

**PENGARUH METODE *LEARNING START WITH A QUESTION* TERHADAP
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS V DI MIS MUTIARA AULIA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ADELIA SYAHPUTRI
NPM. 1902090155



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN
2023**

ABSTRAK

Adelia Syahputri. 1902090155. Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Mutiara Aulia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIS Mutiara Aulia sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2022 : 85) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kreativitas siswa sebelum menggunakan Metode *Learning Start With a Question* sangat rendah ini terlihat siswa yang memenuhi nilai KKM hanya 13 orang siswa dan 12 orang lagi belum memenuhi nilai KKM. Kreativitas siswa setelah menggunakan Metode *Learning Start With a Question* mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM sebanyak 23 siswa dan 2 siswa belum memenuhi nilai KKM. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

Kata Kunci: Metode *Learning Start With a Question*, Kreativitas Siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan risalahnya kepada seluruh umat di dunia ini.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya teristimewa untuk kedua orang tua tercinta **Abah Junaedi dan Mamak Sutiana** yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta bantuan materil sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum selaku Wakil Dekan I.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum, selaku Wakil Dekan III.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.
9. Ibu Dr. Amini, S.Ag., M.Pd, selaku Kepala Sekolah Mis Mutiara Aulia yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
10. Kepada adik Adinda Sri Apri Yanti dan Annisa Sapana, yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai pada waktunya.
11. Kepada seluruh keluarga besar peneliti yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.
12. Kepada seseorang ML yang selalu mendukung dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
13. Kepada teman saya yang bersedia saya repotkan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada semua pihak yang telah memberikan dorongan terhadap penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Apabila penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan. Penulis harapkan maaf yang

sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai kita semua. Amin ya rabbal 'alamin.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Medan, September 2023

Penulis,

Adelia Syahputri

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Pengertian Metode Pembelajaran	9
2. Macam-macam Metode Pembelajaran Aktif	10
3. Metode <i>Learning Starts With a Question</i>	12
a. Pengertian <i>Learning Starts With a Question</i>	12
b. Langkah-langkah Metode <i>Learning Starts With a Question</i>	14
c. Kelebihan Metode <i>Learning Starts With a Question</i>	17
d. Kekurangan Metode <i>Learning Starts With a Question</i>	18
4. Kreativitas Siswa	18

a. Pengertian Kreativitas Siswa.....	18
b. Ciri-ciri Kreativitas Siswa.....	20
c. Meningkatkan Kreativitas Siswa.....	20
d. Indikator Kreativitas Siswa.....	21.
Mind Mapping.....	23
a. Pengertian Mind Mapping.....	23
b. Manfaat Mind Mapping	25
c. Ciri-ciri Mind Mapping.....	26
d. Langkah-langkah Penerapan Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>)	26
e. Kelebihan Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>)	27
f. Kelemahan Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>).....	28
6. Mata Pelajaran IPS	28
a. Pengertian IPS.....	28
b. Hakikat IPS	29
c. Fungsi IPS	30
d. Ruang Lingkup IPS.....	31
B. Kerangka Konseptual	32
C. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
1. Lokasi Penelitian	35
2. Waktu Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi	36

2. Sampel	36
C. Variabel Penelitian	36
D. Defenisi Operasional	36
E. Instrumen Penelitian	37
1. Lembar Observasi.....	37
2. Kisi-kisi Lembar Observasi.....	37
3. Skala Likert.....	38
F. Teknik Analisis Data	39
1. Uji Validitas Instrumen.....	40
2. Uji Hipotesis	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	42
B. Pengujian Hipotesis	48
C. Diskusi Hasil Penelitian.....	48
D. Keterbatasan Penelitiaan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Siswa MIS Mutiara Aulia Kelas V Tahun 2022/2023	3
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi	38
Tabel 3.3 Skala Likert	39
Tabel 4.1 Hasil Validitas Ahli (<i>Expert Validity</i>)	43
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pretest	44
Tabel 4.3 Distribusi Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode <i>Learning Start With a Question</i> Siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia TA 2022/2023	45
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Post Testt.....	46
Tabel 4.5 Distribusi Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode <i>Learning Start With a Question</i> Siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia TA 2022/2023	47
Tabel 4.6 Uji t-paired	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	32
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	57
Lampiran 2. RPP	61
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru.....	75
Lampiran 4. Data Mentah Pre Test	76
Lampiran 5. Data Mentah Pre Test	77
Lampiran 6. Uji Hipotesis	82
Lampiran 7. Distribusi Jawaban Responden Pre Test.....	85
Lampiran 8. Distribusi Jawaban Responden Post Test	87
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	88
Lampiran 10. Lembar Validasi Observasi	91
Lampiran 11. Hasil Lembar Observasi Pre Test	93
Lampiran 12. Hasil Lembar Observasi Post Test	94
Lampiran 13. Format K1	100
Lampiran 14. Format K2.....	101
Lampiran 15. Format K3.....	102
Lampiran 16. Berita acara bimbingan Skripsi.....	103
Lampiran 17. Pengesahan Skripsi	104
Lampiran 18. Surat Pengantar Riset	105
Lampiran 19. Surat Balasan Riset.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha dari manusia (pendidik) untuk mendidik anak-anak manusia agar menjadi manusia yang diinginkan sebab seorang anak manusia baru akan menjadi manusia apabila dimanusiakan oleh manusia (pendidik). Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan untuk perkembangan individu dan perkembangan masyarakat. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikannya.

Secara jelas tujuan Pendidikan Nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2019 khususnya pasal 3, bahwa 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.

Tujuan pendidikan sebagaimana termuat dalam Undang-Undang tersebut, harus dipahami dan disadari oleh setiap pengembang kurikulum. Sebab, apapun yang direncanakan dan dikembangkan serta dilaksanakan dalam setiap proses pendidikan pada akhirnya harus bermuara pada pengembangan potensi setiap anak agar mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, memiliki akhlak yang mulia, manusia yang sehat, berilmu, cakap dan lain sebagainya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman, video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitasnya.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi siswa karena merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual siswa dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit menghantarkan siswa kearah pencapaian tujuan pembelajaran. Menyadari keadaannya yang terjadi, maka dari itu guru akan mencari dan merumuskan metode yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh siswa adalah metode pembelajaran aktif.

Berdasarkan observasi awal pada saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP 3) yaitu tanggal 20 September 2022 di MIS Mutiara Aulia. Peneliti telah melakukan wawancara bersama dengan Wali kelas 5 MIS Mutiara Aulia (https://drive.google.com/file/d/1QenYfv_iLBH9g5EmGyMhK995aZL2lx88/view) dan berdasarkan Hasil Tes siswa Kelas V di Mis Mutiara Aulia dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75 dari 25 siswa hanya 44% yang tuntas hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru kelas V , yang mengatakan bahwa rasa ingin tahu siswa yang rendah menyebabkan kreativitas siswa menurun.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Siswa MIS Mutiara Aulia
Kelas V Tahun 2022/2023

No	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	>75	11	44%	Tuntas
2	<75	14	56%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	-

Kenyataan yang banyak dijumpai di kelas-kelas suatu sekolah selama ini adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Yang meletakkan guru sebagai pengetahuan bagi siswa, dan cara pengetahuannya cenderung masih didominasi dengan metode ceramah. Namun guru juga kadang menggunakan media didalam pembelajaran. Dengan dominasi metode yang kurang sinkron tersebut, siswa menjadi kurang kreatif.

Untuk menciptakan proses belajar yang menumbuhkan dan melatih kemampuan kreativitas siswa di kelas, komponen seperti guru, suasana kelas,

manajemen kelas, kepemimpinan guru memiliki pengaruh terhadap kreativitas dan peningkatan akademik peserta didik. Guru yang terlatih tentunya memiliki dampak yang cukup signifikan di dalam diri peserta didik. Guru agar dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dengan berperilaku seperti mengajukan pertanyaan terbuka, menerima semua jawaban yang diberikan peserta didik, menghadirkan perilaku berpikir kreatif, serta selalu menghargai peserta didik yang memberikan jawaban tak terduga.

Metode pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki siswa. Disamping itu metode pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Metode pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan melancarkan stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan tercapai, selain itu, juga harus disesuaikan dengan materi, karakteristik siswa, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung.

Ketidakaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu yang dapat mengakibatkan siswa sulit memahami konsep suatu materi. Jika hal tersebut terjadi, dapat mengakibatkan aktivitas belajar yang diperoleh kurang

optimal. Walaupun demikian, bukan berarti metode ceramah tidak optimal digunakan untuk sistem ceramah mata pelajaran IPS. Supaya hasil belajar perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain.

Menurut (Suprijono, 2017: 31) bahwa “Metode *Learning Starts With a Question* adalah suatu metode pembelajaran dimana sistem belajar dimulai dari pertanyaan-pertanyaan siswa yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar karena siswa itu akan saling berkelompok, membuat pertanyaan dalam menyelesaikan tugas”. Dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa lebih kreatif di dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk menguji masalah ini melalui penelitian dengan judul “ Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian adalah :

1. Rendahnya kreativitas siswa
2. Siswa cenderung tidak aktif dalam kegiatan belajar
3. Guru cenderung monoton dalam kegiatan belajar-mengajar siswa
4. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.
5. Siswa kurang memiliki rasa ingin tahu yang besar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah menggunakan Metode *Learning Start With a Question*, sedangkan yang diteliti adalah Kreativitas Siswa kelas V Mata pelajaran IPS Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 di MIS Mutiara Aulia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum menggunakan Metode *Learning Start With a Question* pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah menggunakan Metode *Learning Start With a Question* pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia?
3. Apakah terdapat pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa sebelum menggunakan Metode *Learning Start With a Question* pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia

2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa setelah menggunakan Metode *Learning Start With a Question* pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti tentang penggunaan Metode *Learning Start With a Question*.
 - b. Untuk memberikan pemahaman bagi penulis mengenai Metode *Learning Start With a Question*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah khususnya bagi guru untuk menggunakan Metode *Learning Start With a Question* dalam proses belajar-mengajar.
 - b. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penggunaan model *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa sehingga dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut bahwa Metode *Learning Start With a Question* dijadikan bahan perbandingan dengan metode yang lain bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang artinya jalan atau cara. Menurut (Amri, 2017: 28) metode belajar-mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar-mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan (Rusman, 2016: 47)

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2019: 36). Menurut (Barizi, 2017: 41) metode pembelajaran merupakan cara guru mengorganisasikan pembelajaran dan cara murid belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran agar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Standar proses mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Macam-macam Metode Pembelajaran Aktif

Metode pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis pembelajaran aktif seperti yang dikemukakan oleh (Suprijono, 2017: 113) adalah sebagai berikut:

1) *Learning Start With a Question*

Metode pembelajaran aktif ini adalah memulai suatu materi pelajaran dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh siswa, kemudian penyampaian materi pelajaran dengan cara menjawab pertanyaan yang telah dibuat tersebut.

2) *Plantet Question* (Pertanyaan Rekeyasa)

Metode pembelajaran pertanyaan rekeyasa adalah metode yang dibuat untuk memancing respon peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dengan cara menunjuk salah seorang peserta didik untuk bekerjasama tanpa diketahui peserta didik yang lain. Guru memancing dengan cara memberi gerakan-gerakan seperti garuk hidung atau memegang rambut untuk member isyarat kepada peserta didik yang ditunjuk tadi untuk menjawab pertanyaan dan akhirnya untuk memancing respon peserta didik yang lain.

3) *Team Quiz* (Kelompok Kuis)

Metode dengan cara mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang kemudian tiap-tiap kelompok menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan topik yang didapat untuk selanjutnya pertanyaan-pertanyaan itu dijawab oleh kelompok yang lain begitu seterusnya sampai

kelompok terakhir.

4) *Silent Demonstration* (Demonstrasi Bisu)

Demonstrasi Bisu adalah metode yang digunakan untuk melatih kesiapan belajar siswa. Metode ini cocok untuk kegiatan yang memerlukan langkah-langkah atau prosedur. Caranya, peserta didik diminta untuk memperhatikan guru yang sedang mengerjakan prosedur. Guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, kemudian diakhir pembelajaran guru memberi tantangan pada siswa untuk menirukan prosedur yang sama dan mengartikannya.

5) *Bermain Jawaban*

Metode bermain jawaban adalah metode yang didalamnya terdapat unsur permainan, dimana guru membuat pertanyaan dan jawaban pada potongan-potongan kertas kemudian potongan kertas tersebut dimasukkan kedalam kantong-kantong. Jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, salah satu kelompok mengambil pertanyaan dan membacakannya, kemudian kesempatan diberikan kepada kelompok lain untuk mengambil jawaban dari pertanyaan itu di dalam kantong-kantong yang tersedia.

6) *Learning Contracts*

Kontrak belajar adalah salah satu metode yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang hendak dikerjakan siswa untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

7) *Index Card Match*

Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

3. Metode *Learning Starts With a Question*

a. Pengertian *Learning Starts With a Question*

Salah satu cara untuk membuat siswa belajar secara aktif adalah dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari pengajar. metode ini dapat memberikan stimulus siswa untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya. (Silberman, 2017) menyatakan bahwa “*Learning Starts With a Question* adalah merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka, tanpa penjelasan dari pengajar lebih dulu” *Learning Starts With a Question* merupakan suatu metode sederhana ini untuk merangsang siswa agar berani bertanya, kunci belajar. Pertanyaan adalah stimulus yang mendorong siswa untuk berfikir dan belajar.

Tujuan siswa dalam membuat pertanyaan adalah mendorong siswa untuk berpikir dalam menebak kunci belajar materi yang akan dipelajari. menyelidiki dan menilai penguasaan siswa tentang bahan pelajaran, membangkitkan minat siswa untuk sesuatu sehingga akan menimbulkan keinginan untuk mempelajarinya dan juga menarik perhatian siswa dalam belajar.

Menurut (Suprijono, 2017: 31) bahwa “Metode *Learning Starts With a Question* adalah suatu metode pembelajaran dimana sistem belajar dimulai dari pertanyaan-pertanyaan siswa yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang

berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar karena siswa itu akan saling berkelompok, membuat pertanyaan dalam menyelesaikan tugas”.

Sedangkan (Rusman, 2016: 22) mengatakan “Metode *Learning Start With a Question* (LSQ) adalah suatu metode pembelajaran aktif dalam bertanya”. Agar siswa aktif bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajari yaitu dengan membaca terlebih dahulu, dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam membaca/membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama.

(Firanda, 2018: 58) mengatakan bahwa metode *Learning Start With a Question* (pembelajaran dimulai dengan pertanyaan) merupakan teknik sederhana yang dapat diaplikasikan pada situasi sehari-hari mengenai proses pembelajaran dan dapat memberikan langkah untuk berkomunikasi dua arah antara guru dan peserta didik, sehingga mampu menggugah peserta didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya. Bertanya adalah cara untuk mengungkapkan rasa keingintahuan akan jawaban yang belum diketahui. Rasa ingin tahu merupakan dorongan atau rangsangan yang efektif untuk belajar dan mencari jawaban. Kualitas hidup seseorang ditentukan oleh kualitas pertanyaannya, semakin progresif sebuah pertanyaan semakin sukses orang tersebut menjalani kehidupannya. Teknik ini dimungkinkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

(Slameto, 2018: 72) mengatakan bahwa pertanyaan adalah sebuah metode untuk menanggapi dan menunjukkan kesadaran siswa dalam belajar. Pertanyaan merupakan metode untuk mengontrol dan mengatur kondisi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Learning Start With a Question* adalah suatu metode pembelajaran dimana proses belajar diarahkan siswa aktif dalam bertanya sebelum mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dari guru sebagai pengajar. Salah satu cara untuk membuat siswa belajar secara aktif adalah dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari pengajar. Metode ini dapat memberikan stimulus siswa untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya.

b. Langkah-langkah Metode *Learning Starts With a Question*

Metode *Learning Starts With a Question* menuntut siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari yang dipelajari untuk mendorong siswa lebih giat belajar dan pembelajaran lebih mudah tercapai. Dengan adanya belajar aktif dapat memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dalam pemberian tugas membuat pertanyaan merupakan salah satu usaha agar siswa aktif dalam belajar.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran aktif *Learning Starts With a Question* (Sanjaya, 2018: 35) adalah sebagai berikut:

1. Mintalah siswa mempelajari handout dengan seorang teman. Minta pasangan untuk memahami sebanyak mungkin handout dan apa yang tidak mereka pahami. Dengan menandai dokumen dengan pertanyaan tentang informasi yang tidak mereka pahami, dorong siswa untuk memasukkan tanda tanya sebanyak yang mereka inginkan.
2. Berkumpul kembali di kelas, dan menjawab pertanyaan siswa dengan tangkas. Anda mengajar dengan jawaban Anda atas pertanyaan siswa alih-alih melalui “pelajaran prasetel” atau jika Anda suka, dengarkan seluruh pertanyaan dan kemudian lihat “pelajaran yang disajikan”, lakukan upaya khusus untuk menanggapi pertanyaan siswa.

Menurut Suprijono (2019: 112) adapun langkah-langkah Metode *Learning*

Starts With a Question yaitu:

1. Guru memberi tahu dahulu materi apa yang akan dibahas.
2. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari dan meminta siswa untuk menuliskan atau memberi tanda pada bagian materi yang tidak dipahaminya. Anjurkan kepada mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin.
3. Guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang telah mereka baca, siswa yang bertanya akan diberi nilai.
4. Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa.
5. Mulailah pelajaran dengan menjawab dan menjelaskan hal-hal yang mereka tanyakan, dengan cara ini akan terjadi pembelajaran Tanya-jawab secara aktif.
6. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok (4-5 Orang)
7. Setiap kelompok diberi pertanyaan berupa lembar diskusi yang dikerjakan siswa per kelompok.
8. Guru membahas pertanyaan tersebut dengan cara menunjuk siswa sambil memberikan pengarahan kepada siswa.

Adapun langkah-langkah Metode *Learning Starts With a Question* adalah sebagai berikut (Sardiman, 2018: 63)

- a. Bagikan potongan-potongan kertas (ukuran kartu pos) kepada siswa
- b. Minta setiap siswa untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang berkaitan dengan materi pelajaran (tidak perlu menuliskan nama)
- c. Setelah semua selesai membuat pertanyaan masing-masing diminta untuk memberikan kertas berisi pertanyaan kepada teman disampingkirinya. Dalam hal ini jika posisi duduk siswa adalah lingkaran, nantinya akan terjadi gerakan perputaran kertas searah jarum jam.
- d. Pada saat menerima kertas dari teman disampingnya, siswa diminta untuk membaca pertanyaan yang ada. Jika pertanyaan itu tidak diketahui jawabannya, maka dia harus memberi tanda centang, lalu diberikan kepada teman sebelahnya sampai soal kembali kepada pemiliknya.
- e. Ketika kertas pertanyaan tadi kembali kepada pemiliknya, siswa diminta untuk menghitung tanda centang yang ada pada kertasnya. Pada saat ini carilah pertanyaan yang mendapat tanda centang paling banyak.
- f. Beri respon kepada pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan : a) jawaban langsung secara singkat, b) menunda jawaban sampai pada waktu yang tepat atau waktu membahas topic tersebut.
- g. Jika waktu cukup, minta beberapa orang siswa untuk membacakan pertanyaan yang ia tulis meskipun tidak mendapat tanda centang yang banyak kemudian beri jawaban.
- h. Kumpulkan semua kertas. Besar kemungkinan ada pertanyaan-pertanyaan yang akan anda jawab pada pertemuan berikutnya.

Langkah-langkah strategi Metode *Learning Start With a Question* adalah sebagai berikut (Zaini, 2018: 37):

- a. Pilihlah bahan bacaan yang sesuai dengan topik kemudian bagikan kepada peserta didik, dalam hal ini bacaan tidak harus difotokopi akan tetapi dapat dilakukan dengan memilih satu topik tertentu dalam buku yang dipakai. Usahakan bacaan itu adalah bacaan yang memuat informasi umum/yang tidak detail, bacaan yang memberikan peluang untuk di tafsirkan dengan berbeda-beda oleh peserta didik.
- b. Mintalah peserta didik untuk mempelajari bacaan secara sendiri-sendiri atau dengan teman.
- c. Mintalah peserta didik untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang kurang dipahami. Jika waktu memungkinkan gabungkan pasangan belajar yang satu dengan pasangan belajar yang lain, kemudian minta mereka untuk membahas poin-poin yang tidak diketahui pada lembaran materi yang telah mereka tandai tersebut.
- d. Di dalam pasangan atau kelompok kecil mintalah peserta didik untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang mereka baca.
- e. Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang mereka tulis kemudian sampaikan pelajaran berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut

c. Adapun kelebihan dari metode ini adalah :

- a. Kelas lebih aktif karena siswa tidak sekedar mendengarkan saja
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga guru mengetahui hal-hal yang belum dimengerti oleh para siswa

- c. Guru dapat mengetahui sampai di mana penangkapan siswa terhadap segala sesuatu yang diterangkan.

d. Adapun kelemahan dari metode ini adalah :

- a. Dengan tanya-jawab kadang-kadang pembicaraan menyimpang dari pokok persoalan bila dalam mengajukan pertanyaan, siswa menyinggung hal-hal lain walaupun masih ada hubungannya dengan pokok yang dibicarakan. Dalam hal ini sering tidak terkendalikan sehingga membuat persoalan baru.
- b. Membutuhkan waktu lebih banyak.

4. Kreativitas Siswa

a. Pengertian Kreativitas Siswa

Istilah kreativitas biasanya dikatakan dalam sikap seseorang yang dianggap sebagai kreatif. Terdapat banyak defenisi tentang kreativitas tetapi tampaknya tidak ada defenisi umum yang sama, setiap ilmuan memiliki defenisi tersendiri menurut versinya masing-masing.

Menurut (Munandar, 2018: 44) menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah kepada kuantitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban”.

Menurut (Slameto, 2018: 37) menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan penerapan dalam pemecahan masalah”.

Menurut (Fathurrohman, 2018: 42) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

(Sardiman, 2018: 65) Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

(Amelia dan Pratiwi, 2020 : 1) Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memberikan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata baik dari karya baru maupun kombinasi terhadap sesuatu yang sudah ada relatif berbeda dengan sebelumnya.

b. Ciri-ciri Kreativitas Siswa

Adapun ciri-ciri kreativitas siswa adalah sebagai berikut (Sardiman, 2018: 66):

1. Kreativitas dapat mendorong seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya dimana aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam- macam kemungkinan pemecahan masalah.
3. Kreativitas dapat memberikan kepuasan tersendiri pada seseorang. Siswa yang kreatif akan membuat jadwal belajar sehingga cara belajarnya terkontrol dan teratur. Cara belajar yang baik akan memberikan hasil yang baik pula. Hasil belajar yang baik akan memberikan rasa puas pada diri seseorang.
4. Kreativitas memungkinkan seseorang meningkatkan kualitas pada hidupnya. Orang yang kreatif akan selalu mengaktifkan diri melalui kegiatan yang bermanfaat, minimal untuk dirinya dan umumnya untuk masyarakat.

c. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Adapun upaya untuk meningkatkan kreativitas, antara lain (Sardiman, 2018: 67):

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran dalam bentuk informasi fakta seharusnya diketahui oleh siswa setelah pengajaran selesai
- 2) Menilai kesiapan siswa untuk mempelajari informasi fakta
- 3) Mengorganisasikan kegiatan guru dan siswa untuk meningkatkan belajar matematika
- 4) Mengatur waktu, ruang, dan perlengkapan
- 5) Menilai achievement siswa sepanjang jam pembelajaran dan sesudah selesai pembelajaran

- 6) Memberi feed back kepada siswa-siswa supaya mereka dapat mengetahui kemajuan mereka dan dapat mengatasi kesukaran-kesukaran yang dialami
- 7) Pada umumnya siswa–siswa yang ambil bagian secara langsung dalam hal ini didalam pedoman instruksional, hal ini diuraikan lebih lanjut
 - a. Menolong siswa untuk mengenal hubungan–hubungan yang bermakna
 - b. Menyusun bahan pelajaran menurut urutan yang tepat
 - c. Mengatur dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa untuk mempraktekkan pengetahuan yang telah dimiliki.

d. Indikator Kreativitas Siswa

Mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas peserta didik, maka perlu menggunakan empat indikator kreativitas yaitu sebagai berikut (Fatmawiyati, 2018: 12):

- a. Kefasihan/kelancaran

Kelancaran adalah mengeluarkan pemikiran dengan mudah, baik dalam kebebasan intelektual, verbal atau yang lainnya, yakni seperti kemampuan mengungkapkan pemikiran dengan baik dan lancar, kemampuan berpikir cepat dalam kalimat yang saling berkaitan dan sesuai. Sedangkan kefasihan adalah kemampuan memikirkan dan mengungkapkan gagasannya dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dengan benar dan baik.

- b. Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan berbagai pemikiran yang berkembang menjadi berbagai pemikiran yang berbeda dan

bebas dengan melakukan sikap atau Tindakan dengan cara tertentu dalam menyelesaikan sebuah permasalahan

c. Orsinilitas

Orsinilitas merupakan lawan dari plagiasi, artinya pemikiran-pemikiran atau suatu ide muncul dari seseorang, dan menjadi hak miliknya, serta mencerminkan karakter dan kepribadiannya.

d. Elaborasi

Elaborasi dalam hal ini diartikan dengan memodifikasi reaksi yang dilakukan dengan menambahkan beberapa reaksi yang dilakukan dengan cara menambahkan reaksi lainnya yakni seperti mengambil suatu pemikiran yang sederhana, kemudian menjadikannya pemikiran yang lebih menarik. Atau menambahkan perincian-perincian pada suatu pemikiran tertentu, dengan syarat perincian-perincian ini sesuai dengan pemikirannya utamanya.

5. Mind Mapping

a. Pengertian Mind Mapping

Manusia lahir dengan segala potensi yang dimiliki, termasuk potensi pikiran. Namun, pada praktik pembelajaran, penggunaannya masih jauh dari optimal. Hal ini tercermin dari berbagai kesulitan yang muncul pada pembelajaran, seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian atau mengingat, yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada membaca buku atau mendengar pengajaran yang tidak memberi pemahaman. Menurut Yovan (2018: 15), pembelajaran melibatkan pemikiran

yang bekerja secara asosiatif. Sehingga dalam setiap pembelajaran terjadi penghubungan antara satu informasi dengan informasi lain. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan otak sebagai aktifitas mental mulai dari pengambilan, pemrosesan, hingga penyimpulan informasi. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses sinergisme antara otak, pikiran dan pemikiran untuk menghasilkan daya guna yang optimal.

Untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, maka proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan keseluruhan otak. (Deporter, 2017) mengatakan “*Mind Mapping* adalah teknik mencatat kreatif yang memudahkan saudara mengingat banyak informasi dengan menggunakan simbol, gambar, perasaan dan aneka warna”. Selain itu, (Buzan, 2016) mengatakan “*Mind Mapping* adalah teknik mencatat yang memudahkan saudara dalam mengingat serta meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memberikan wawasan baru”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peta pikiran (*Mind Mapping*) adalah suatu teknik mencatat yang menggunakan penguatan visual serta gaya belajar visual. Peta pikiran (*Mind Mapping*) memadukan potensi kerja otak yang terdapat dalam diri seseorang. Peta pikiran menjadi kunci yang universal untuk membuka potensi dari seluruh otak, karena menggunakan seluruh keterampilan yang terdapat pada bagian *neo-cortex* dari otak atau yang lebih dikenal sebagai otak kiri dan otak kanan. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya

kombinasi warna, simbol, bentuk, dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dapat menghubungkan ide unik dan baru dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna dan simbol-simbol yang menarik akan menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan berbeda. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi di dalam dirinya. Emosi dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar apakah hasilnya baik atau buruk. Pembelajaran berbasis peta pikiran, berusaha menggabungkan kedua belahan otak yakni otak kiri yakni yang berhubungan dengan keterampilan (aktifitas kreatif). Dengan demikian, teknik pemetaan pikiran mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Sistem limbik pada otak manusia memiliki peranan penting dalam penyimpanan dan pengaturan informasi (memori) dari memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang secara tepat. Dalam proses belajar, siswa menginginkan materi pelajaran yang diterima menjadi memori jangka panjang, sehingga ketika materi tersebut diperlukan kembali siswa dapat mengingatnya. Belahan *neo-cortex* juga memiliki peranan penting dalam penguatan memori. Belahan otak kiri yang berkaitan dengan kata-kata, angka, logika, urutan dan rincian (aktifitas belajar). Belahan otak kanan berkaitan dengan warna, gambar, imajinasi, dan ruang atau disebut sebagai aktifitas kreatif. Jika kedua belahan *neo-cortex* ini dipadukan secara bersamaan maka informasi (memori) yang diterima dapat bertahan menjadi memori jangka panjang. Peta pikiran (*Mind Mapping*)

merupakan teknik mencatat yang memadukan kedua belahan otak. Sehingga contoh, catatan materi pelajaran yang dimiliki siswa dapat dituangkan melalui gambar, simbol, dan warna.

b. Manfaat *Mind Mapping*

Deporter (2017: 135) memaparkan manfaat peta pikiran (*Mind Mapping*) sebagai berikut:

- a. Peta Pikiran membantu anda mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya terutama potensi yang berhubungan dengan kreatifitas.
- b. Peta Pikiran akan membiasakan anda untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga siswa yang dapat menciptakan produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungan.
- c. Peta Pikiran akan memberikan sarana untuk mengungkapkan perasaan dan rasa indrawi saudara. Begitu intuisi dipetakan, saudara semakin mendekati penemuan jalan untuk meningkatkan gagasan atau menjadikannya lebih konkret dan mudah untuk dikomunikasikan.

c. Ciri-ciri *Mind Mapping*

Mind-mapping memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Deporter, 2017: 37):

- a. Jika memberi atau menerima penjelasan arah lebih suka memakai peta atau gambar.
- b. Aktivitasnya kreatif : menulis, menggambar, dan merancang.

- c. Mempunyai ingatan visual yang bagus disaat kita meninggalkan sesuatu hal dalam beberapa hari.
- d. Menarik perhatian orang dalam proses pembelajaran.
- e. Mempersingkat waktu dalam membuat suatu catatan.

d. Langkah-langkah Penerapan Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Membuat peta pikiran (*Mind Mapping*) sebaiknya menggunakan pulpen atau pensil berwarna. Selanjutnya ialah menggunakan kertas dengan ukuran lebar guna memudahkan membuat pemetaan. Adapun langkah-langkah membuat peta pikiran (*Mind Mapping*) menurut Buzan (2016: 21) sebagai berikut:

- a. Sediakan sebuah kertas dengan pulpen atau pensil warna.
- b. Tulis gagasan utama di bagian tengah kertas sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Bisa lingkaran, persegi atau bentuk lain. Misalnya, tema dilingkupi oleh bentuk lampu pijar.
- c. Tambahkan sebuah cabang keluar dari pusat (tema yang dilingkupi bentuk tertentu) untuk setiap poin atau ide cabang. Jumlah bervariasi tergantung kepada jumlah bagian ide. Jika dapat digunakan warna yang berbeda.
- d. Tulislah kata kunci yang dapat menjelaskan setiap cabang. Kata kunci ini merupakan inti sebuah gagasan dan dapat memicu ingatan, jika menggunakan singkatan perlu dipastikan bahwa singkatan yang dibuat dikenal baik oleh si pembuat peta pikiran (*Mind Mapping*) sehingga dapat dengan mudah diingat pada saat catatan kembali dibuka.
- e. Tambahkan simbol atau ilustrasi untuk membuat peta pikiran (*Mind Mapping*) lebih menarik dan dapat dengan mudah diingat.

e. Kelebihan Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Menurut Buzan (2016: 115) peta pikiran (*Mind Mapping*) memiliki sejumlah kelebihan antara lain:

- 1) Kemampuan mengingat dalam kaji ulang akan lebih efektif dan lebih cepat.
- 2) Setiap pemetaan pikiran yang dibuat akan terlihat berbeda dengan setiap peta pikiran yang lain, ini akan membantu dalam mengingat.
- 3) Sifat strukturnya memungkinkan melakukan penambahan informasi baru dengan mudah atau menjejalkannya secara tidak rapi.

f. Kelemahan Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Adapun kelemahan peta pikiran (*Mind Mapping*) ialah dalam hal kreativitas, pemetaan pikiran cenderung sulit karena membutuhkan waktu lama untuk menentukan kata kunci yang akan menjadi cabang dari pemetaan gagasan dan ide. Namun, dengan banyak latihan siswa akan semakin mahir dalam membuat pemetaan pikiran (*Mind Mapping*).

(Sapriya, 2018: 19) menjelaskan bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di Australia dan Amerika Serikat, sedangkan menurut (Muhammad Numan Somantri, 2014: 44) pendidikan IPS di sekolah merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adanya mata pelajaran IPS di semua jenjang pendidikan menandai bahwa IPS sangat penting untuk dipelajari. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis sehingga dengan mempelajari IPS siswa menjadi tahu tentang kondisi sosial dan dapat menghadapi tantangan berat dalam kehidupan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian mata pelajaran IPS tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran perpaduan antara ilmu-ilmu sosial diantaranya sosiologi, geografi, sejarah, dan ekonomi. Adanya keterpaduan mata pelajaran IPS maka dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

b. Hakikat IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai macam disiplin ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan warga negara yang baik (Sapriya, 2018: 20). Dalam 10 program sekolah, IPS memberikan koordinasi studi yang sistematis menggambarkan pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta konten yang sesuai dengan humaniora, matematika dan IPA. Tujuan utama IPS adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan dan memberi alasan untuk kepentingan masyarakat sebagai warga negara yang baik, dari beragam budaya, demokrasi sosial di dunia yang saling tergantung.

c. Fungsi IPS

Mata pelajaran IPS memberikan siswa pengetahuan tentang kehidupan di masyarakat dan lingkungannya serta permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalamnya. Permasalahan-permasalahan yang terjadi antara lain masalah budaya, ekonomi, dan politik. Siswa diberi mata pelajaran seperti ini karena mata pelajaran IPS mempunyai tujuan. Menurut (Sapriya, 2018: 12), tujuan pendidikan IPS ialah untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), ketrampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and value) yang dapat digun sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut (Supardi, 2018: 186-187), fungsi mata pelajaran IPS adalah:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional;
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial;
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif;
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial;
- 5) Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia;
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS yang di kemukakan oleh Sapriya dan Supardi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, tidak hanya mempersiapkan siswa menjadi warga yang baik saja melainkan dengan mata pelajaran IPS siswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Adanya tujuan IPS tersebut maka

mata pelajaran IPS dapat digun sebagai bekal kemampuan siswa untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial.

d. Ruang Lingkup IPS

Tasrif (2018: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut :

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

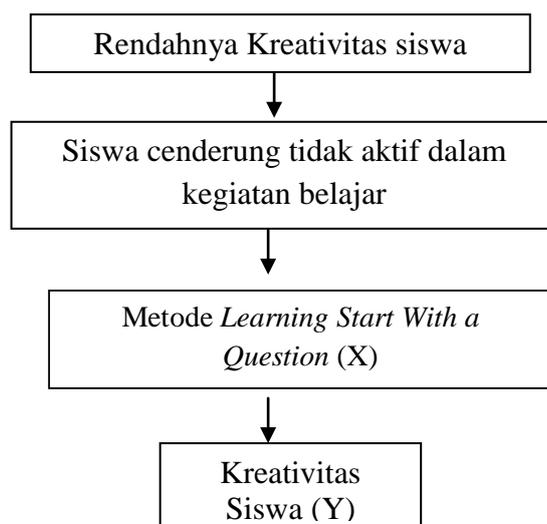
B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian di atas, selanjutnya akan dibuat kerangka konseptual penelitian. Kerangka konseptual adalah kerangka pemikiran menyangkut konsepsi tahap-tahap penelitiannya secara teoritis.

Kerangka konseptual dibuat berupa skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan

dalam penelitian. Skema tersebut menjelaskan mekanisme kerja factor-faktor yang timbul secara singkat. Dengan demikian, gambaran jalannya penelitian ini secara lebih jelas dan terarah.

Kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran, penggunaan dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa merasa menarik dalam mengikuti proses belajar-mengajar tersebut. Oleh karena itu, penggunaan Metode *Learning Start With a Question* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui penelitian di lapangan dengan meneliti hipotesis ini mungkin ditolak atau diterima tergantung dari data setelah dilakukan penelitian.

H_a: Ada pengaruh yang positif dari Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

H_o: Tidak ada pengaruh yang positif dari Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Mutiara Aulia Jl. Jati No.125 A Dusun II A, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juli tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agst
1	Penyusunan skripsi								
2	Bimbingan skripsi								
3	Seminar skripsi								
4	Perbaikan skripsi								
5	Pelaksanaan riset								
6	Pengolahan data								
7	Penyusunan skripsi								
8	Bimbingan skripsi								
9	Sidang skripsi								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas Kelas V di MIS Mutiara Aulia Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang.

2. Sampel

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Kelas V di MIS Mutiara Aulia dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2022 : 85) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang dapat didefinisikan operasional yaitu variabel independen (bebas) yaitu variabel X dan variabel devenden (terikat) yaitu variabel Y.

1. Variabel X = Metode *Learning Start With a Question*
2. Variabel Y = Kreativitas Siswa

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan eksperimen menggunakan model one shot test.

D. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *Learning Start With a Question* merupakan suatu model pembelajaran aktif, di mana peserta didik belajar dimulai dari pertanyaan-pertanyaan peserta didik yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif.
2. Kreativitas siswa adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru.

E. Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi

Praktik observasi sekolah merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara melakukan suatu pengamatan secara langsung di lingkungan satuan pendidikan yang tujuannya untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian (Mahmudah, 2022: 5). Observasi digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan siswa selama pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Start With a Question*. Observasi dibuat oleh peneliti untuk mengamati siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Learning Start With a Question*.

b. Kisi-kisi Lembar Observasi

Adapun kisi-kisi instrument penelitian kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No.	Indikator	Skor
1	Kefasihan/Kelancaran	5
2	Fleksibilitas	5
3	Orisnilitas	5
4	Elaborasi	5
Jumlah		20

c. Tes Kinerja (Penilaian Unjuk Kerja)

Teknik pengumpulan data secara nontes dilengkapi pula dengan adanya teknik unjuk kerja atau tes kinerja. Teknik unjuk kerja atau tes kinerja ini digunakan untuk menilai kreativitas siswa dalam membuat Mind Mapping. Menurut Khaerudin (2012: 182) penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Selain itu, penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian.

d. Skala Likert

Selanjutnya data yang dipantau dari hasil instrumen akan diolah dalam skala Likert. Butir-butir pernyataan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan tertutup, yaitu pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternatif jawaban. Penilaian dilakukan dengan 5 kualifikasi. Berikut ini penskoran penilaian dalam skala Likert.

Tabel 3.4
Skala Likert

Keterangan	Skor
Baik sekali	5
Baik	4
Sedang	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Sugiyono (2017: 94)

Keterangan:

5: Baik sekali

4: Baik

3: Sedang

2: Cukup baik

1: Kurang baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Total Skor}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100$$

Persentase	Kategori
86 – 100	Baik Sekali
76 – 85	Baik
56 – 75	Cukup
10 – 55	Kurang
0-10	Kurang sekali

Sumber: Arikunto (2012:245)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Dengan jenis penelitian kuantitatif yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistik yang digunakan adalah sebagai

berikut:

1). Uji Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan adalah validitas expert yaitu dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang berkompeten atau melalui expert judgment. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data.

2) Uji Hipotesis

Uji – t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (*berpasangan*). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (*objek penelitian*) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 20.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji t dengan SPSS 20.0 *for windows*

Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS 20.0 for windows

Langkah 2 : Buat data pada variable view

- Langkah 3 : Masukan data pada *data view*
- Langkah 4 : Klik *Analyze* pilih *Compare Means >> Paired Sample T-Test*
- Langkah 5 : Klik option dan pada interval confidence masukkan 95% (karena $\alpha = 0,05$). Kemudian klik continue
- Langkah 6 : Masukkan data sesudah di variable dependen
- Langkah 7 : Klik continue, klik plot dan histogram
- Langkah 8 : Klik ok

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di MIS Mutiara Aulia dengan mengetahui pengaruh metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrumen non tes berupa tes kinerja (unjuk kerja) serta observasi. Kemudian untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan lembar tugas membuat mind mapping digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas.

Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid. Sebelum lembar observasi (tes kinerja) digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validasi ahli, validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja yang akan digunakan.

Peneliti menggunakan validasi ahli dimana lembar observasi (unjuk kerja) diberikan kepada dosen yang ahli didalam hal tersebut dan kemudian divalidasi. Lembar observasi (unjuk kerja) ini di validasi oleh Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd setelah lembar observasi (unjuk kerja) sudah dikatakan valid atau berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar observasi (tes kinerja) kreativitas membuat mind mapping dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$= 97,78$$

Berdasarkan perhitungan di atas, penilaian validator terhadap validitas instrumen lembar observasi kreativitas siswa mencapai 97,78. Hasil validasi instrumen lembar observasi kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Hasil Validitas Ahli (*Expert Validity*)

Vallidaltor	Total Skor	Persentase	Kriterial	Keterangan
Karina Wanda S.Pd., M.Pd	44	97,78%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil validator ahli oleh Ibu Karina Wanda S.Pd., M.Pd diperoleh skor total 44 dengan proporsi 97,78% termasuk campuran antara valid dan informasi yang tidak perlu direvisi.

a. Pengamatan/Observasi Pre Test Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Learning Start With a Question*

Pretest yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan membuat mind mapping sebelum menggunakan metode *Learning Start With a Question* selama proses pembelajaran.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Pretest

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Baik sekali	86-100	3	12%
Baik	76-85	7	28%
Cukup	56-75	14	56%
Kurang	10-55	1	4%
Kurang sekali	0-10	0	0%
Total		25	100%
Rata-rata			74.20
Nilai Maximum			100
Nilai Minimum			55

Berdasarkan tabel di atas bahwa kreativitas siswa sebelum menggunakan metode *Learning Start With a Question* belum memenuhi standar KKM sebanyak 12 orang siswa dan yang sudah memenuhi nilai KKM sebanyak 13 siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 86-100 adalah sebanyak 3 siswa, nilai 76-85 sebanyak 7 siswa, nilai 56-75 sebanyak 14 siswa, nilai 10-55 sebanyak 1 siswa, nilai 0-10 sebanyak 0 siswa.

Tabel 4.2
Distribusi Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Learning Start*
***With a Question* Siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia**

No.	BS		B		C		K		KS		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	32,00%	6	24,00%	9	36,00%	2	8,00%	0	0,00%	25	100%
2	7	28,00%	5	20,00%	11	44,00%	2	8,00%	0	0,00%	25	100%
3	7	28,00%	6	24,00%	10	40,00%	2	8,00%	0	0,00%	25	100%
4	6	24,00%	7	28,00%	9	36,00%	3	12,00%	0	0,00%	25	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil observasi responden tentang kefasihan/kelancaran, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (cukup) sebesar 36%.
2. Hasil observasi responden tentang fleksibilitas, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (cukup) sebesar 44%.
3. Hasil observasi responden tentang orisnilitas, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (cukup) sebesar 40%.
4. Hasil observasi responden tentang elaborasi, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (cukup) sebesar 36%.

Pengamatan /Observasi Post Test Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Learning Start With a Question*

Post test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan membuat mind mapping sesudah menggunakan metode *Learning Start With a Question* selama proses pembelajaran.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Postest

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Baik sekali	86-100	13	52%
Baik	76-85	6	24%
Cukup	56-75	6	24%
Kurang	10-55	0	0%
Kurang sekali	0-10	0	0%
Total		25	100%
Rata-rata			86.60
Nilai Maximum			100
Nilai Minimum			60

Berdasarkan tabel di atas bahwa kreativitas siswa sesudah menggunakan metode *Learning Start With a Question* sudah memenuhi standar KKM, dimana yang memenuhi nilai KKM sebanyak 23 orang siswa, dan siswa yang belum memenuhi nilai KKM ada sebanyak 2 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 86-100 adalah sebanyak 13 siswa, nilai 76-85 sebanyak 6 siswa, nilai 56-75 sebanyak 6 siswa, nilai 10-55 sebanyak 0 siswa, nilai 0-10 sebanyak 0 siswa.

Berikut ini distribusi nilai kreativitas siswa sesudah menggunakan metode *Learning Start With a Question* siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

Tabel 4.4
Distribusi Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Learning Start With a Question* Siswa Kelas V di MIS Mutiara Aulia

No.	BS		B		C		K		KS		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	15	60,00%	6	24,00%	4	16,00%	0	0,00%	0	0,00%	25	100%
2	14	56,00%	6	24,00%	4	16,00%	1	4,00%	0	0,00%	25	100%
3	13	52,00%	6	24,00%	6	24,00%	0	0,00%	0	0,00%	25	100%
4	13	52,00%	7	28,00%	4	16,00%	1	4,00%	0	0,00%	25	100%

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil observasi responden tentang kefasihan/kelancaran, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 5 (baik sekali) sebesar 60%.
2. Hasil observasi responden tentang fleksibilitas, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 5 (baik sekali) sebesar 56%.
3. Hasil observasi responden tentang orisnilitas, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 5 (baik sekali) sebesar 52%.
4. Hasil observasi responden tentang elaborasi, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 5 (baik sekali) sebesar 52%.

B. Pengujian Hipotesis

Tabel 4.10

Uji t-paired

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Metode Konvensional	4.355	24	.000	63.80952	62.4698	65.1492
Metode <i>Learning Start With a Question</i>	4.279	24	.000	84.23810	82.1776	86.2986

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan lembar observasi yaitu non tes atau unjuk kerja untuk menilai pengaruh metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia sebagai sampel dalam penelitian ini.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, instrument penelitian terlebih dahulu divalidasi ahli. Lembar Observasi yang telah selesai dibuat ditunjukkan kepada validator untuk dinilai kelebihan dan kekurangannya, setelah diadakan perbaikan dengan acuan saran-saran yang diberikan validator, validator mengisi lembar angket validasi guna mengetahui tingkat kevalidan lembar observasi yang akan digunakan.

Dari studi literatur terdahulu yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya metode *Learning Start With a Question* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kamarudin, dkk (2021) di dapat hasil bahwa kreativitas siswa meningkat yang terjadi pada siklus II. Dimana pada siklus II pertemuan satu tes kreativitas siswa terdapat 16 dengan kategori cukup kreatif dan 2 orang siswa dalam kategori kurang kreatif, sedangkan 4 orang lainnya dalam kategori kreatif dari jumlah 22 orang siswa. Kemudian pada pertemuan kedua, tingkat kreativitas siswa ada 15 orang, siswa masuk kategori kreatif, dan 5 orang siswa dalam kategori sangat kreatif, sedangkan 2 orang lainnya masuk dalam kategori cukup kreatif. Dan pada tes evaluasi belajar siswa pada siklus II meningkat dengan jumlah rata-rata 78,18%. Oleh karena itu metode pembelajaran *Learning Start With a Question* dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dari uraian penelitian tentang metode *Learning Start With a Question* dan kreativitas siswa, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan metode *Learning Start With a Question* dan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

apakah ada pengaruh yang signifikan antara metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa kelas V di MIS Mutiara Aulia. Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan software SPSS, Microsoft Excel maupun manual, peneliti dapat mengemukakan temuan yaitu berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

Pertama adalah kurangnya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti. Keterbatasan tempat penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MIS Mutiara Aulia untuk dijadikan tempat penelitian. Kemampuan peneliti untuk mengkondisikan kelas sulit karena jumlah anak dalam satu kelas yaitu sebanyak 25 siswa.

Kedua adalah kendala teknis di lapangan yang secara tidak langsung membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Salah satunya kurangnya media elektronik yaitu infokus sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Ketiga adalah keterbatasan dalam Objek Penelitian, dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas V.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kreativitas siswa sebelum menggunakan Metode *Learning Start With a Question* sangat rendah ini terlihat siswa yang memenuhi nilai KKM hanya 13 orang siswa dan 12 orang lagi belum memenuhi nilai KKM.
2. Kreativitas siswa setelah menggunakan Metode *Learning Start With a Question* mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM sebanyak 23 siswa dan 2 siswa belum memenuhi nilai KKM.
3. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Learning Start With a Question* dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan agar dapat metode *Learning Start With a Question* pada pelajaran tematik sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Status Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amelia, Chairunnisa dan Pratiwi, Indah. 2020. Penerapan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA pada Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. Volume III No. 2
- Amri, S. (2017). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. PT. Prestasi Pustakarya.
- Asrori, Mohammad. 2018. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Barizi, A. (2017). *Menjadi Guru Unggul*. Ar-Ruzz Media.
- Buzan, Tony. 2016. *Buku pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Darma, Surya. 2018. *Metode pembelajaran dan Pemilihannnya*. Jakarta: Ditejen PMPTK.
- Deporter, Bobby. 2017. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2018. *Strategi Belajar-mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari, Mardapi. 2016. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha. Medika.
- Fatmawiyati, Jati, Skripsi: “Telaah Kreativitas”, (Surabaya: Magister Psikologi Universitas Airlangga, 2018)
- Firanda, R. E. (2018). Model Active *Learning* Dengan Teknik *Learning Starts With a Question* Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas Xi Ilmu Sosial 1 Sma Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2016,. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 1(2), 11–14.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gulo, W. 2016. *Strategi Belajar-mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Isman, A. 2011. *Instructional Design in Education: New Model*. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 10(1), 136–142. Khaerudin, M., et. al. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan,. Konsep dan Implementasi di Madrasah*. Yogyakarta: Nusa Aksara.

- Mahmudah, Syafi'atul. 2022. *Kajian Teknis, dan Instrumen Observasi Sekolah*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan. Fathurrohman, P. (2018). *Metode Belajar-Mengajar*. Refika Aditama.
- Mulyani 2013. *Strategi Belajar-mengajar & Micro Teaching*, Edisi Revisi, Cetakan Pertama. Jakarta. Andi.
- Munandar, U. (2018). *Pemanduan Anak Berbakat: Suatu Studi Penjajagan*. Rajawali Pers.
- Rudianto, 2017, *IPA Manajemen, Informasi untuk Pengambilan Keputusan Manajemen*, Cetakan Pertama, Jakarta, Grasindo.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2018. *Metode pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*. Raja Grafindo.
- Silberman, M. (2017). *Aktive Learning*. Pustaka Intan Madani.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Sudjana, Nana. 2014. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Edisi Revisi. Cetakan Keempat. Bandung. Falah Production.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan Ke Empat, Edisi Revisi Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2010. *Model-metode pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Umar, Husein, 2013, *Metodologi Penelitian, Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*., Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. (2019). *Model Pembelajaran*. Sinar Grafindo Offset.
- Yovan, Putra. 2018. *Memori dan Pembelajaran Aktif, Total Mind Learning*, Jakarta: Yrama Widya.
- Zaini, Hisyam. 2018. *Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Massa Penjajahan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
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, di sekolah dan di tempat bermain.
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	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa eropa ke indonesia • Peristiwa penting 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. • Mengamati gambar tentang rempah - rempah 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa • Santun • Peduli 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	pada masa pemerintahan colonial inggris dan belanda <ul style="list-style-type: none"> • System Tanam Paksa • Kegiatan kegiatan dalam, mengisi kemerdekaan. • Faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia . 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. • Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Membuat peta konsep tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. • Menyebutkan peristiwa-peristiwa perlawanan terhadap pemerintah kolonial Portugis dan Belanda. • Mengamati kondisi kehidupan 		<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Kerja Sama Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Pemahaman tentang Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. • Tes tulis tentang Peristiwa 		
		4.4.1						

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan</p>		<p>masyarakat Indonesia pada masa awal pergerakan nasional di berbagai bidang.</p>		<p>penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda.</p> <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat peta pikiran. • Berdiskusi. Bercerita <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		hankan kedaulatannya.				memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIS Mutiara Aulia



DE Amini, S.Ag., M.Pd.

Sei Mencirim,

Guru Kelas V

Widya Ika Pratiwi, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : MIS Mutiara Aulia
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran ke- : 3
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, 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 di rumah dan di sekolah.
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.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan 3.4.2 Mengidentifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengenal Proklamator Kemerdekaan Indonesia dengan penuh kepedulian .
2. Dengan membuat *Mind Mapping*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa Sebelum Dan Sesudah Pembacaan Proklamasi

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : *Learning Start With a Question*

F. Media/Alat, Bahan, Dan Sumber Belajar

Media/Alat : PPT

Sumber Belajar : Buku Pedoman Guru Tema 7 kelas 5 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diajak menyanyikan Lagu Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 4. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Siswa diajak untuk ice breaking 	5menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk membaca teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi” • Guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan tentang materi atau hal-hal yang tidak dipahaminya. • Guru menjawab pertanyaan atau hal –hal yang tidak dipahami • Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan • Guru dan siswa secara aktif melakukan tanya-jawab • Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok • Siswa mendiskusikan pembuatan <i>Mind Mapping</i> dalam LKPD • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas 	25Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	5menit

H. PENILAIAN

Jenis Tes : Tes Kinerja Tertulis (Unjuk Kerja)

Soal Tes : Membuat Mind Mapping

Aspek Penilaian Kreativitas Siswa

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor Maksimal
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>	5
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>	5
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman	5
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	5

I. Kriteria Ketuntasan Minimal

Siswa dikatakan berhasil jika mendapat nilai minimal 75, dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai rata – rata kelas mencapai nilai minimal 75.

Mengetahui,



Dr. Amini, S.Ag., M.Pd.

Sei Mencirim,

Guru Kelas V

(Widya Ika Pratiwi, S.Pd.)

Peneliti

(Adelia Syahputri)

Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)

Nama Sekolah : MIS Mutiara Aulia
 Kelas / Semester : V/ 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 3

Kompetensi Dasar

3.4.1 Membuat Laporan Tentang upaya bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan

4.4.1 Membuat Laporan Tentang upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.



Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengenal Proklamator Kemerdekaan Indonesia dengan penuh kepedulian .
2. Dengan membuat *Mind Mapping*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab



Petunjuk Kerja

1. Bacalah basmallah!
2. Kerjakan dengan berdiskusi bersama kelompokmu secara tertib!
3. Guru akan memanggil perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompokmu!

Nama Kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5



Tugas

Gambarlah sebuah peta pikiran atau *Mind Mapping* dengan tekun dan teliti dengan mengikuti Langkah berikut ini :

- Buatlah sebuah tema mengenai materi yang telah kamu pelajari hari ini!
- Buatlah cabang-cabang dari tema yang sudah kamu temukan!
- Buatlah ide-ide atau gagasan dari cabang-cabang yang telah kamu buat!
- Gunakanlah origami dan pensil warna yang telah disediakan untuk menghiasi peta pikiran!
- Buatlah peta pikiran dengan kreatif dan menarik!

- Selamat Mengerjakan -

MATERI**TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN****Subtema 2****Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan**

Pengumuman kemerdekaan pada suatu negara merupakan impian yang dimiliki oleh setiap negara terutama bagi negara dan bangsa yang sudah lama dijajah, seperti Indonesia. Waktu Indonesia mengumumkan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945, maka seluruh masyarakat Indonesia sangat senang karena mereka sudah terlalu lama dijajah oleh beberapa negara seperti Belanda dan Jepang.

Bukan hanya senang, tetapi bangsa Indonesia juga mendapatkan semangat kemerdekaan yang tinggi yang dilandasi dengan rasa keberanian untuk mengambil keputusan dan membela kebenaran

Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Info !

Peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai

Peristiwa Bersejarah Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

1. Beda pandangan tokoh tua dan golongan muda

Berita menyerahnya Jepang kepada sekutu didengar oleh Sutan Sjahrir (tokoh pemuda) dari siaran radio Amerika (voice of America). Ia pun segera menemui Mohammad Hatta dan mendesak untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Sjahrir mengatakan kepada Hatta bahwa pengumuman kemerdekaan jangan dilakukan oleh PPKI karena akan muncul anggapan di pihak Sekutu bahwa kemerdekaan Indonesia merupakan hadiah dari Jepang.

Akan tetapi Hatta tidak bisa memberikan keputusan dan mengajak Sjahrir bertemu Soekarno untuk menanyakan permasalahan tersebut. Ketika mereka bertemu, Soekarno ternyata tidak setuju dengan usul Sjahrir. Alasannya, pernyataan kemerdekaan adalah wewenang PPKI sehingga tidak bijaksana ia sebagai ketua PPKI mendahului tanpa konsultasi dengan anggota lainnya.

Di sisi lain Hatta kembali kedatangan dua orang pemuda, yaitu Soebadio Sastrosatomo dan Soebianto. Mereka bermaksud sama dengan Sjahrir, mendesak Hatta agar segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Akan tetapi, Hatta tetap menolaknya.

Gagal mendapat dukungan dari Hatta, golongan pemuda memilih Wikana sebagai ketua rombongan. Wikana menyampaikan keinginan para pemuda agar Soekarno segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Akan tetapi, Soekarno tetap pada pendiriannya bahwa ia tidak bisa memutuskannya sendiri melainkan harus berunding dengan para tokoh lainnya (golongan tua) mengenai kemerdekaan Indonesia.

Para golongan tua yakni Hatta, Ahmad Soebardjo, R.Boentaran , Mr. Iwa Koesoema Soemantri, Dr. Samsi, Djojopranoto, dan Mbah Diro selalu bersikap hati-hati dan tetap pada pendiriannya sesuai perjanjiannya dengan Marsekal Terauchi. Perjanjian yang dimaksud yakni proklamasi akan dibacakan setelah rapat PPKI yang akan diadakan tanggal 18 Agustus 1945 atau tepatnya tanggal 24 Agustus 1945.

Golongan tua tidak berani melanggar ketentuan ini karena khawatir akan adanya pertumpahan darah. Meskipun Jepang telah kalah, kekuatan militernya yang ada di Indonesia masih sangat kuat. Kemudian, Soekarno mengusulkan agar Soekarno dan Hatta harus dijemput paksa dibawa keluar kota Jakarta, tempat di mana kedua tokoh tersebut jauh dari pengaruh Jepang. Usulan tersebut pun disetujui oleh semua orang yang hadir di pertemuan.

2. Peristiwa Rengasdengklok



Pada Kamis, 16 Agustus 1945 dini hari, para pemuda berseragam masuk diam-diam ke rumah Bung Karno. Soekarni diikuti beberapa pemuda bersenjata “menjemput paksa” Bung Karno bersama istri Nyonya Fatmawati dan putranya Guntur. Bung Karno dan keluarga yang telah dibawa keluar para pemuda kemudian masuk ke dalam mobil yang didalamnya sudah ada Bung Hatta.

Mereka dibawa sekelompok pemuda dan anggota tentara Peta di bawah pimpinan Soekarni dan Shodancho Singgih menuju Rengasdengklok. Sementara itu, di Jakarta para anggota PPKI yang diundang rapat pada 16 Agustus 1945 telah datang dan berkumpul di Gedung Pejambon (sekarang Gedung Kementerian Luar Negeri).

Akan tetapi, rapat tidak dapat berlangsung karena tidak dihadiri oleh Soekarno dan Moh. Hatta sebagai ketua dan wakilnya. Joesoef Koento diutus dari Rengasdengklok untuk berunding dengan kelompok pemuda di Jakarta. Mereka berunding dan menghasilkan kesepakatan bahwa proklamasi kemerdekaan Indonesia harus dilaksanakan di Jakarta secepatnya.

Pada Kamis, 16 Agustus 1945 pukul 16.00 WIB, Ahmad Soebardjo, Soediro, dan Joesoef Koento pergi menjemput Soekarno di Rengasdengklok. Di Rengasdengklok, Ahmad Soebardjo bertemu dengan Soekarno, Hatta, Soekarni, Shodanco Subeno dan Soetarjo Kartoha dikoesoemo yang tengah melakukan perundingan. Mereka sepakat bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia akan segera diumumkan di Jakarta.

3. Perumusan teks Proklamasi

Sehari setelah peristiwa Rengasdengklok.(Arsip ANRI) Soekarno dan Hatta kemudian melanjutkan perjalanan ke rumah Laksamana Muda Maeda untuk merumuskan proklamasi. Dalam momen itu, Ir. Soekarno berperan sebagai penulis konsep Proklamasi, Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo yang menyumbangkan pikiran secara lisan.

Setelah selesai, rumusan teks proklamasi tersebut dibawa keruang depan tempat berkumpul tokoh-tokoh Indonesia lainnya. Rumusan Proklamasi itu kemudian dibacakan di hadapan tokoh-tokoh yang hadir. Pada saat itu muncul persoalan tentang siapa yang akan menandatangani naskah proklamasi itu nantinya. Ir. Soekarno mengusulkan agar semua yang hadir menandatangani naskah proklamasi.

Akan tetapi, usulan itu ditolak oleh tokoh golongan muda. Soekarni kemudian mengusulkan agar yang menandatangani naskah proklamasi cukup Soekarno dan Moh. Hatta saja atas nama Bangsa Indonesia. Usulan Soekarni ini disetujui oleh seluruh yang hadir. Selanjutnya, konsep teks Proklamasi diketik oleh Sajoeti Melik menggunakan mesin ketik yang diambil dari Kantor Perwakilan AL Jerman.

Pembacaan Teks Proklamasi



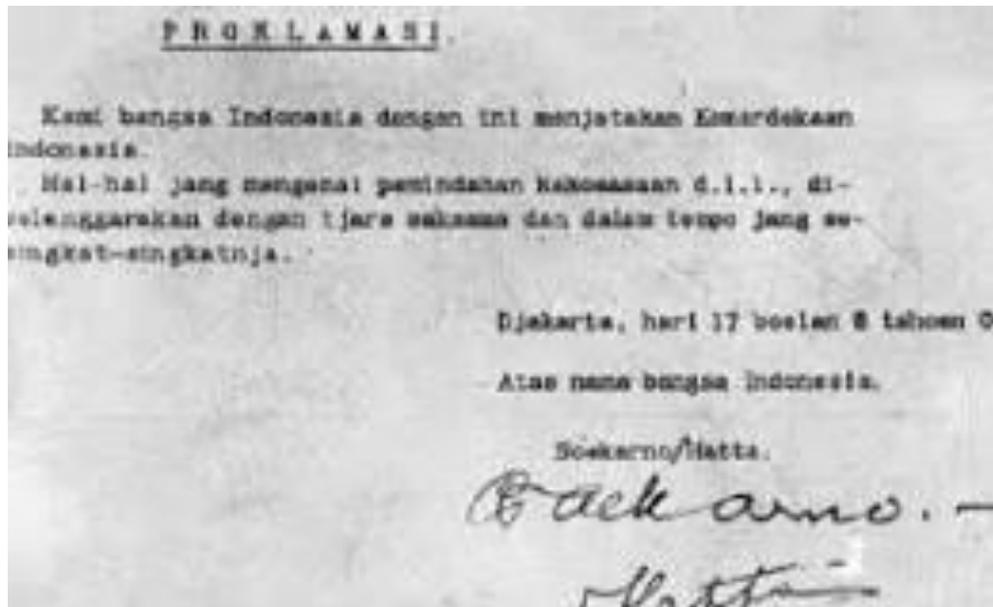
Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari

tempatya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik.



Proklamator

Ir. Soekarno merupakan Presiden Pertama Republik Indonesia (RI) dan Pahlawan Proklamator. Beliau menjadi Presiden RI sejak tahun 1945 sampai dengan 1967. Ir. Soekarno dikenal pandai berpidato dan menguasai beberapa bahasa asing sehingga dijuluki sebagai “Singa Podium”. Ir. Soekarno lahir di Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 6 Juni 1901. Jenjang pendidikannya dimulai dari Indische School (IS) di Tulungagung. Setelah lulus, Soekarno melanjutkan pendidikannya di Europesche Lagene School (ELS) Mojokerto, Jawa Timur; Hogene Burger School (HBS) Surabaya; dan Technische Hogere School (THS), sekarang menjadi Institut Teknologi Bandung (ITB), di Bandung, Jawa Barat, dan memperoleh gelar insinyur.



Ir. Soekarno



Drs. Mohammad Hatta

Drs. Mohammad Hatta adalah Wakil Presiden Pertama RI (1945-1957) dan Bapak Koperasi Indonesia. Beliau juga sangat berperan dalam upaya memperoleh pengakuan dari pemerintah Belanda terhadap kedaulatan RI. Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Jenjang pendidikannya ditempuh di Europoesche Lagere School (ELS) di Bukittinggi, Meer Uitgebreid Lagere Onderwijs (MULO) di Padang, dan Handels Middelsbare School (HMS) di Jakarta.

Pada tanggal 17 Agustus 1945, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta beserta para tokoh lainnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Ir. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

Hari/Tanggal : 20 September 2022

Informan : Widya Ika Pratiwi, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut bapak/ibu, Bagaimana kemampuan kreatifitas siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPS ?	ada yg tinggi dan ada yg rendah. 40% kemampuan kreatifitasnya rendah.
2	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V mampu menyampaikan gagasan yang orisinal?	hanya 1 atau 2 orang saja kadang yg menyampaikan gagasan orisinal.
3	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V mempunyai rasa ingin tahu yang besar ?	ada, tetapi yg kurang dan kreatifitasnya rendah kurang.
4	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V berfikir kritis dalam menanggapi pendapat siswa lain ?	ya, cukup kritis
5	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V kaya akan inisiatif yang tinggi?	untuk inisiatif bertanya mereka kurang.
6	Menurut bapak/ibu, Apakah pembelajaran yang ibu lakukan sudah mengasah kreatifitas siswa khususnya mata pelajaran IPS?	Sudah, namun belum terpenuhi
7	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas yang diberikan?	Sudah, tetapi ada beberapa yang tidak mengerjakan
8	Menurut bapak/ibu, Metode apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS? dan Mengapa menggunakan metode tersebut?	metode ceramah, dan menggunakan metode lain.
9	Menurut bapak/ibu, Apakah siswa kelas V Media apa yang digunakan dalam pembelajaran IPS?	Media kartun untuk meningkatkan kreatifitas siswa
10	Menurut bapak/ibu, Motivasi apa yang diberikan kepada siswa untuk menunjang kreatifitas siswa kelas V ?	Ice breaking atau permainan. dan lain sebagainya untuk memberi motivasi.
11	Menurut bapak/ibu, Jenis tugas apa yang diberikan kepada siswa kelas V untuk menilai kreatifitas siswa tersebut?	Tugas lks

Mengetahui,
Wali Kelas V



Widya Ika Pratiwi, S.Pd

Data Mentah Pre Test

No	1	2	3	4	Total	Skor max	Nilai
1	3	3	3	5	14	20	70
2	5	3	3	5	16	20	80
3	3	3	3	3	12	20	60
4	5	3	5	3	16	20	80
5	4	3	5	5	17	20	85
6	3	5	3	4	15	20	75
7	5	3	4	5	17	20	85
8	3	3	3	4	13	20	65
9	5	5	5	3	18	20	90
10	3	5	3	3	14	20	70
11	2	5	2	3	12	20	60
12	5	5	5	5	20	20	100
13	3	3	3	4	13	20	65
14	2	5	2	3	12	20	60
15	5	2	5	2	14	20	70
16	4	4	4	2	14	20	70
17	3	3	3	4	13	20	65
18	5	2	5	3	15	20	75
19	3	3	3	2	11	20	55
20	4	4	4	3	15	20	75
21	5	5	5	5	20	20	100
22	4	4	4	4	16	20	80
23	4	4	4	4	16	20	80
24	4	4	4	4	16	20	80
25	3	3	3	3	12	20	60

Data Mentah Post Test

No	1	2	3	4	Total	Skor max	Nilai
1	4	4	4	5	17	20	85
2	5	4	4	5	18	20	90
3	4	5	3	5	17	20	85
4	5	3	5	5	18	20	90
5	5	4	5	5	19	20	95
6	5	5	5	5	20	20	100
7	4	3	4	4	15	20	75
8	3	3	3	3	12	20	60
9	5	5	5	4	19	20	95
10	5	5	5	5	20	20	100
11	3	5	3	4	15	20	75
12	5	5	5	3	18	20	90
13	5	3	5	3	16	20	80
14	3	5	3	4	15	20	75
15	5	2	5	2	14	20	70
16	5	5	5	4	19	20	95
17	5	5	5	5	20	20	100
18	3	5	3	5	16	20	80
19	4	4	4	3	15	20	75
20	4	4	4	4	16	20	80
21	5	5	5	5	20	20	100
22	5	5	5	5	20	20	100
23	4	4	4	4	16	20	80
24	5	5	5	5	20	20	100
25	5	5	3	5	18	20	90

Nilai Pre Test

No.	Responden	Pre Test	Kategori
1	AS	70	Cukup
2	AF	80	Baik
3	BA	60	Cukup
4	DP	80	Baik
5	FH	85	Baik
6	MS	75	Cukup
7	JP	85	Baik
8	KS	65	Cukup
9	KY	90	Baik sekali
10	MAZ	70	Cukup
11	MNR	60	Cukup
12	ML	100	Baik sekali
13	ML	65	Cukup
14	MPD	60	Cukup
15	MR	70	Cukup
16	PR	70	Cukup
17	SAP	65	Cukup
18	TWA	75	Cukup
19	RAS	55	Kurang
20	RS	75	Cukup
21	KF	100	Baik sekali
22	MH	80	Baik

23	ZNK	80	Baik
24	TY	80	Baik
25	HS	60	Cukup
	Jumlah	1.855	
	Rata-rata	74,2	

Nilai Post Test

No	Responden	Post Test	Kategori
1	AS	85	Baik
2	AF	90	Baik sekali
3	BA	85	Baik
4	DP	90	Baik sekali
5	FH	95	Baik sekali
6	MS	100	Baik sekali
7	JP	75	Cukup
8	KS	60	Cukup
9	KY	95	Baik sekali
10	MAZ	100	Baik sekali
11	MNR	75	Cukup
12	ML	90	Baik sekali
13	ML	80	Baik
14	MPD	75	Cukup
15	MR	70	Cukup
16	PR	95	Baik sekali
17	SAP	100	Baik sekali
18	TWA	80	Baik
19	RAS	75	Cukup
20	RS	80	Baik
21	KF	100	Baik sekali
22	MH	100	Baik sekali

23	ZNK	80	Baik
24	TY	100	Baik sekali
25	HS	90	Baik sekali
	Jumlah	4.020	
	Rata - rata	80,4	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Metode <i>Learning Start With a Question</i>	25	55.00	100.00	74.2000	12.04851
Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode <i>Learning Start With a Question</i>	25	60.00	100.00	86.6000	11.24722
Valid N (listwise)	25				

Uji t-paired

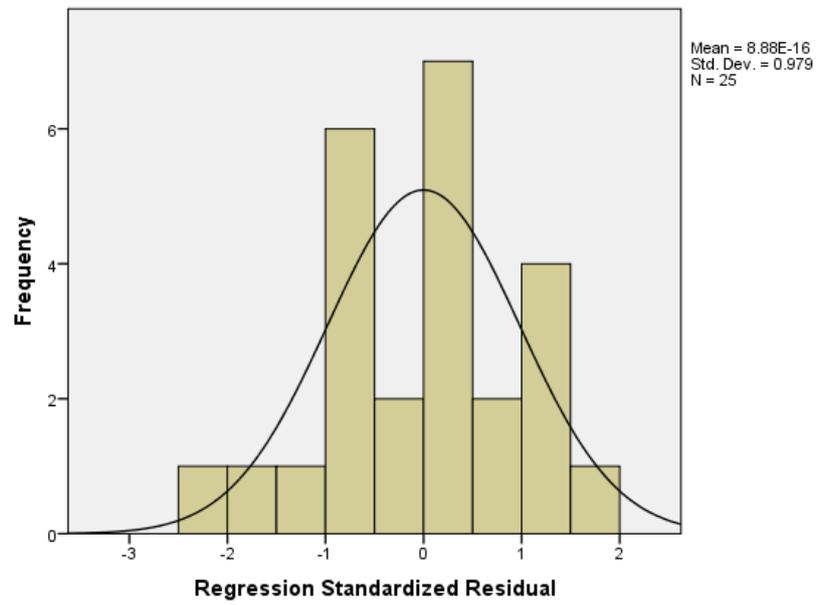
One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Metode Konvensional	4.355	24	.000	63.80952	62.4698	65.1492
Metode <i>Learning Start With a Question</i>	4.279	24	.000	84.23810	82.1776	86.2986

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

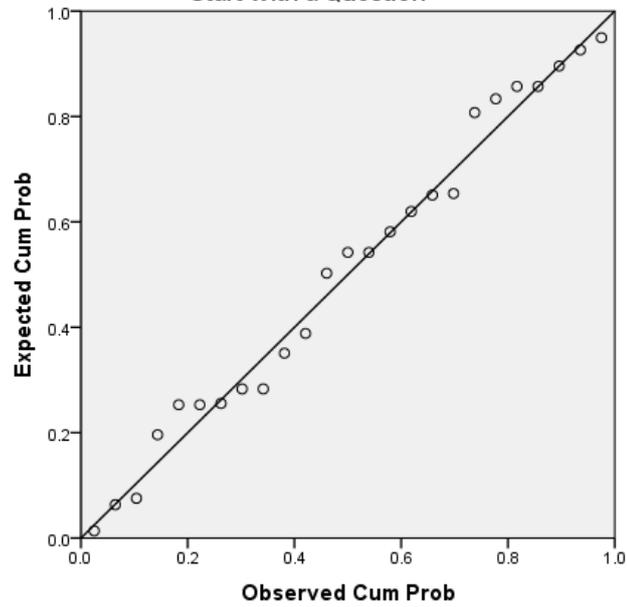
Charts

Histogram
Dependent Variable: Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode Learning Start With a Question

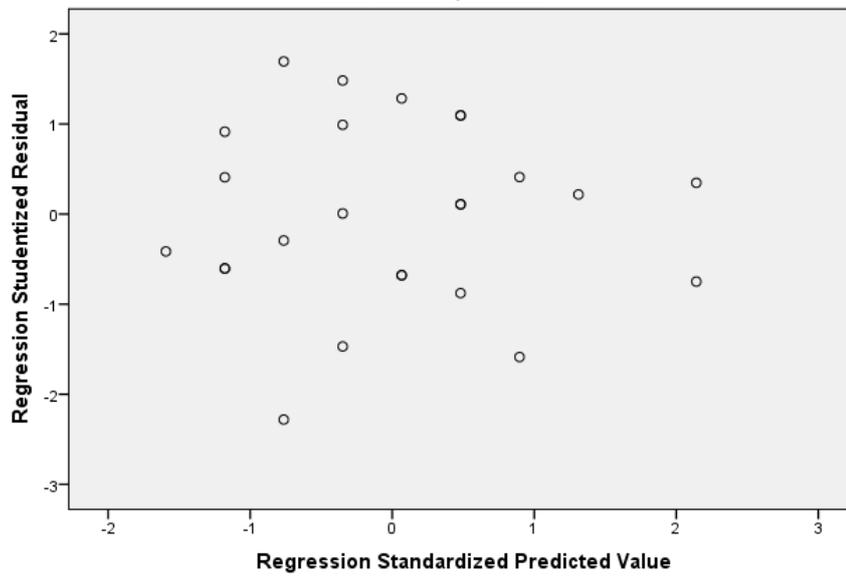


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode Learning Start With a Question

**Scatterplot**

Dependent Variable: Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Metode Learning Start With a Question



DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN UNTUK PRE TEST

Frequency Table

VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup Baik	2	8.0	8.0	8.0
Sedang	9	36.0	36.0	44.0
Valid Baik	6	24.0	24.0	68.0
Baik sekali	8	32.0	32.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00002

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2.00	2	8.0	8.0	8.0
3.00	11	44.0	44.0	52.0
Valid 4.00	5	20.0	20.0	72.0
5.00	7	28.0	28.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00003

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2.00	2	8.0	8.0	8.0
3.00	10	40.0	40.0	48.0
Valid 4.00	6	24.0	24.0	72.0
5.00	7	28.0	28.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00004

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2.00	3	12.0	12.0	12.0
3.00	9	36.0	36.0	48.0
Valid 4.00	7	28.0	28.0	76.0
5.00	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN UNTUK POST TEST

Frequency Table

VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sedang	4	16.0	16.0	16.0
Baik	6	24.0	24.0	40.0
Baik sekali	15	60.0	60.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00002

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2.00	1	4.0	4.0	4.0
3.00	4	16.0	16.0	20.0
4.00	6	24.0	24.0	44.0
5.00	14	56.0	56.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00003

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3.00	6	24.0	24.0	24.0
4.00	6	24.0	24.0	48.0
5.00	13	52.0	52.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

VAR00004

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2.00	1	4.0	4.0	4.0
3.00	4	16.0	16.0	20.0
4.00	7	28.0	28.0	48.0
5.00	13	52.0	52.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

DOKUMENTASI

Foto Obsrvasi Awal



(Wawancara bersama Guru)



(Foto Obserwasi Awal Siswa)

Foto Saat Melaksanakan Penelitian



(Foto Peneliti melakukan Riset)



Foto Siswa Mengerjakan Mind Mapping



(Foto Siswa Presentasi Mind Mapping)



(Foto Peneliti Mengisi Lembar Observasi)

77

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIVITAS SISWA

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
 - A. = Dapat digunakan tanpa revisi
 - B. = dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C. = dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D. = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E. = tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format Observasi : a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian b. Proporsional					✓ ✓
	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa					✓ ✓ ✓
	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar				✓	

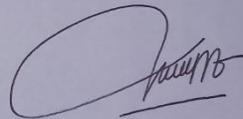
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami						✓
	c. Penyampaian petunjuk jelas						✓
	d. Penulisan mengikuti aturan EYD						✓

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian Secara umum terhadap format lembar observasi kreativitas siswa	✓				

Medan, 2023

Validator,



(Karina Wanda, S.Pd., M.Pd)

Hasil Observasi Pretest

**LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS SISWA**

Nama : XY

Kelas/Semester : V 19

90

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ;1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>					✓
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>					✓
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman					✓
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan			✓		
Jumlah			18				
Nilai			90				
Kriteria			Baik Sekali				

**LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS SISWA**

Nama : DP
Kelas/Semester : XI (1)

80

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ;1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>					✓
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>			✓		
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman					✓
4	Elaborasi	Kempuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan			✓		
Jumlah							
Nilai			16				
Kriteria			80				
			Baik				

LEMBAR OBSERVASI

KREATIVITAS SISWA

Nama : *RS*

Kelas/Semester : *V II*

60

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ;1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>			✓		
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>			✓		
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman			✓		
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan			✓		
Jumlah			17				
Nilai			60				
Kriteria			Cukup				

Hasil Observasi Posttest

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA

Nama : TY

Kelas/Semester : V (5)

100

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ; 1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>					✓
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>					✓
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman					✓
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan					✓
Jumlah			20				
Nilai			100				
Kriteria			Baik Sekali				

**LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS SISWA**

Nama : ZNY

Kelas/Semester : 3 10

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ; 1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>				✓	
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>				✓	
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman				✓	
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan				✓	
Jumlah			16				
Nilai			80				
Kriteria			Baik				

**LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS SISWA**

Nama : MPO

Kelas/Semester : 4 (5)

(75)

Petunjuk !

Berilah tanda ceklis (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung pada kolom deskripsi hasil pengamatan.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Baik; 4 = Baik; 3 : Sedang; 2 : Cukup ; 1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kefasihan/ Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>			✓		
2	Fleksibilitas	Kemampuan mengembang kan imajinasi dalam membuat bentuk <i>Mind Mapping</i>					✓
3	Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman			✓		
4	Elaborasi	Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan				✓	
Jumlah			15				
Nilai			75				
Kriteria			Cukup				

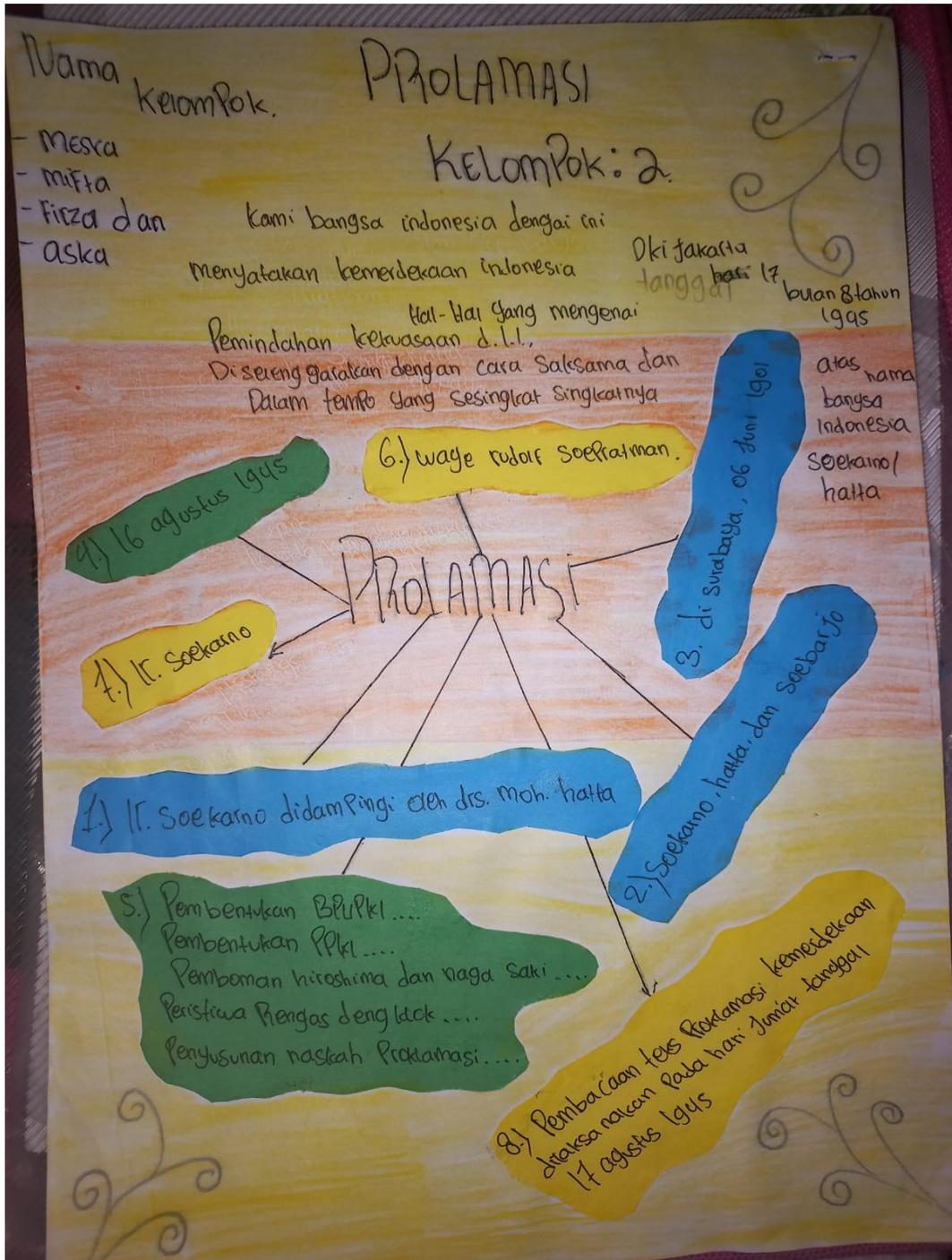


Foto Mind Mapping Siswa



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMUPENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056
Medan20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

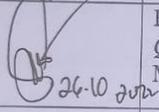
Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Adelia Syahputri
NPM : 1902090155
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,82

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 26.10.2022	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Learning Start with Question</i> Terhadap kreativitas belajar siswa kelas pada Mata Pelajaran IPS	
	Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPS	
	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar	

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

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Adelia Syahputri

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



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adelia Syahputri
 NPM : 1902090155
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengaruh Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di MIS Mutiara Aulia”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

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

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

Medan, 31 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Adelia Syahputri



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

Nomor : 2879 /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 : **Adelia Syahputri**
N P M : 1902090155
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With a Question Terhadap
Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS
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 : 08 November 2023

Medan, 13 Rab'ul Akhir 1444 H
08 November 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 13 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Adelia Syahputri
NPM : 1902090155
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS Mutiara Aulia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan nomor rumusan masalah
2.	Perbaikan kerangka konseptual
3.	Perbaikan tabel waktu penelitian
4.	Perbaikan tabel (tabel) Populasi dan Sampel
5.	Perbaikan definisi operational variabel
6.	Perbaikan teknik analisis data

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Adelia Syahputri
 NPM : 1902090155
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* terhadap
 Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MIS
 Mutiara Aulia

Pada hari Kamis, tanggal 13 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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



YAYASAN PENDIDIKAN MUTIARA AULIA
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA MUTIARA
NSM : 111212070148 **NPSN : 69854427**
Alamat : Jln. Jati No.125 A Sei Mencirim Kec. Sunggal Deli Serdang ☎081370056073

Sei Mencirim, 13 Juni 2023

Nomor : 23/MIS-MT/SBMT/VI/2023
Lamp : -
Perihal : Riset Untuk Skripsi
An. Adelia Syahputri

Kepada Yth.
Dekan FKIP UMSU
c/q Ketua Jurusan PGSD
Di Medan

Assalamualaikum wr.wb

Dengan Hormat, membaca surat saudara nomor 1777/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 tertanggal 17 Mei 2021 hal Izin Riset, dengan ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Adelia Syahputri
NIM : 1902090155
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Jalan Payageli, Sei Mencirim

Benar telah melaksanakan Riset dengan Judul :
"Pengaruh Metode *Learning Start With a Question* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Mutiara Aulia" Sejak tanggal 22 - 27 Mei 2023.

Kami berharap hasil riset yang diperoleh dapat disampaikan kepada MIS Mutiara setelah penelitian selesai dilakukan.
Demikian hal ini kami sampaikan Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb



Kepala Madrasah

Amin
Dr. Amini, S.Ag, M.Pd

Adelia Syahputri : Pengaruh Metode Learning Start With A Question Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Mutiara Aulia

ORIGINALITY REPORT

24%	23%	8%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	8%
2	padang.tribunnews.com Internet Source	2%
3	repositori.umsu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	repository.uncp.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%

eprints.uny.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Adelia Syahputri
NPM : 1902090155
Tempat dan Tanggal Lahir : Sei Buluh, 20 Juni 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Paya Geli. Gg. Bahagia
Anak ke- : 1 dari 3 bersaudara

**Data Orang Tua**

Nama Ayah : Junaedi
Nama Ibu : Sutiana
Alamat : Jl. Paya Geli. Gg. Bahagia

Pendidikan Formal

TK : Cendramata
SD : MIN Medan Petisah
SMP : SMPN 19 Medan
SMA : SMKS Amir Hamzah
Sarjana (S1) : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, September 2023
Hormat saya

Adelia Syahputri