Gambar)	Menggunakan warna berbeda disetiap cabang dan pemberian simbol pada ide sentral, cabang utama, dan cabang lainnya.	Menggunakan warna berbeda disetiap cabang dan pemberian simbol hanya pada ide sentral, dan cabang utama	Menggunakan warna berbeda disetiap cabang dan pemberian simbol pada ide sentral	Tidak menggunakan warna dan gambar atau hanya menggunakan satu warna

Kriteria	100 (sangat baik)	75 (baik)	50 (cukup)	25 (sangat kurang)
Kelengkapan materi	Peta pikiran menunjukan materi yang sangat kompleks	Peta pikiran menunjukan materi yang kompleks	Peta pikiran menunjukan materi yang cukup kompleks	Peta pikiran menunjukan materi yang tidak kompleks
Hubungan cabang utama dengan cabang lainnya	Menggunakan lebih dari 4 cabang	Menggunakan 4 cabang	Menggunakan 3 cabang	Menggunakan 2 atau 1 cabang

Sumber: Adaptasi Mind Mapping Rubric From Ohassta (Ontario history and social science teachers' association : 2004) dan Ertug Evrekli, Didem Inel, dan Ali Gunay Balim (2010)

F. Teknik Analisis Data

Setelah data lengkap, maka selanjutnya adalah analisis data. Menurut Sugiyono (2018: 308) teknik pengumpulan data merupakan teknik yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis yang diajukan dan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan didalam proposal. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Tes

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrumen penelitian. Uji validitas digunakan

untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Menurut Sugiyono (2018:121) menyatakan bahwa: “Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0 *for windows*

- a. Buka program SPSS statistic 16.0
- b. Klik *variabel view* pada kolom baris pertama ketik nilai pada tabel diisi nilai post test kreativitas berpikir siswa dan pada baris kedua diisi kelas. Pada kolom *value* diisi dengan kategori 1 = kelas eksperimen dan 2 = kelas kontrol
- c. Jika *variabel view* sudah terisi selanjutnya klik *data view* kemudian isikan data
- d. Klik menu *Analyze – Correlate – Biivariate*
- e. Masukkan seluruh item variabel x ke variabels
- f. Cek list person – Two Tailed – Flag
- g. Kemudian klik Ok

b. Reliabilitas Tes

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0 *for windows*

- a. Aktifkan program SPSS 16.0 *for windows*

- b. Buat data pada *variable view*
- c. Masukkan data pada *data view*
- d. Klik *analyze – scale – reliability analysis*, akan muncul kotak *reability analisis* masukkan “ semua skor jawaban “ ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale – klock continue* – klik OK.

2. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel adalah menguji normal atau tidaknya data yang akan di analisis. Apabila telah diperoleh harga chi-kuadrat hitung selanjutnya akan dibandingkan dengan chi-kuadrat table. Apabila chi-kuadrat hitung lebih kecil daripada chi-kuadrat table maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Agar lebih memudahkan dalam perhitungan saat penelitian, disini peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Adapun langkah-langkah dalam menghitung pada uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 *for windows* yaitu sebagai berikut:

- a. Aktifkan program SPSS 16.0
- b. Buat data pada *variable view*
- c. Masukkan data pada *data view*
- d. Klik *analyze – non parametric test – 1 sample KS* – klik variabel “kelas” dan “nilai” pindahkan/masukan pada *test variable list* – klik *ok*
- e. Kriteria pengambilan uji normalitas:

- Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak normal
- Nilai signifikan > 0.05 maka data mempunyai varian yang normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda.

Ho : Varian pada tiap kelompok sama

Ha : Varian pada tiap kelompok berbeda

Untuk mengolah data pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 16.0, maka untuk menentukan Ftabel untuk taraf signifikansi, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varian data homogen. Agar lebih memudahkan dalam perhitungan saat penelitian, disini peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Adapun langkah-langkah dalam menghitung pada uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 *for windows* yaitu sebagai berikut:

- a. Aktifkan program SPSS 16.0
- b. Buat data pada *variable view*
- c. Masukkan data pada *data view*
- d. Klik *analyze – compare means – one way anova* – klik nilai dan pindahkan/masukkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan atau

masuk pada *factor* – klik *options* dan pilih *homogeneity of variance test* – *continue* – klikoke

e. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas:

- Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak homogen
- Nilai signifikan > 0.05 maka data mempunyai varian yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T (*T-Test*), yaitu *Independent Simple T-Test*. Menurut Yuliardi (2017:211) Menyatakan bahwa uji *Independent Simple T-Test* merupakan uji dua sampel independen yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara rata-rata dua kelompok sampel yang independen (saling bebas), serta memiliki data berskala rasio/interval. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 16.0 *for windows*. Pengambilan keputusan Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan hipotesis akan ditolak jika signifikansi $> 0,05$.

Menurut Ramadhani (2021:269) Menyatakan bahwa langkah-langkah uji hipotesis *Independent Simple T-Test* antara lain adalah:

- a. Membuka aplikasi SPSS Versi 16.0 *for windows*.
- b. Mengisi kolom *Variabel View*. Isilah label media pembelajaran dengan jenis media pembelajaran yang digunakan.

- c. Input data nilai ke dalam data *View*.
- d. Pilih *Analyze*, pilih *Compare Means*, pilih *Independent Sampel T-Test*.
- e. Pindahkan variabel NilaiTotal ke kolom *Test Variabel (s)*.
- f. Pindahkan variabel Media Pembelajaran ke kolom *Grouping Variabel*.
- g. Klik *Define Groups*.
- h. Isi *Group 1* dengan angka 1 dan *Group 2* dengan angka 2 (sesuaikan dengan penulisan label pada langkah pertama pada bagian pengisian (*Variabel View*)).
- i. Klik *Continue*. Klik *Ok*. Maka akan terlihat *Output* nya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil pembahasan pada bab ini, data yang diperoleh pada penelitian ini di ambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan *pre-test* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah mendapat hasil dari *pre-test*, lalu peneliti memberikan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar. Kemudian diakhir pembelajaran, memberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kreativitas berpikir siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes atau unjuk kerja. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validitas instrumen penelitian berupa lembar tes yang akan digunakan untuk meneliti kreativitas berpikir siswa. Setelah itu, dilakukanlah uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas, kemudian uji hipotesis.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Citra Indonesia, Jln. Klambir Lima Gg. Kalpataru No 7 Sumatera Utara pada siswa kelas VA dan VB. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas berpikir siswa melalui media pembelajaran *Mind Mapping* pada kelas eksperimen. Setelah data

dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa.

B. Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Berikut ini adalah hasil kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran IPA di kelas kontrol

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data

Kategori	interval	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0-43	3
Rendah	44-53	3
Sedang	54-63	17
Baik	64-83	5
sangat baik	84-100	0
Total		28

Sumber: Data Analisis 2021

- a. Menentukan Mean dan Standar Deviasi yang Menggunakan Media Gambar (Kelas Kontrol)

Tabel 4.2 Hasil Nilai Kelas Kontrol

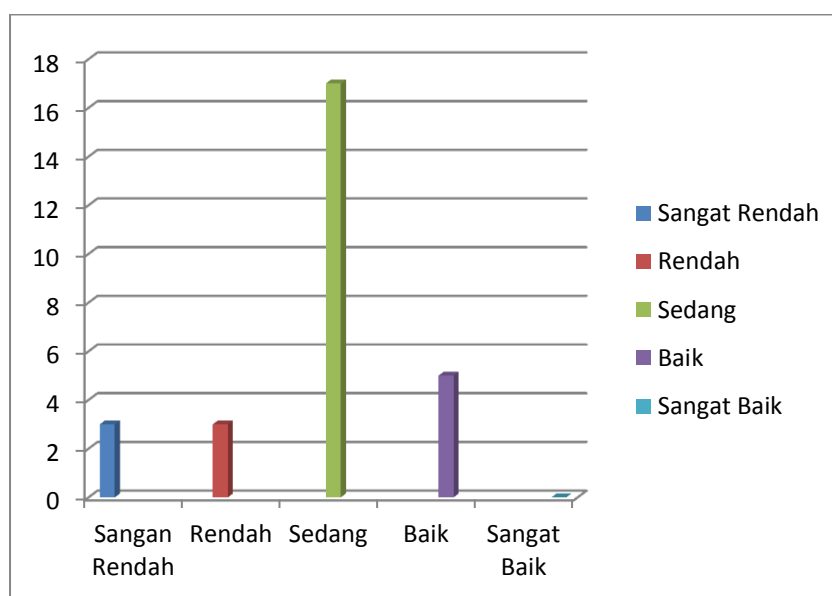
Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Kontrol	28	43	75	58,69	8.127	66,061
Valid N (listwise)	28					

Catatan: Skor Maksimal Ideal 100

Berdasarkan data pada tabel 4.1 hasil nilai *pre tes* kreativitas berpikir siswa yang dilakukan dengan menggunakan media gambar pada

proses pembelajaran kelas kontrol, diperoleh skor hasil belajar kreativitas berpikir siswa yang tertinggi yaitu 75 dan skor terendah yaitu 43, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 3 siswa, jumlah siswa yang berkategori rendah 3 siswa, berkategori sedang 17 siswa, berkategori baik 5 siswa, berkategori sangat baik 0 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 58,69. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari dalam tabel 4.1.

Gambar 4.1 Diagram Kreativitas Berpikir Siswa *Pre Test*



2. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Kelas Eksperimen

Berikut ini adalah hasil kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data

Kategori	interval	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0-34	0
Rendah	35-54	0
Sedang	55-64	0
Baik	65-84	18

Kategori	Interval	Jumlah Siswa
sangat baik	85-100	7
Total		25

Sumber: Data Analisis 2021

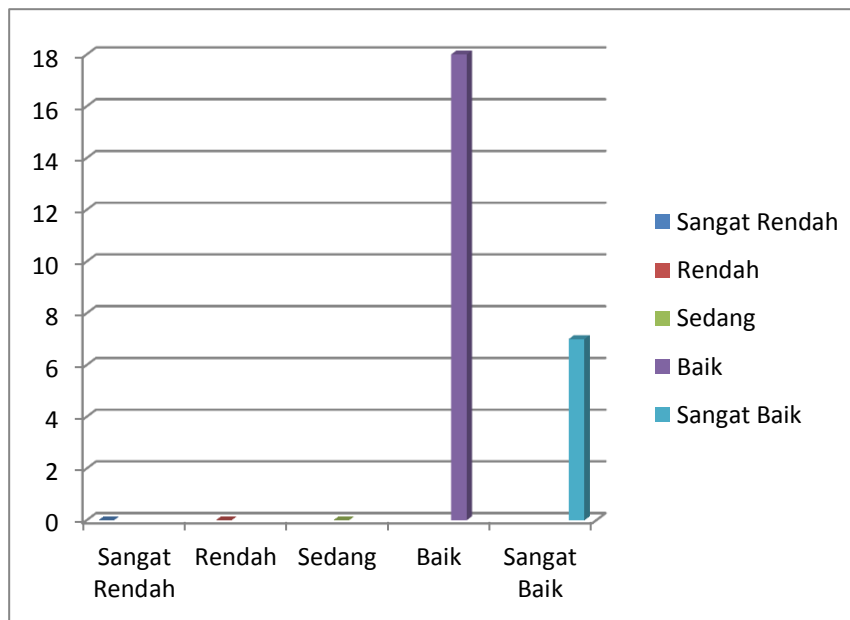
- a. Menentukan Mean dan Standar Deviasi yang Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.4 Hasil Nilai Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Kontrol	25	75	93	81,24	6.118	37.440
Valid N (listwise)	25					

Catatan: Skor Maksimal Ideal 100

Berdasarkan data tabel 4.3 diketahui hasil nilai tes kreativitas berpikir siswa yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* pada proses pembelajaran kelas eksperimen, diperoleh skor hasil belajar kreativitas berpikir siswa yang tertinggi yaitu 93 dan skor terendah yaitu 75, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa, berkategori rendah 0 siswa, berkategori sedang 0 siswa, berkategori baik 18 siswa dan berkategori sangat baik 7 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 81,24. Dilihat dari data tabel 4.3 nilai hasil tes kreativitas berpikir siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *mind mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya dengan menggunakan media gambar, sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran *mind mapping* terlihat lebih efektif digunakan. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari dalam tabel 4.3.

Gambar 4.2 Diagram Kreativitas Berpikir Siswa *Post Test***a. Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan untuk menguji validitas pada tes soal yang telah dirancang. Uji validitas dihitung dengan membandingkan r_{hitung} (*corrected item-total correlation*) dengan nilai r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai yang didapatkan adalah positif maka tes tersebut dinyatakan valid. Dengan menggunakan 53 responden maka nilai dari r tabel adalah 0.265. Berikut adalah hasil uji validitas dari setiap butir soal:

Tabel 4.5**Tabel Uji Validitas Penelitian**

Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r Tabel	Kesimpulan
1	0.321	0.265	VALID
2	0.736	0.265	VALID
3	0.705	0.265	VALID

Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r Tabel	Kesimpulan
4	0.544	0.265	VALID

Sumber : Hasil Pengolahan data SPSS 16.0

Hasil dari pengolahan data menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dari setiap butir soal penelitian yang terdapat dalam soal dinyatakan valid, karena semua jumlah nilai $r_{hitung} >$ dari nilai $r_{tabel} = 0,265$ dan siap untuk disebarkan kepada responden ketika riset dilapangan.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan hanya pada pernyataan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jadi jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reabilitas.

Tabel 4.6

Uji Reliabilitas Penelitian

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.719	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	21.80	9.841	.234	.749
VAR00002	21.45	7.013	.567	.639
VAR00003	22.14	7.361	.540	.653
VAR00004	21.08	8.714	.402	.708
VAR00005	12.35	2.593	1.000	.401

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Dari hasil pengolahan data didapatkan nilai cronbach's alpha > dari 0.60 maka konstruk pernyataan dalam soal dinyatakan reliabel karena seluruh nilai Alpha Cronbach >0,60 yakni 0,719.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS 16 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.7 Normalitas
Distribusi Kelas Kontrol dan
Kelas Eksperimen**

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.200	28	.006	.900	28	.011
	Kelas Eksperimen	.143	25	.200	.946	25	.201

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.7 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes akhir (*posttest*) untuk kontrol adalah 0,11 dan kelas eksperimen adalah 0,201. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sampel T tes dan Anova. Berikut ini hasil uji homogenitas:

Tabel 4.8 Homogenitas Dua Varians Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.060	1	51	.807

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada Tabel 4.8 nilai sig. adalah 0,807. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswakesel kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T (*T-Test*), yaitu *Independent Simple T-Test*. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 16.0 *for windows*. Dasar pengambilan keputusan. Menurut Ramadhani (2021:272) :

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ / $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa kelas V di SD Swasta Citra Indonesia.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ / $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa kelas V di SD Swasta Citra Indonesia.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan hasil uji-t tes akhir(*posttest*) dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4.9 Uji-t
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.060	.807	-7.829	51	.000	-13.49000	1.72305	-15.94917	-10.03083
	Equal variances not assumed			-7.848	50.731	.000	-13.49000	1.71880	-15.94108	-10.03892

Berdasarkan tabel 4.9, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*2 tailed*) adalah 0,000. Berarti $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa.

D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Pembahasan yang dijelaskan dalam hasil penelitian ini berdasarkan dari hasil uji penelitian dan pengolahan data di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Citra Indonesia, dengan sampel sebanyak 53 siswa. Pengolahan data diperoleh berdasarkan dengan tes, *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh berdasarkan pertanyaan tes dengan 53 responden yang telah diuji valid dan uji reliabel. Pada pembahasan ini akan dikaji terhadap perbedaan hasil kreativitas berpikir siswa sebelum menggunakan media *mind mapping* dan sesudah

menggunakan media *mind mapping*. Dari kreativitas berpikir siswa terdapat perbedaan hasil, dapat dilihat dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sebelum menggunakan media, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa dengan memperoleh data jumlah siswa berkategori sangat rendah 3 siswa, berkategori rendah

3 siswa, berkategori sedang 17 siswa, berkategori baik 5 siswa, berkategori sangat baik 0 siswa.

Peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk melihat pencapaian hasil kreativitas berpikir siswa dengan menggunakan media *mind mapping* dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa, berkategori rendah 0 siswa, berkategori sedang 0 siswa, berkategori baik 18 siswa, berkategori sangat baik 7 siswa.

Menurut Maisarah (2019) *mind mapping* adalah cara mencatat kreatif dan efektif dalam memetakan pikiran sehingga memudahkan siswa menyimpan dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. *Mind mapping* dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan merangsang kreativitas.

Menurut (Siti Rochanah, 2021) kelebihan dari media *Mind Mapping* ini yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas individu maupun kelompok
- 2) Memudahkan otak dalam memahami dan menyerap informasi dengan cepat
- 3) Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik
- 4) Dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang terhadap suatu informasi

- 5) Dapat memusatkan perhatian siswa
- 6) Dapat mengaktifkan seluruh bagian otak pada siswa
- 7) Dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul secara spontan
- 8) Dalam proses menggambar diagram, bisa memunculkan ide-ide yang lain
- 9) Gambar yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis bagi peserta didik.

Berdasarkan uji hipotesis, media *mind mapping* (X) terhadap kreativitas berpikir siswa (Y) data hasil uji *independent sampel t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sig (2-tailed) adalah 0,000. dk = 51 pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t dimana nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir adalah :

1. Hasil nilai tes kreativitas berpikir siswa yang dilakukan dengan menggunakan media gambar pada proses pembelajaran kelas kontrol, diperoleh skor hasil belajar kemampuan kreativitas berpikir siswa yang tertinggi yaitu 75 dan skor terendah yaitu 43, ada pun nilai rata-rata sebesar 58,69 yang termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil nilai tes kreativitas berpikir siswa yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* pada proses pembelajaran kelas eksperimen, diperoleh skor hasil belajar kemampuan berpikir kritis yang tertinggi yaitu 93 dan skor terendah yaitu 75, adapun nilai rata-rata sebesar 81,24 dengan kategori sangat kuat. Nilai hasil tes kemampuan kreativitas berpikir siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *mind mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya dengan menggunakan media gambar, sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran *mind mapping* terlihat lebih efektif digunakan.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji (Posttest), terlihat bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) dengan uji-t adalah 0,000 dengan dk = 51 pada taraf signifikan 95%

atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t dimana nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05. Sehingga menunjukkan bahwa hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang:

1. Sekolah dapat memberikan motivasi kepada pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* karena dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa.
2. Peneliti dalam melaksanakan penelitian harus mampu mengatur dan memanfaatkan waktu yang diberikan dengan sebaik-baiknya, sehingga semua bagian dan tiap-tiap tahapan penelitian dapat disampaikan dengan sebaik-baiknya sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa terlaksana dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Amrullah, Silmi, et al. "Studi sistematis aspek kreativitas dalam konteks pendidikan." *Psychathic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5.2 (2018): 187-200.
- Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Aprinawati, Iis. "Penggunaan model peta pikiran (mind mapping) untuk meningkatkan pemahaman membaca wacana siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 2.1 (2018): 140-147.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran* (Prinsip, Teknik, dan Prosedur), Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya.
- Arimbi, Yurike Dwi, Sri Saparahayuningsih, and Mona Ardina. "Meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan mind mapping." *Jurnal Ilmiah Potensia* 3.2 (2018): 119-126.
- Arsyad Azhar, 2017, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers
- Castillo-Vergara, M., Alvarez-Marin, A., & Placencio-Hidalgo, D. (2018). A bibliometric analysis of creativity in the field of business economics. *Journal of Business Research*, 85(December 2017), 1–9.
- Dewi, Nastitisari, and R. Riandi. "Analisis kemampuan berpikir kompleks siswa melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan mind mapping." *Edusains* 8.1 (2016): 98-107.
- ELIA GUSMITA, D. E. W. I. (2018). *Penggunaan Media Gambar Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).
- Eliyanti, E., Taufina, T., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 838-849.
- Fitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di*

Kelas X IPA MAN 2 Model Medan TP 2018-2019 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

- Gralewski, J., & Karwowski, M. (2018). Are teachers' implicit theories of creativity related to the recognition of their students' creativity? *Journal of Creative Behavior*, 52(2), 156–167. doi.org/10.1002/jocb.140
- Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR OLEH SISWA KELAS X SMK SWASTA YPIS MAJU BINJAI TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34.
- Harefa, D. (2019). The Effect Of Guide Note Taking Instructional Model Towards Physics Learning Outcomes On Harmonious Vibrations. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 4(1), 131–145
- Hasibuan, Malayu S.P.. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. 2017. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT. Reflika Aditama
- Indriati, I., & Riskiyah, R. (2017). PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN MEDIA KONKRIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IX PADA POKOK BAHASAN WUJUD BENDA DI SMP NEGERI 1 DASUK. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 89-95.
- Irvan, Muchamad. (2017). Pengetahuan mahasiswa pg-paud unipa surabaya tentang pendidikan inklusif. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 13(24), 155–164.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2017. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Istarani. 2019. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577-1583.
- Lestari, H., & Siskandar, R. (2020). Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan*, 4(2), 597–604.

- Maisarah (2019). Penerapan Model *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 7 Pidie Jaya.
- Ma'ruf, Abdul Hakim, Mohamad Syafii, and Arie Purwa Kusuma. "Pengaruh model pembelajaran mind mapping berbasis HOTS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8.3 (2019): 503-514.
- Mirawati, M. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98-112.
- Munandar, Utami. 2017. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Permana, Deifan, and Dian Indihadi. "Penggunaan media gambar terhadap pembelajaran menulis puisi peserta didik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.1 (2018): 193-205.
- Qotimah, D. N., & Nawawi, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menentukan Struktur Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2), 77-82.
- Ramdani, Z. (2018). Kolaborasi antarakepala sekolah, guru dan siswa dalam menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas. In *National Conference on Educational Assessment and Policy*. Jakarta: Balai Pusat Penelitian (Balitbang) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Ramdini, Tiara Prima, and Farida Mayar. "Peranan Kegiatan finger painting terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3.3 (2019): 1411-1418.
- Rochanah, S. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Ingat Tentang Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Menerapkan Teknik Mind Mapping. *Journal on Education*, 4(1), 114-127.
- Safitri, D. (2016). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 193.
- Saputra, D. (2019). Jurnal J – Click Jurnal J – Click. *J-Click*, 6(2), 201–207.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Kencana.

- Sofar Silaen. 2018. *Metodologi Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bogor: IN MEDIA. Supranoto, Heri. 2015. Implementasi Pendidikan karakter bangsa dalam pembelajaran SMA. Vol 3.No 1. ISSN 2442-9449
- Subiyanto, A., Boer, R., Aldrian, E., Perdinan, P., & Kinseng, R. (2018). Isu perubahan iklim dalam konteks keamanan dan ketahanan nasional. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 24(3), 287-305.
- Sudarma, M. (2017). *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Sunarman, I. P. A., Suniasih, N. W., & Putra, I. (2015). Model pembelajaran mind mapping berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Luwus Mekarsari. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4841>
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Supranoto, H. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information, Communication and Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2 Sekampung. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 95–100. Retrieved from <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/1218/844>
- Suryani, N. (2018) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Belajar Peserta Didik Kelas X Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Slawi Tahun Pelajaran 2015/2016', 6(1). doi: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>.
- Suwardiyanto, D., Yulindoko, H., & W, V. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (On Line) Bagi Guru Dan Siswa Di Smk Nu Rogojampi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA*, 2, 96-100.
- Syam, Natriani, and Ramlah Ramlah. "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare." *Publikasi Pendidikan* 5.3 (2015).

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Thoring, K., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2018). Creative environments for design education and practice: A typology of creative spaces. *Design Studies*, 56, 54–83. doi.org/10.1016/j.destud.2018.02.001
- Triyono. (2017). *Keseimbangan Kimia*. Yogyakarta: UGM Press.
- Wahyuni, & Entang, M, H. (2019). Peningkatan Produktivitas Kerja Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah Dan Kreativitas Kerja. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 725–730.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2017)
- Warren, F., Mason-Apps, E., Hoskins, S., Azmi, Z., & Boyce, J. (2018). The role of implicit theories, age, and gender in the creative performance of children and adults. *Thinking Skills and Creativity*, 28(2010), 98–109.
- Wati, 2017 (Fandi, F., Imaniawan, D., & Wati, F. F. (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Pada Desa Bogangin Sumpiuh. *Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 7 No 3 – 2017*, 7(3), 1–9.
- Wulandari, A. E., & Darminto, B. P. (2016). Hubungan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Ekuivalen*, 24(2), 2016.
- Yuliani, D., Bhayangkari, M., & Ulfah, M. (2019). MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TUGAS DAN PAKSA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI* (Vol. 2).

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Swasta Citra Indonesia

Kelas/Semester : V/I (satu)

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema : Perubahan Lingkungan

KOMPETENSI INTI

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

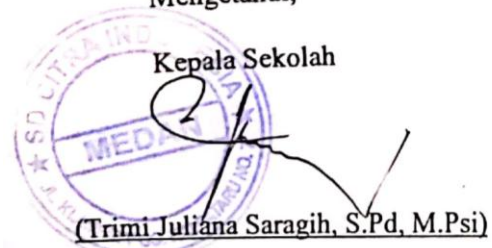
Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa 2.3 menampilkan	1.3.1 Menerima keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah tuhan yang maha esa	-Keragaman adat istiadat -Interaksi lintas suku dan agama	-Melakukan kegiatan membaca dan berdiskusi untuk mengidentifikasikan keunikan adat istiadat dalam	Sikap : -jujur -Disiplin -Tanggung Jawab -Santun -Peduli	24 JP	-Buku Guru -Buku Siswa -Buku refrensi lainnya yang relevan -Internet

	sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dibidang sosial budaya	1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat 2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat		keragaman sosial budaya indonesia -Menceritakan pengalaman kebiasaan kerja sama dan bergaul dengan lintas suku dan agama	-Percaya Diri -Kerja Sama Jurnal : -Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat	-Lingkungan
Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi 4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa pada teks nonfiksi dengan tepat	-Teks bacaan nonfiksi	-Menyebutkan peristiwa atau tindakan pada bacaan teks nonfiksi -Berdiskusi untuk mengidentifikasi peristiwa pada bacaan teks nonfiksi -Mengidentifikasi urutan peristiwa dalam teks	disekolah maupun informasi dari oranglain. Pengetahuan : Tes Tertulis -Menjelaskan keragaman istiadat -Menjelaskan peristiwa	
IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi 3.8.2 Menyebutkan dampak siklus air pada peristiwa	-Siklus air -Faktor-faktor siklus air -Faktor-faktor yang mempengaruhi ketersediaan air bersih	-Berdiskusi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air -Membahas faktor-faktor yang	yang terdapat pada teks nonfiksi -Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi	

	4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	dibumi 4.8.1 Menyebutkan dampak siklus air bagi kehidupan 4.8.2 Membuat poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan		mempengaruhi ketersediaan air bersih -Membuat kesimpulan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan	hi siklus air -Menjelaskan dampak siklus terhadap kehidupan -Penilaian Keterampilan -Penilaian Portofolio		
--	---	---	--	--	--	--	--


Mengetahui,

Kepala Sekolah



(Trimi Juliana Saragih, S.Pd, M.Psi)
NIP

Guru Praktek



(Agustin Nabila)

NPM 1802090116

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

SatuanPendidikan	: SD Swasta Citra Indonesia
Kelas/Semester	: V (lima) / I (satu)
Tema	: Lingkungan SahabatKita
SubTema	: Perubahan Lingkungan
Pembelajaranke	: 2
AlokasiWaktu	: 55 menit

A. KOMPETENSI INTI(KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah,sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.

Indikator:

- Menjelaskan tentang ketersediaan airbersih.
- Membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui bimbingan guru membaca teks bacaan, siswa dapat membaca teks berjudul “Siklus Air” dengan membaca senyap atau membaca nyaring bergantian dengan benar.
3. Melalui diskusi kelompok setelah membaca teks bacaan, siswa dapat menuliskan informasi- informasi penting pada bacaan dalam bentuk mind mapping dengan benar secara berkelompok.
4. Setelah mempresentasikan hasil *mind mapping* setiap kelompok, siswa dapat memahami tentang mengidentifikasi informasi-informasi penting pada teks nonfiksi dengan benar.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

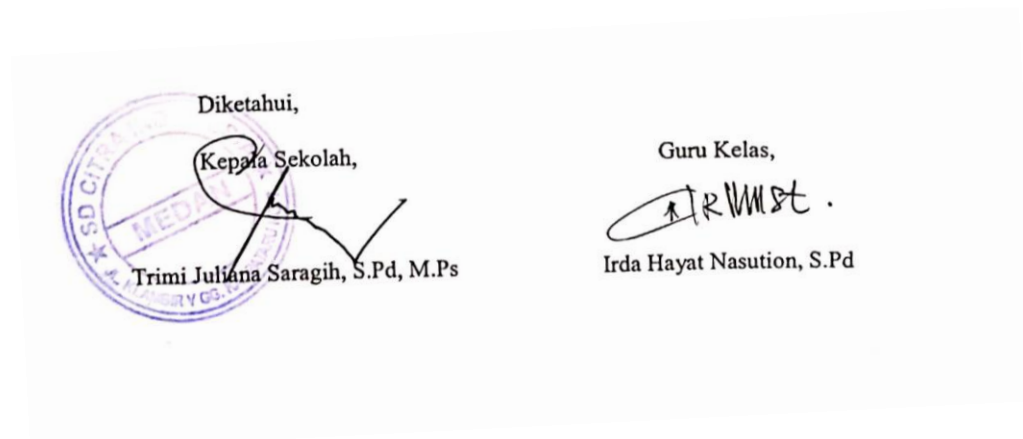
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing • Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama • Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapihan pakaian siswa serta posisi 	10 menit

	<p>tempat duduk sesuai dengan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan tema yang akan di ajarkan yaitu tentang “Perubahan Lingkungan” 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui tentang siklus air • Guru menjelaskan materi tentang siklus air dan guru meminta siswa untuk memperhatikan kedepan • Dengan menggunakan media gambar, guru menumbuhkan rasa ingin tau siswa dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan • Guru memberikan teks bacaan tentang siklus air tanah, Siswa mencermati teks bacaan Siklus Air tersebut • Guru meminta siswa untuk mencermati peristiwa apa yang terjadi pada siklus air tanah dan menuliskannya kedalam bentuk <i>mind mapping</i> dalam kertas kosong • Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas dengan percaya diri 	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mempresentasikan, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal tersebut ke depan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi belajar • Guru bertanya kembali kepada siswa tentang materi yang diajarkan tadi untuk mengetahui pemahaman siswa • Guru mengapresiasi dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab untuk memotivasi siswa • Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam 	10 menit

E. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan : Membuat *mind mapping*



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

SatuanPendidilan : SD Swasta Citra Indonesia

Kelas/Semester : V (lima) / I (satu)

Tema : Lingkungan SahabatKita

SubTema : Perubahan Lingkungan

Pembelajaranke : 2

AlokasiWaktu : 55 menit

A. KOMPETENSI INTI(KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah,sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.

Indikator:

- Menjelaskan tentang ketersediaan airbersih.
- Membuat karya poster tentang dampak siklus air bagikehidupan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui bimbingan guru membaca teks bacaan, siswa dapat membaca teks berjudul “Siklus Air” dengan membaca senyap atau membaca nyaring bergantian dengan benar.
3. Melalui diskusi kelompok setelah membaca teks bacaan, siswa dapat menuliskan informasi- informasi penting pada bacaan dalam bentuk *mind mapping* dengan benar secara berkelompok.
4. Setelah mempresentasikan hasil *mind mapping* setiap kelompok, siswa dapat memahami tentang mengidentifikasi informasi-informasi penting pada teks nonfiksi dengan benar.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing • Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama • Guru mengecek kehadiran siswa dan kerapihan pakaian siswa serta posisi tempat duduk sesuai dengan pembelajaran 	10 menit


	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan tema yang akan di ajarkan yaitu tentang “Perubahan Lingkungan” 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui tentang siklus air • Guru menjelaskan materi tentang siklus air dengan menggunakan media <i>mind mapping</i> dan guru meminta siswa untuk memperhatikan kedepan • Guru menumbuhkan rasa ingin tau siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan guru menggunakan <i>mind mapping</i> sebagai media pembelajaran • Guru juga membagikan bacaan teks Siklus Air Tanah, dan siswa mencermati teks bacaan Siklus Air tersebut • Guru meminta siswa untuk menuliskan peristiwa apa yang terjadi pada siklus air dan membuat nya kedalam 	35 menit


	<p><i>mind mapping</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Langkah-langkah dalam membuat <i>mind mapping</i> yaitu :<ul style="list-style-type: none">-Menyiapkan selembar kertas kosong yang diatur dalam posisi landscape-Kemudian tempatkan topik yang akan dibahas di tengah-tengah halaman kertas dengan posisi horizontal-Usahakan menggunakan gambar, simbol atau kode pada <i>mind mapping</i> yang dibuat-Hubungkan gambar-gambar utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya-Buatlah garis hubung yang melengkung	
--	--	--


	<p>-Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis</p> <p>-Gunakan warna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil kerja masing-masing di depan kelas dengan percaya diri • Setelah mempresentasikan, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal tersebut ke depan 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi belajar • Guru bertanya kembali kepada siswa tentang materi yang diajarkan tadi untuk mengetahui pemahaman siswa • Guru mengapresiasi dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab untuk memotivasi siswa • Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam 	<p>10 menit</p>

E. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan : Membuat *mind mapping*

Diketahui,
Kepala Sekolah,

Trimti Juliana Saragih, S.Pd, M.Psi



Guru Kelas,

Farida Hanim Rambe, S.Pd

Lampiran 3


DATA NILAI IPA SISWA KELAS V SD SWASTA CITRA INDONESIA TAHUN AJARAN 2022 KELAS VA

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Predikat
1	Dwi Andika	70	70	Tuntas
2	Kayla Nafisah	70	65	Tidak Tuntas
3	Chila	70	70	Tuntas
4	Arzuna	70	65	Tidak Tuntas
5	Dicky	70	70	Tuntas
6	Dyra Syahreza	70	70	Tuntas
7	Afiqha Kanaya	70	70	Tuntas
8	Nayla Talitha	70	70	Tuntas
9	Lia Audi	70	65	Tidak Tuntas
10	Alwy	70	75	Tuntas
11	Fauzan	70	70	Tuntas
12	Adelia Humaira	70	70	Tuntas
13	Yusuf Tyo	70	70	Tuntas
14	Dyandra	70	75	Tuntas
15	Al Fatih	70	65	Tidak Tuntas
16	Dhea Ulayya	70	65	Tidak Tuntas
17	Alisha	70	70	Tuntas
18	Fariz Hadi	70	70	Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Predikat
19	Aprillia Audi	70	75	Tuntas
20	Naila Thalita	70	70	Tuntas
21	M. Denis	70	70	Tuntas
22	Alip	70	75	Tuntas
23	Afika Wijaya	70	70	Tuntas
24	Adellia Karin	70	77	Tuntas
25	Andhika	70	70	Tuntas
26	Afi	70	75	Tuntas
27	Revan	70	75	Tuntas
28	Kasih	70	76	Tuntas

Medan, 28 Juni 2022

Guru Kelas,



Irda Hayat Nasution, S.Pd

**DATA NILAI IPA SISWA KELAS V SD SWASTA CITRA INDONESIA
TAHUN AJARAN 2022 KELAS VB**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Predikat
1	Dheandra	70	70	Tuntas
2	Fatimah Azzahra	70	75	Tuntas
3	Queen Syalia	70	65	Tidak Tuntas
4	Nayla Azzura	70	70	Tuntas
5	Melody	70	70	Tuntas
6	Naufal Alfarizi	70	70	Tuntas
7	Reza Nofriansyah	70	70	Tuntas
8	Naomy	70	65	Tidak Tuntas
9	Fahrunnisa	70	70	Tuntas
10	Vini Cia	70	75	Tuntas
11	Aldiansyah	70	65	Tidak Tuntas
12	Davina Julya	70	70	Tuntas
13	M. Al Hafiz	70	70	Tuntas
14	Fahri Ramadhan	70	65	Tidak Tuntas
15	M. Raditya	70	70	Tuntas
16	Roihanul Fazri	70	65	Tidak Tuntas
17	Fahri Ihsanur	70	65	Tidak Tuntas
18	Sarah Aulia	70	70	Tuntas
19	Oka	70	70	Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Predikat
20	Khaisya	70	62	Tidak Tuntas
21	Pavithran	70	65	Tidak Tuntas
22	Nifzil	70	70	Tuntas
23	Nadine	70	70	Tuntas
24	Cahaya	70	70	Tuntas
25	Fitri	70	62	Tidak Tuntas

Medan, 28 Juni 2022

Guru Kelas,



Farida Hanim Rambe, S.Pd

Lampiran 4
VALIDITAS

Correlations

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005
VAR00001 Pearson Correlation	1	.174	.152	-.102	.321*
Sig. (2-tailed)		.221	.286	.477	.022
N	51	51	51	51	51
VAR00002 Pearson Correlation	.174	1	.189	.198	.736**
Sig. (2-tailed)	.221		.185	.164	.000
N	51	51	51	51	51
VAR00003 Pearson Correlation	.152	.189	1	.211	.705**
Sig. (2-tailed)	.286	.185		.137	.000
N	51	51	51	51	51
VAR00004 Pearson Correlation	-.102	.198	.211	1	.544**
Sig. (2-tailed)	.477	.164	.137		.000
N	51	51	51	51	51
VAR00005 Pearson Correlation	.321*	.736**	.705**	.544**	1
Sig. (2-tailed)	.022	.000	.000	.000	
N	51	51	51	51	51

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5

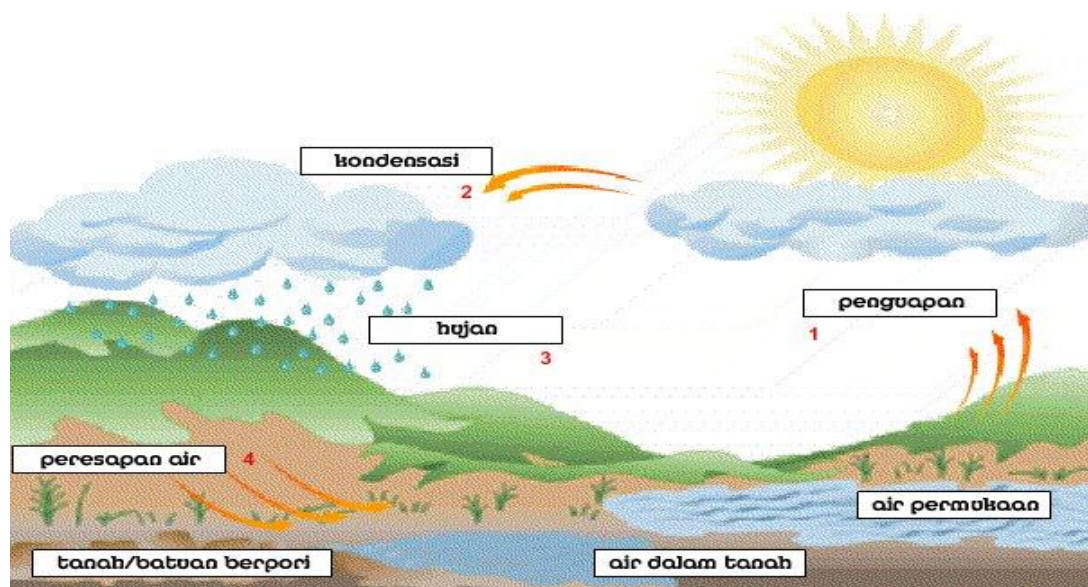
Materi Pembelajaran

SIKLUS AIR TANAH

Keberadaan air tanah tidak lepas dari siklus air, apa itu siklus air?

Siklus Air

Siklus air atau daur air adalah perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi



Seperti yang kita ketahui, air hujan yang turun ke bumi dapat menjadi air tanah atau air limpasan, nah apa ya perbedaan antara air tanah dengan air limpasan?

Perbedaan Air Tanah dan Air Limpasan

Air Tanah	Air Limpasan/Air Permukaan
-Mengalir dibawah permukaan tanah	-Mengalir diatas permukaan tanah
-Lebih bersih dan jernih karena tersaring oleh lapisan tanah dan akar	-Lebih kotor karena tercampur berbagai material yang ada di atas permukaan

tumbuhan	tanah
----------	-------

Terbentuknya Air Tanah

Terbentuknya air tanah tidak lepas dari siklus air, seperti yang kita ketahui

-Air dapat mengalami siklus air. Di atmosfer, air dapat kembali ke bumi, dalam bentuk hujan atau presipitasi

-Selanjutnya air hujan akan terserap oleh tanah, menjadi air tanah

-Kemudian keberadaan tumbuhan penting untuk membantu menyerap tanah. Air hujan menjadi air cadangan dalam tanah.

Cadangan air didalam tanah dapat berkurang, berikut adalah faktor-faktor yang menyebabkan berkurangnya air tanah

Faktor Berkurangnya Air Tanah

-Penebangan hutan secara liar, sehingga menjadi hutan gundul

-Pembakaran hutan untuk ladang berpindah atau permukiman

-Banyaknya daerah yang tertutup aspal atau beton

-Tertutup atau sedikitnya daerah resapan air

Keberadaan air tanah penting bagi semua makhluk hidup untuk sumber mata air, maka kita harus melestarikan air tanah, caranya yang pertama yaitu :

-Menanam pohon

-Menebang pohon secara tebang pilih

-Membuat daerah resapan air/biopori

-Menghemat penggunaan air

Berkurangnya cadangan air di dalam tanah dapat dikatakan sebagai bencana kekeringan

Penyebab Bencana Kekeringan



- Musim kemarau yang berkepanjangan
- Borosnya penggunaan air
- Sedikitnya daerah resapan air
- Sedikitnya jumlah tumbuhan dan pohon yang membantu peresapan air hujan menjadi air tanah

Apabila kekeringan dan kemarau terjadi secara berkepanjangan tentu menyebabkan dampak-dampak negatif bagi kehidupan.

Dampak Negatif Dari Kemarau Berkepanjangan

- Krisis air bersih
- Air permukaan menjadi surut
- Kebakaran hutan lebih mudah terjadi
- Hewan-hewan banyak yang mati
- Banyak petani gagal panen

Lampiran 6

UNJUK KERJA SISWA MEMBUAT MIND MAPPING

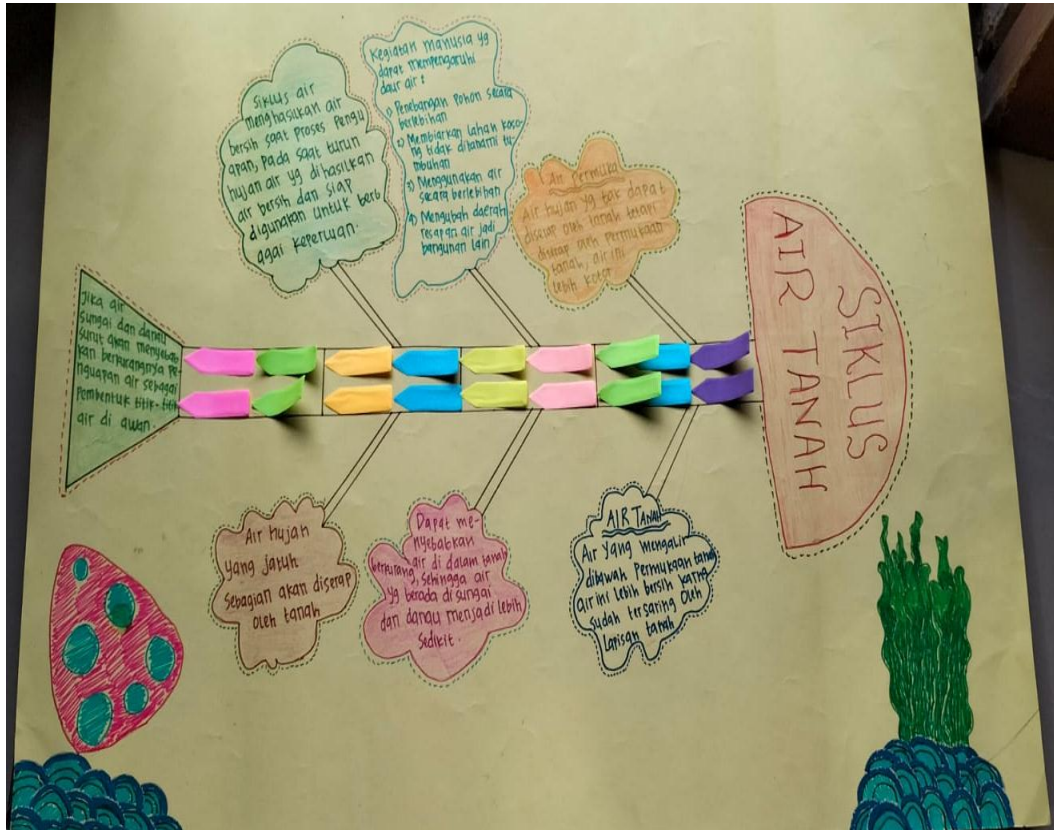
1. Materi : Perubahan Lingkungan
2. Tujuan : Siswa dapat membuat *mind mapping* dari materi perubahan lingkungan
3. Alat yang anda harus persiapkan adalah :
 - Kertas A4
 - Pensil
 - Penghapus
 - Bulpoin berwarna
4. Kegiatan :
 - a. Siapkan alat yang sudah ditentukan untuk membuat *mind mapping*
 - b. Dengarkan instruksi yang diberikan guru
 - c. Buatlah *mind mapping* dari materi Perubahan Lingkungan

Buatlah *mind mapping* dengan ketentuan sebagai berikut:

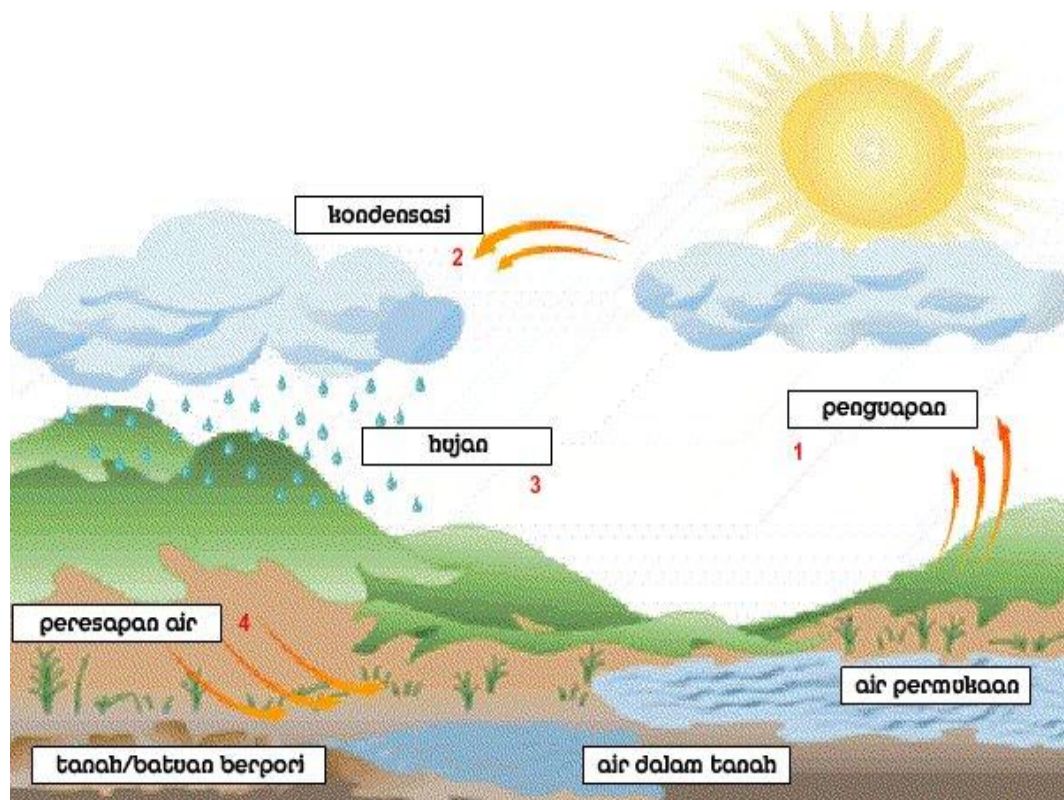
- Mulailah dari bagian tengah di permukaan secarik kertas kosong yang diletakan secara memanjang
- Menjelaskan materi dengan sangat kompleks
- Gunakan gambar untuk gagasan sentral, cabang utama dan cabang lainnya
- Gunakan pena/pensil warna untuk menggaris bawahi, untuk memperindah, untuk membedakan satu kelompok kata dengan kelompok kata yang lainnya

Lampiran 7

Media Mind Mapping



Lampiran 8
Media Gambar



Lampiran 9

Data Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

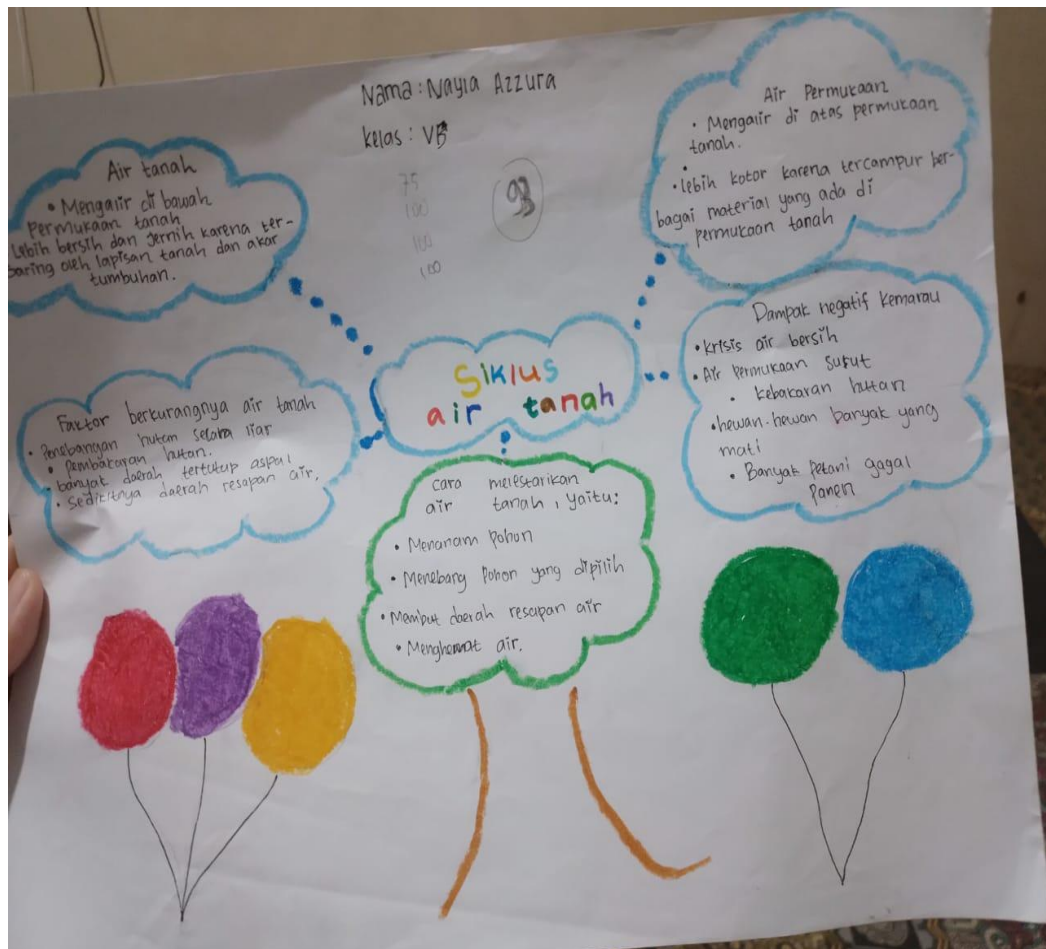
No	<i>Pre Test</i>	Keterangan	<i>Post Test</i>	Keterangan
1	56	Sedang	68	Baik
2	43	Sangat Rendah	68	Baik
3	68	Baik	68	Baik
4	62	Sedang	62	Sedang
5	68	Baik	68	Baik
6	68	Baik	68	Baik
7	62	Sedang	68	Baik
8	62	Sedang	62	Sedang
9	62	Sedang	62	Sedang
10	62	Sedang	68	Baik
11	56	Sedang	62	Sedang
12	62	Sedang	62	Sedang
13	43	Sangat Rendah	62	Sedang
14	62	Sedang	62	Sedang
15	56	Sedang	62	Sedang
16	56	Sedang	62	Sedang
17	43	Sangat Rendah	72	Baik
18	62	Sedang	62	Sedang
19	50	Rendah	62	Sedang
20	62	Sedang	62	Sedang
21	56	Sedang	75	Baik
22	50	Rendah	68	Baik
23	68	Baik	87	Sangat Baik

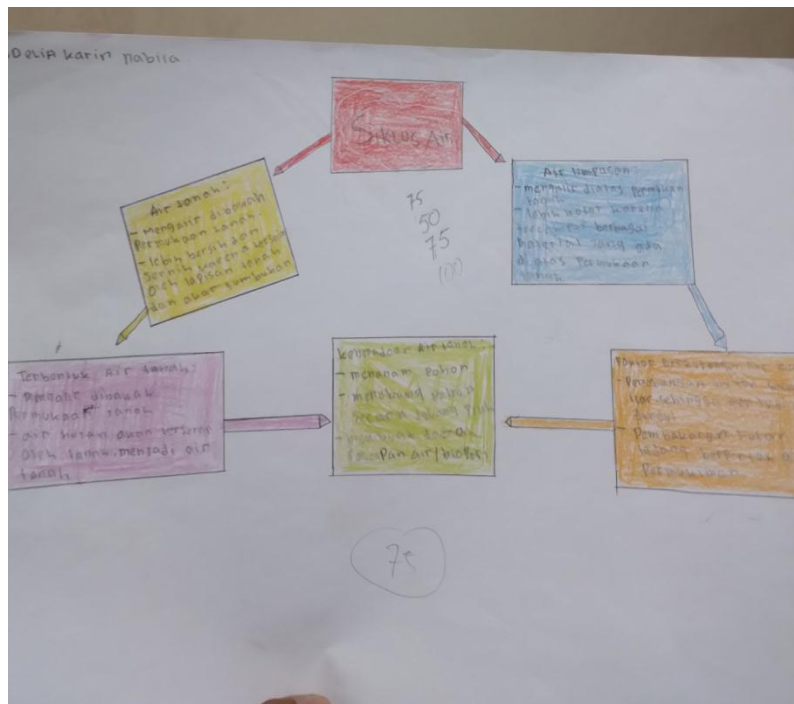
No	<i>Pre Test</i>	Keterangan	<i>Post Test</i>	Keterangan
24	75	Baik	75	Baik
25	56	Sedang	75	Baik
26	56	Sedang	75	Baik
27	50	Rendah	75	Baik
28	62	Sedang	75	Baik

Lampiran 10

Data Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

No	<i>Pre Test</i>	Keterangan	<i>Post Test</i>	Keterangan
1	68	Baik	75	Baik
2	70	Baik	75	Baik
3	68	Baik	75	Baik
4	75	Baik	93	Sangat Baik
5	81	Baik	93	Sangat Baik
6	81	Baik	93	Sangat Baik
7	75	Baik	81	Baik
8	75	Baik	87	Sangat Baik
9	81	Baik	87	Sangat Baik
10	72	Baik	81	Baik
11	62	Sedang	75	Baik
12	72	Baik	81	Baik
13	75	Baik	87	Sangat Baik
14	75	Baik	75	Baik
15	75	Baik	81	Baik
16	75	Baik	87	Sangat Baik
17	68	Baik	75	Baik
18	75	Baik	81	Baik
19	72	Baik	81	Baik
20	72	Baik	81	Baik
21	75	Baik	81	Baik
22	68	Baik	75	Baik
23	68	Baik	75	Baik
24	68	Baik	75	Baik
25	75	Baik	81	Baik





Lampira 13
Dokumentasi

Dokumentasi ketika observasi awal



Dokumentasi bersama Kepala Sekolah



Dokumentasi ketika sedang menjelaskan materi menggunakan media *Mind Mapping*



Dokumentasi ketika siswa mengerjakan *Mind Mapping*



Dokumentasi ketika siswa mempresentasikan hasil *Mind Mapping* yang mereka kerjakan



Lampiran 14

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Agustin Nabila
NPM : 1802090116
Tempat/Tgl.Lahir : Bandung, 2 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke : 1 (Satu) dari 4 bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Jln. Blok Gading Dusun III Tanjung Gusta, Medan
Email : agustinnabila78@gmail.com

II. NAMA ORANG TUA

Ayah : Nasib
Ibu : Rusiah

III. PENDIDIKAN

1. SD Kartika 1-3 Medan (Lulus Tahun 2012)
2. SMP Rahmat Islamiyah (Lulus Tahun 2015)
3. SMA Kartika 1-2 Medan (Lulus Tahun 2018)
4. Tahun 2018 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Lulus Tahun 2022)

Lampiran 15

Surat Validasi



SD CITRA INDONESIA

KECAMATAN MEDAN HELVETIA
KOTA MEDAN

Jln. Klambir V Gg. Kalpataru No. 7 Tanjung Gusta Telp. 061 – 8455064 MEDAN

SURAT KETERANGAN

Nomor : 040 / SDCI / VII / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Citra Indonesia Kelurahan Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia

Nama : Trimi Juliana Saragih, S.Pd., M.Psi
NSS/NPSN : 104076006054 / 10220761
Alamat : Jln. Klambir V Gg. Kalpataru No.7
Kecamatan : Medan Helvetia
Kota : Medan
Provinsi : Sumatera Utara

Menerangkan bahwa

Nama : AGUSTIN NABILA
NPM : 1802090116
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Mahasiswa tersebut benar benar telah mengadakan dan melaksanakan Validasi Tes di SD Swasta Citra Indonesia Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Tahun Ajaran 2022/2023 dengan “ Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022 / 2023.

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 Juli 2022
Kepala Sekolah

Trimti Juliana Saragih, S.Pd., M.Psi

Lampiran 16

Surat Permohonan Riset

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Dika menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1375 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 09 Dzulhijjah 1443 H
Lamp : --- 08 Juli 2022 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SD Swasta Citra Indonesia
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Agustin Nabila
NPM : 1802090116
Program Studi : Pendidikan Guru sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2021/2022

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.
Dekan,

 
Dekan,
Dra. H. Syamsiyurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 17

Surat Balasan Riset



SD CITRA INDONESIA

KECAMATAN MEDAN HELVETIA KOTA MEDAN

Jln. Klambir V Gg. Kalpataru No. 7 Tanjung Gusta Telp. 061 – 8455064 MEDAN

SURAT KETERANGAN

Nomor : 039 / SDCI / VII / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Citra Indonesia Kelurahan Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia

Nama : Trimi Juliana Saragih, S.Pd., M.Psi
 NSS/NPSN : 104076006054 / 10220761
 Alamat : Jln. Klambir V Gg. Kalpataru No.7
 Kecamatan : Medan Helvetia
 Kota : Medan
 Provinsi : Sumatera Utara

Menerangkan bahwa

Nama : AGUSTIN NABILA
 NPM : 1802090116
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan Riset di SD Swasta Citra Indonesia selama 3 hari terhitung tanggal 26 s/d 28 Juli 2022.

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 Juli 2022
 Kepala Sekolah

 Trimi Juliana Saragih, S.Pd., M.Psi

Lampiran 18

Form K1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : ibapa@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Agustin Nabila
 NPM : 1802090116
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 119,0


IPK - 3,75

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh media pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas berpikir siswa kelas V di SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2021/2022	
	Pengaruh model learn in pairs pada materi IPA untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2021/2022	
	Pengaruh penataan tempat duduk terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Swasta Citra Indonesia tahun ajaran 2021/2022	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 17 Oktober 2021

Hormat Pemohon,




Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19

Form K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikumWr. Wb.


Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agustin Nabila
 NPM : 1802090116
 ProgramStudi : PendidikanGuru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :


“Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2021/2022”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd. 

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsisaya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Desember 2021
 Hormat Pemohon,



Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 20

Form K3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor :868/II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Agustin Nabila
NPM : 1802090116
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2021/2022

Pembimbing : Chairunnisa Amelia.,S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 19 April 2023

Medan, 18 Ramadhan 1443 H
19 April 2022 M



Dr. Chairunnisa Amelia.,M.Pd.
NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 21

Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Agustin Nabila
 NPM : 1802090116
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V Di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
30-08-2022	Nambah profil sekolah & Reabilitas	
02-09-2022	Ditambah data nilai siswa ditambahkan nama-nama siswanya	
15-09-2022	Perbaiki media mind mapping	
19-09-2022	Nambah nama ahli di data frekuensi & nambah tanggal mind mapping drpp	
29-09-2022	Nambah dokumentasi di lampiran & surat dari sekolah & turnitin	
03-10-2022	ACC sidang	

Medan, 03 Oktober 2022

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Chairunnisa Amelia S.Pd. M.Pd

Lampiran 22

Turnitin

Agustin Nabila : Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas V di SD Swasta Citra Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

26%	24%	11%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	8%
2	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
4	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
5	publikationen.bibliothek.kit.edu Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	<1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%

repository.uinsu.ac.id