

**PENGARUH *MIND MAPPING* TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TENTANG
PENGECEKAN KEASLIAN UANG DI KELAS IV UPTD
SD NEGERI 25 PERKEBUNAN TELUK PANJI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DESI NURHALIMAH

2202090259



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keashian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


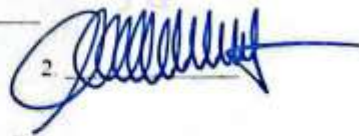

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 1
2. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. 3



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.diploma.uimsu.ac.id>



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
26/02/2026	Memperbaiki Abstrak	[Signature]
02/03/2026	Memperjelas hipotesis	[Signature]
09/03/2026	Memperbaiki Waktu penelitian BAB III	[Signature]
14/03/2026	Memperbaiki uji hipotesis BAB III	[Signature]
16/03/2026	Memperbaiki data penelitian kelas kontrol	[Signature]
06/04/2026	Memperbaiki hasil pembahasan	[Signature]
08/04/2026	Memperbaiki Kesimpulan pada Bab V	[Signature]
10/04/2026	ACC Sidang Meja Hijau	[Signature]

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyukita M.Pd.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



DESI NURHALIMAH
NPM. 2202090259

ABSTRAK

Desi Nurhalimah 2202090259 Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Latar belakang penelitian ini didasari oleh fenomena rendahnya kreativitas berpikir siswa di kelas. Beberapa indikator yang ditemukan antara lain, siswa sulit mengaitkan isi teks bacaan dengan pengalaman nyata mereka. Rendahnya partisipasi siswa dalam mencetuskan ide-ide segar saat diskusi kelompok. Penggunaan metode mengajar yang monoton membuat siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar mengajar. penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental (Nonequivalent Control Group Design)*. Peneliti membagi subjek ke dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui instrumen tes kreativitas (*pretest* dan *posttest*), yang kemudian diuji melalui serangkaian analisis statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis (*uji-t*). Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan perbedaan yang mencolok antara kedua kelompok. nilai *posttest* kelas eksperimen meraih rata-rata nilai sebesar 90,00, sedangkan kelas kontrol yang hanya mencapai 48,75. Hasil *uji-t* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

Kata Kunci: *Mind Mapping*, Kreativitas Berpikir, Siswa Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah dan inayah-Nya maka skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda **Legino** dan Ibunda **Maulina Harahap**, yang telah memberikan banyak motivasi dan kasih sayang untuk penyelesaian skripsi ini berupa doa, nasihat, semangat, dan dorongan baik secara moral maupun material. Terima kasih juga kepada ketiga adik tercinta Penulis, yaitu **Nazwa Qoriyah, Muhammad Ardiansyah, dan Muhammad Fikri Al-Kadafih**, yang telah banyak memberikan motivasi dan semangat kepada Penulis.

Penulis susun skripsi ini untuk memenuhi persyaratan sarjana strata-1 (S-1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Masih begitu banyak kekurangan dan keterbatasan yang ada pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, Penulis berusaha semampu dan semaksimal mungkin untuk menyelesaikan dengan sebaik-baiknya. Untuk itu Penulis sangat berharap kritik dan saran untuk mendidik demi menambah pengetahuan Penulis serta dapat memperbaiki kekurangan

Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak dari awal pelaksanaan sampai penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M. A.P.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan juga selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran untuk membimbing Penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu kepada Penulis.

8. Diriku sendiri, terima kasih atas setiap peluh, air mata, dan malam-malam panjang yang melelahkan. Terima kasih sudah meredam ego, mengalahkan rasa malas, dan bangkit kembali setiap kali terjatuh. Skripsi ini adalah bukti nyata bahwa kamu jauh lebih kuat dari yang kamu bayangkan.
9. Grup FEDESA, sahabat yang selalu ada di garis terdepan. Terima kasih telah menjadi pendengar setia saat saya merasa buntu, memberikan semangat di titik terendah, dan meyakinkan saya bahwa skripsi ini pasti selesai. Tanpa dukunganmu, perjalanan ini akan terasa jauh lebih berat.
10. Grup SABAR yang telah menemani Penulis dari awal hingga akhir semester dan membantu Penulis dalam mengerjakan skripsi.
11. Teman seperjuangan Kelas F Pagi PGSD Angkatan 2022 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Medan, 18 April 2026

Desi Nurhalimah
2202090259

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kerangka Teoretis	12
2.1.1 <i>Mind Mapping</i>	12
2.1.1.1 Pengertian <i>Mind Mapping</i>	12
2.1.1.2 Fungsi <i>Mind Mapping</i>	13
2.1.1.3 Tujuan <i>Mind Mapping</i>	14
2.1.1.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>Mind Mapping</i>	14
1. Kelebihan.....	14
2. Kelemahan.....	15
2.1.1.5 Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	16
2.1.2 Kreativitas Berpikir.....	18
2.1.3 Pengecekan Keaslian Uang.....	20

2.1.4 Grand Teori.....	22
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	24
2.3 Kerangka Konseptual.....	25
2.4 Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Pendekatan Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.2.1 Tempat Penelitian.....	29
3.2.2 Waktu Penelitian.....	29
3.3 Populasi dan Sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel.....	31
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	31
3.4.1 Variabel Penelitian.....	31
3.4.2 Definisi Operasional.....	32
3.5 Instrumen Penelitian.....	33
3.5.1 Tes.....	33
3.6 Teknik Analisis Data.....	35
3.6.1 Uji Validitas.....	36
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.6.3 Uji Normalitas.....	38
3.6.4 Uji Homogenitas.....	39
3.6.5 Uji Hipotesis (<i>Uji-t</i>).....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Uji Validitas.....	44

4.1.2	Uji Reliabilitas	45
4.1.3	Hasil Pengumpulan Data Penelitian	46
4.2	Pengujian Persyaratan	49
4.2.1	Uji Normalitas	49
4.2.2	Uji Homogenitas.....	49
4.2.3	Deskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	50
4.2.4	Pengujian Hipotesis	53
4.3	Hasil Pembahasan	55
4.3.1	Hasil Penelitian dengan Menggunakan <i>Mind Mapping</i>	55
4.3.2	Hasil Penelitian tanpa Menggunakan <i>Mind Mapping</i>	56
4.3.3	Hasil Pengaruh <i>Mind Mapping</i> Terhadap Kreativitas	57
4.3.4	Keterlibatan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan.....	30
Tabel 3.3 <i>Test</i>	33
Table 3.4 Kisi-Kisi Kreativitas Berpikir Siswa.....	34
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 4.3 Data Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.4 Data Penelitian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	50
Tabel 4.7 Data Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.8 Data Penelitian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	52
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis.....	53
Tabel 4.10 <i>Independent Sample Test</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	72
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas kontrol	77
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik.....	81
Lampiran 4 Lembar Wawancara	85
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	87
Lampiran 6 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 7 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi <i>Posttest</i> Eksperimen	90
Lampiran 8 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	92
Lampiran 9 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	93
Lampiran 10 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	94
Lampiran 11 <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	95
Lampiran 12 <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	96
Lampiran 13 <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	97
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	98
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas.....	99
Lampiran 16 Uji Reliabilitas, Normalitas & Homogenitas	100
Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis	101
Lampiran 18 FORM K1	102
Lampiran 17 FORM K2	103
Lampiran 20 FORM K3	104
Lampiran 21 Pengesahan Proposal.....	105

Lampiran 22 Berita Acara Seminar Proposal.....	106
Lampiran 23 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	107
Lampiran 24 Berita Acara Seminar Proposal.....	108
Lampiran 25 Permohonan Riset.....	109
Lampiran 26 Surat Keterangan.....	110
Lampiran 27 Permohonan Izin Riset.....	111
Lampiran 28 Surat Balas Sekolah Penelitian	112
Lampiran 29 Berita Acara Seminar Proposal.....	113
Lampiran 30 Berita Acara Seminar Proposal.....	114
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	16
Gambar 2.2 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	16
Gambar 2.3 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	17
Gambar 2.4 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	17
Gambar 2.5 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	17
Gambar 2.6 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	17
Gambar 2.7 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	18
Gambar 2.8 Cara Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	18
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 4.1 Diagram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	47
Gambar 4.2 Diagram <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	48
Gambar 4.3 Diagram <i>Posttet</i> Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 4.4 Diagram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci untuk menghasilkan generasi muda yang inovatif, kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kreativitas adalah kunci untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks di era globalisasi saat ini. UNESCO menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus mendorong kreativitas agar generasi muda siap menghadapi masalah dunia nyata seperti literasi keuangan dan pencegahan penipuan. Seseorang yang kreatif berpikir tidak hanya memiliki kemampuan untuk berpikir logis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpikir logis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide inovatif yang bagus. Namun, karena metode pembelajaran konvensional tidak mendorong eksplorasi, banyak siswa berbagai negara, termasuk Indonesia masih kesulitan mengembangkan kreativitas ini, hal ini menjadi isu umum yang mempengaruhi kualitas pendidikan di seluruh dunia. Siswa harus dididik untuk berpikir kritis dan kreatif sejak kecil. Berpikir kritis memiliki makna yaitu kemampuan untuk memberikan pertanyaan, memberikan evaluasi terkait bukti yang didapatkan, serta dapat menimbang permasalahan tersebut dari sudut pandang yang berbeda sebelum menarik suatu kesimpulan (Ayes Malona Siboro et al., 2024).

Kurikulum merdeka yang berlaku di Indonesia sejak 2021, mengutamakan pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa. Namun, data dari Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan menunjukkan bahwa kreativitas berpikir siswa masih rendah di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, di mana mereka sering berfokus pada hafalan dan pemahaman teks statis. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional secara strategis mempengaruhi pemikiran siswa khususnya di kelas IV tentang hal-hal praktis seperti pengecekan keaslian uang yang mencakup pengetahuan keuangan dan pencegahan korupsi. Bahasa Indonesia adalah komponen penting dari pendidikan dasar, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis dan berbicara. Bahasa ini juga berperan strategis dalam membentuk identitas bangsa dan fungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam konteks kehidupan. Metode pembelajaran konvensional tidak memanfaatkan teknik visual seperti *mind mapping*, membuat masalah ini lebih sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif dalam analisis dan penyelesaian masalah. Isu ini relevan di tingkat nasional, di mana keterampilan hidup agar siswa menjadi kreatif.

Di wilayah Medan, pendidikan dasar menghadapi tantangan urbanisasi dan kesenjangan sosial yang mempengaruhi kreativitas siswa. Berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan karena membantu siswa menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara efektif (Sanggorani et al., 2025). Sebuah laporan dari Dinas Pendidikan Kota Medan menunjukkan bahwa kurangnya berbagai metode pembelajaran terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang mencakup materi praktis seperti pengecekan keaslian uang, menyebabkan siswa kurang berbakat dalam berpikir kreatif. Meskipun topik ini

sangat penting untuk mencegah penipuan masyarakat, materi pelajaran seringkali rumit dan tidak mendorong siswa untuk mencegah metode *out of the box*. Siswa kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji di lingkungan seperti Sidodadi sering menghadapi masalah keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kreativitas mereka terbatas karena tidak ada alat pembelajaran kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa metode baru diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir inovatif di tingkat regional.

UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji berada di Kecamatan Kampung Rakyat dan menerima siswa dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas berpikir siswa kurang dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mata pelajaran ini di kelas IV, ceramah dan latihan soal biasa sering digunakan, namun metode ini tidak efektif untuk topik seperti pengecekan keaslian uang, yang memerlukan pemikiran kreatif dan analitis untuk membedakan uang asli dan palsu. Guru di sekolah UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji terutama di kelas IV mengatakan bahwa siswa kesulitan mengaitkan konsep bahasa dengan aplikasi nyata, yang menghambat pertumbuhan kreatif mereka. masalah ini unik di sekolah karena lingkungan belajar harus diperbarui dengan metode seperti *mind mapping* untuk mendorong ide baru dan meningkatkan partisipasi siswa.

Namun, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali didominasi oleh pendekatan umum, yang lebih menekankan pengulangan dan hafalan materi, tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berpikir kreatif. Ini dapat menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi, pasif, dan sulit

untuk mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh awal di kelas IV A dan IV B sekolah dasar dengan alamat Perkebunan Teluk Panji menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan pelajaran bahasa Indonesia, terutama ketika materinya berkaitan dengan konsep praktis seperti pengecekan keaslian uang. Materi ini dipilih karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari, dimana siswa kelas IV A dan IV B harus memahami pentingnya membedakan uang asli dari uang palsu untuk menghindari penipuan. Seperti banyaknya kasus pemalsuan uang dan pembuatan uang palsu di Indonesia.

Bagi siswa kelas IV A dan IV B, pengecekan keaslian uang adalah materi yang menarik tetapi sulit karena melibatkan pengamatan visual, pemahaman simbol keamanan, dan kemampuan berpikir logis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi ini sering disampaikan melalui teks deskripsi, narasi, atau dialog sederhana, yang menuntut siswa untuk menjelaskan secara kreatif proses pengecekan. Namun, pembelajaran yang tidak efektif menyebabkan siswa hanya menghafal langkah-langkah pengecekan tanpa mengembangkan dan memahami konsep baru, akibatnya, kreativitas berpikir mereka terhambat, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar dan prestasi akademik secara keseluruhan.

Mind mapping, teknik visualisasi yang dikembangkan oleh Tony Buzan, adalah salah satu teknik pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir. Ini melibatkan membuat *mind mapping* dengan menggunakan kata kunci, gambar, dan koneksi antar ide untuk

mengorganisir informasi secara tingkatan dan tidak sama. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir asosiatif, membuat hubungan antara ide baru dan pengetahuan yang sudah ada, dan melakukan bertukar pikiran visual untuk menghasilkan ide kreatif. Untuk membantu siswa belajar bahasa Indonesia, *mind mapping* dapat membantu mereka menjelaskan secara interaktif bagaimana mengetahui apakah uang itu asli. Ini dapat dilakukan dengan membuat peta pikiran yang menghubungkan unsur seperti simbol uang asli, seperti gambar presiden, tanda air, atau benang keamanan, dengan deskripsi bahasa yang kreatif.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Misalnya, studi oleh Buzan menjelaskan bahwa *mind mapping* merangsang kedua belahan otak, sehingga siswa berpikir holistik dan inovatif. Di Indonesia, penelitian oleh Sari dan Wulandari pada siswa SD menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif, seperti dalam menulis cerita atau menggambarkan proses. Namun, masih sedikit penelitian yang spesifik mengkaji pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam konteks topik praktik seperti pengecekan keaslian uang, terutama di tingkat kelas IV Sekolah Dasar.

Sebuah metode visual yang diciptakan oleh Tony Buzan *mind mapping* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir. Sebagai bagian dari metode ini, *mind mapping* dibuat yang menghubungkan ide-ide secara radial. Ini membantu siswa mengembangkan cara berpikir yang tidak teratur

dan inovatif. *Mind mapping* dapat membantu siswa belajar bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang dengan mengatur informasi tentang pengecekan keaslian uang dengan mengatur informasi tentang watermark, benang keamanan, dan bahan kertas secara kreatif. Ini juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan solusi baru. Namun, implementasinya di sekolah dasar seperti UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji masih terbatas, sehingga penelitian ini diperlukan menguji pengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan kesenjangan antara potensi metode ini dengan praktik pembelajaran saat ini.

Di kelas IV A dan kelas IV B UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, pengamatan awal pada bulan Oktober 2025 mengungkapkan beberapa masalah spesifik. Siswa seringkali menunjukkan kreativitas berpikir yang rendah, seperti kesulitan dalam menghubungkan informasi dari teks dengan pengalaman pribadi, atau kurangnya inisiatif untuk mengembangkan ide baru selama diskusi kelas. Hal ini diperburuk oleh metode pembelajaran yang monoton, dimana guru lebih banyak menggunakan ceramah, latihan soal, dan hafalan tanpa memanfaatkan alat visual seperti *mind mapping*. Selain itu, topik pengecekan keaslian uang, meskipun relevan, belum sepenuhnya dieksplorasi secara kreatif, sehingga siswa cenderung melihat sebagai materi yang membosankan. Akibatnya, motivasi siswa menurun dan kurang mampu mengaplikasikan pengetahuan bahasa Indonesia dalam konteks praktis.

Mind mapping sangat baik untuk mendorong berpikir berbeda karena teori kreativitas berpikir Guilford, yang membedakan antara berpikir berpusat

(fokus pada satu jawaban benar) dan berbeda (menghasilkan banyak ide). Untuk belajar bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang, siswa dapat menggunakan *mind mapping* untuk membuat skenario kreatif. Misalnya, mereka dapat menceritakan tentang “petualangan” uang palsu yang ditemukan selama proses pengecekan atau mereka dapat menghubungkan simbol uang dengan kata-kata deskriptif yang imajinatif hal ini meningkatkan kreativitas dan pemahaman bahasa melalui visualisasi.

Tantangan lain di kelas IV A dan IV B UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji adalah keterbatasan fasilitas, seperti tidak adanya alat visual (infokus) atau pengetahuan guru yang kurang tentang penggunaan *mind mapping*. Selain itu, siswa di usia 9-10 tahun berada di tahap perkembangan kognitif dimana bimbingan intensif diperlukan untuk menentukan secara objektif apakah *mind mapping* dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia khusus tentang pengecekan keaslian uang ini. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan saran praktik untuk guru di sekolah.

Secara lebih luas, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Kurikulum merdeka memasukkan kreativitas berpikir sebagai salah satu kompetensi utama. Penelitian ini juga mendukung pengajaran literasi finansial sejak dini, yang penting untuk mencegah masalah sosial seperti penipuan uang palsu, dengan fokus pada topik pengecekan keaslian uang. Jika penelitian ini terbukti berhasil, hasilnya dapat diterapkan pada kelas lain dengan cara yang serupa, berkontribusi pada

peningkatan kualitas pendidikan bahasa Indonesia di seluruh negeri.

Berdasarkan isu diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, dengan fokus spesifik pada kelas IV A, penelitian ini diharapkan dapat memberi bukti empiris tentang efektifitas *mind mapping* sebagai alat inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, yang selaras dengan kurikulum merdeka. Hasilnya akan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran sekolah ini, mencegah penurunan kreativitas siswa, dan mendukung literasi keuangan sejak dini, urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengatasi masalah kreativitas di tingkat rendah, yang dapat berdampak positif pada pendidikan nasional. Dalam hal ini, masalah utama yang ingin dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana penggunaan *mind mapping* berpengaruh pada kreativitas berpikir siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji tentang pengecekan keaslian uang diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan bukti nyata tentang seberapa efektif metode tersebut. Untuk mengetahui perbedaan antara kelas IV A yang menggunakan *mind mapping* dengan kelas IV B yang tidak menggunakan *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Oleh karena itu, saran ini tidak hanya relevan secara akademik tetapi berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan ditingkat dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu:

1. Kurangnya kemampuan kreativitas berpikir siswa di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
2. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran diterapkan guru sehingga pembelajaran menjadi monoton.
3. Kurangnya inisiatif untuk mengembangkan ide baru selama diskusi kelas.
4. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, latihan, dan hafalan sehingga membosankan.
5. Guru belum pernah menggunakan metode *mind mapping*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji”.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan *mind mapping* pada siswa kelas IV A di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji?
2. Bagaimana kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang tanpa menggunakan *mind mapping* pada siswa kelas IV B di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan *mind mapping* pada kelas IV A di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.
2. Untuk mengetahui kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang tanpa menggunakan *mind mapping* pada kelas IV B di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa bisa meningkatkan kreativitas dalam berpikir sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Bagi guru

Guru menggunakan alternatif pembelajaran yang efektif sehingga

dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat mendorong inovasi pendidikan di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

4. Bagi peneliti

Menambah khasanah pengetahuan tentang *mind mapping* dalam pendidikan dasar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 *Mind Mapping*

2.1.1.1 Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping berasal gabungan dari bahasa inggris, yaitu terdiri dari kata *mind* yang berarti pikiran dan *map* berarti peta. *Mind mapping* adalah teknik visualisasi informasi yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan sangat baik (Ardiansyah, 2023). *Mind mapping* merupakan alat yang membantu otak berpikir secara teratur (Garuda 931876, n.d.). *Mind mapping* adalah alat pikir organisasional yang sangat hebat sehingga memudahkan untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi di luar dari otak (Zahro et al., 2018). *Mind mapping* merupakan cara mencatat kreatif dan efektif karena memetakan pikiran (Oktaviana et al., 2018).

Mind mapping merupakan metode pembelajaran sebagai alat bantu belajar siswa untuk belajar dengan memahami hubungan antara kata melalui visual (Hikmawati, 2020). *Mind mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif yang akan memetakan pikiran-pikiran kita (Hikmawati, 2020). *Mind mapping* adalah salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan instrumen yang dapat membantu memetakan isi atau materi sehingga lebih mudah dipelajari dan dianalisis (Kustian, 2021). *Mind mapping* merupakan teknik penyajian dalam bentuk diagram bercabang yang menghubungkan

konsep utama dengan sub konsep lainnya (Khairil Anwar & Khairurrasyidi Khairul Rasyidi, 2025). *Mind mapping* atau peta pikiran adalah teknik visual untuk mengorganisasikan ide, informasi, atau konsep menjadi peta yang saling terhubung (Nur Ihwanul Karim et al., 2025). Dilihat dari menurut para ahli dapat disimpulkan *mind mapping* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan pemetaan pikiran dengan cara menggunakan kata kunci, warna, dan cabang-cabang yang kreatif sehingga membantu siswa memahami dan mengingat dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang dengan baik di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

2.1.1.2 Fungsi *Mind Mapping*

Mind mapping dapat juga berfungsi sebagai alat visual yang membantu siswa untuk menyusun informasi secara lebih sistematis (Khairil Anwar & Khairurrasyidi Khairurrasyidi, 2025). *Mind mapping* lebih banyak digunakan sebagai media pembelajaran (Hikmawati, 2020). *Mind mapping* sebagai metode atau model pembelajaran, artinya siswa berpartisipasi aktif dalam membuat catatan kreatif berupa mind mapping tentang suatu topik pelajaran berdasarkan kreativitasnya sendiri (Hikmawati, 2020).

Mind mapping digunakan secara kombinasi, artinya guru kelas menjelaskan materi dengan menerapkan sebuah metode pembelajaran (Hikmawati, 2020). *Mind mapping* merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan kegiatan kreatif menyusun ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran

yang mudah dipahami oleh siswa (Kustian, 2021). *Mind mapping* berfungsi sebagai metode pencatatan yang meningkatkan gaya belajar visual dengan memanfaatkan dan mengembangkan potensi otak individu (Nur Ihwanul Karim et al., 2025). *Mind mapping* sangat berfungsi dalam proses pembelajaran untuk siswa SD khususnya siswa kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji agar mendorong minat belajar mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang.

2.1.1.3 Tujuan *Mind Mapping*

Mind mapping bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari (Hikmawati, 2020). Tujuan *mind mapping* adalah membantu siswa memahami, merekam, dan mengingat informasi secara efektif melalui format visual (Nur Ihwanul Karim et al., 2025). *Mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat siswa dengan penggunaan kata kunci, warna, dan cabang- cabang membantu otak mengingat materi lebih lama dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kelemahan *Mind Mapping*

1. Kelebihan

Mind mapping bersifat fleksibel yaitu dapat digunakan diberbagai keadaan, tempat, waktu didapatkan kategori sangat layak (Oktaviana et al., 2018). *Mind mapping* memberikan gambar dan dijelaskan secara rinci dan tidak berbelit-belit (Oktaviana et al., 2018). *Mind mapping* menggunakan

penulisan kata atau kalimat dengan ejaan yang benar (Oktaviana et al., 2018). *Mind mapping* memiliki kelebihan yang dapat melatih siswa berpikir kreatif yaitu *mind mapping* tetap update dan dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan dalam berkreaitivitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari satu masalah tertentu dan mengumpulkan gagasan penyelesaian dan ahli dalam membuat presentasi (Oktaviana et al., 2018). Dengan kelebihan *mind mapping* ini penulis bisa memanfaatkannya untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang.

Kelebihan *mind mapping* antara lain:

- a) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas.
- b) Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar.
- c) Terdapat pengelompokan informasi.
- d) Menarik perhatian mata dan tidak membosankan.
- e) Memudahkan kita berkonsentrasi.
- f) Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar, warna, dan lain-lain, serta.
- g) Mudah mengingatnya karena ada penanda visualnya (Kustian, 2021).

2. Kelemahan

Kelemahan *mind mapping* antara lain:

- a) Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- b) tidak sepenuhnya siswa belajar.

c) *mind mapping* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa mind map siswa (Kustian, 2021).

Tingkat kemampuan siswa dalam menyusun *mind mapping* cukup bervariasi. Sebagian siswa masih menghadapi kendala dalam mempresentasikan materi, menggambar, serta mengombinasikan warna, sementara sebagian lainnya mampu menyelesaikan tugas tersebut tanpa kesulitan yang berarti. Memiliki kekurangan seperti kebutuhan fokus dan waktu yang cukup (Nur Ihwanul Karim et al., 2025).

2.1.1.5 Pembuatan *Mind Mapping*

1. Buka aplikasi canva terlebih dahulu.



Gambar 2.1 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

2. Setelah itu cari *template* untuk pembuatan *mind mapping*.



Gambar 2.2 *Template* Pembuatan *Mind Mapping*

3. Kemudian klik template yang ingin digunakan. Maka akan muncul



seperti gambar dibawah.

Gambar 2.3 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

4. Setelah itu dapat mendesain *mind mapping* tentang pengecekan keaslian uang.
5. Mendesain *mind mapping* tentang pengecekan keaslian uang yaitu dengan cara 3D dilihat, diraba dan diterawang.



Gambar 2.4 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

6. Jika sudah selesai, ingin disimpan bisa dengan klik “bagikan” pada bagian kanan atas.



Gambar 2.5 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

7. Setelah itu klik “unduh”.



Gambar 2.6 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

8. Kemudian pilih salah satu.



Gambar 2.7 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

9. Klik “Unduh”.



Gambar 2.8 Cara Pembuatan *Mind Mapping*

2.1.2 Kreativitas Berpikir

Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Santofani & Rosana, 2016). Kreativitas adalah kemampuan imajinasi atau

berpikir kreatif seseorang secara individu yang dapat juga dipengaruhi oleh lingkungannya dalam penciptaan sebuah produk atau sesuatu yang memiliki daya guna atau proses desain terhadap output yang memiliki kebaruan (Herlambang, 2015). Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang memikirkan banyak kemungkinan, menggunakan cara yang bervariasi, menggunakan sudut pandang yang berbeda, memikirkan sesuatu yang baru, serta suatu kemampuan yang digunakan untuk membimbing dalam menghasilkan dan memilih alternatif solusi (Zakiah et al., 2020). Berpikir juga berhubungan dengan kemampuan otak dalam menyusun ulang informasi, termasuk simbol-simbol yang sudah tersimpan sebelumnya dalam memori jangka Panjang (Rusdi, 2018). Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan dalam mengembangkan ide dan gagasan secara tepat guna (Estheriani & Muhid, 2020).

Kreativitas berpikir dapat diartikan dengan berpikir kreatif, ini yang harus kembangkan dengan mengeksplorasi permasalahan yang memberikan banyak solusi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Zuhriyah, 2022). Berpikir kreatif siswa karna model ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa (Hasanah et al., 2022). Kreativitas memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, belajar memecahkan masalah, dan mengembangkan pemikiran kritis (Fajar, 2021). kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang, maka dari itu kreativitas perlu dikembangkan sejak

dini (Yalita, n.d.). Kreativitas berpikir sangat penting agar siswa dapat berpikir dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

2.1.3 Pengecekan Keaslian Uang

Uang adalah alat untuk memenuhi kebutuhan manusia (Arnoldus et al., 2024). Uang digunakan sebagai nilai tukar dalam kehidupan sehari-hari. Uang kartal yang beredar di Indonesia terdiri dari uang kertas dan uang logam (Joni Eka Candra et al., 2023). uang kertas menjadi sasaran para penipu untuk membuat uang palsu, dikarenakan bahan pembuatannya yang menggunakan kertas sehingga mudah didapat daripada uang logam yang susah dan mahal untuk membeli bahannya, Biasanya yang sering dipalsukan adalah uang kertas. Sehingga pengecekan keaslian uang lebih sering dilakukan dengan menggunakan uang kertas.

Pengecekan keaslian uang yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji dengan cara 3D, yaitu dilihat, diraba, dan diterawang. Uang kertas yang dicetak oleh Perum Peruri terbuat dari kertas khusus yang ketika disinari dengan sinar Ultra Violet (UV) akan memancarkan sinar dari gambar yang tersembunyi di dalamnya (Joni Eka Candra et al., 2023). Berbeda dengan uang palsu yang disinari tidak akan memancarkan sinar dan gambar yang bersembunyi di dalamnya. Keaslian uang kertas dikenali melalui ciri-ciri dalam kondisi baik pada bahan yang digunakan untuk membuat uang

(kertas dan logam), desain, dan warna setiap pecahan dan nominal maupun pada teknik pencetakannya (Haerul et al., 2024).

Edukasi dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan sejak dini, dengan mengkampanyekan Gerakan “3d” (dilihat, diraba, dan diterawang) (Ery Rosmawati et al., 2025). Pengecekan keaslian dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji dilakukan dengan metode 3D, yaitu dilihat, diraba, dan diterawang. Pada tahap dilihat, memperhatikan warna uang yang cerah, gambar yang jelas, serta adanya benang pengaman. Pada tahap diraba, merasakan tekstur uang yang khas, terasa lebih kasar pada bagian tertentu dan tidak licin. Pada tahap diterawang, mengarahkan uang ke cahaya untuk melihat tanda air berupa gambar pahlawan dan benang pengaman yang tampak jelas. Untuk dapat membuktikan keaslian uang tersebut membutuhkan alat deteksi seperti senter sinar ultraviolet untuk menentukan ciri-ciri keaslian uang rupiah (Arnoldus et al., 2024).

Kerangka Teoretis ini menyimpulkan bahwa *mind mapping* sebagai metode pembelajaran kreatif, memiliki dasar Teoretis yang kuat untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa kelas IV melalui aktivasi kognitif, visualisasi dan eksplor ide. *Mind mapping* dapat berpengaruh terhadap kreativitas berpikir siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut seperti penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan *mind mapping* dapat dilakukan dengan kerangka ini.

2.1.4 Grand Teori

Penelitian ini disusun menggunakan struktur hierarki teoretis yang menempatkan teori konstruktivisme sebagai *Grand Theory*. Merujuk pada pemikiran Jean Piaget dan Lev Vygotsky, konstruktivisme memandang belajar sebagai proses di mana siswa secara mandiri membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, teori ini diimplementasikan melalui materi pengecekan keaslian uang. Siswa kelas IV diarahkan untuk tidak hanya menghafal prosedur "3D" (Dilihat, Diraba, Diterawang), tetapi secara aktif mengonstruksi pemahaman mendalam mengenai fitur keamanan uang melalui aktivitas kognitif yang sistematis.

Pada tingkatan *Middle Range Theory*, studi ini mengintegrasikan teori pemrosesan informasi khususnya *Dual Coding Theory* dari Allan Paivio, serta teori belajar bermakna milik David Ausubel. Paivio berpendapat bahwa kognisi manusia bekerja melalui dua sistem pengkodean, yaitu verbal dan visual. Metode *mind mapping* menjadi jembatan yang ideal karena mampu mengolaborasi teks (verbal) dan struktur visual (gambar/warna) secara simultan, sehingga memperkuat daya ingat siswa. Hal ini dipertegas oleh konsep Ausubel mengenai *advance organizer*, *mind mapping* membantu siswa mengaitkan pengetahuan praktis mereka tentang uang dengan konsep teknis kebahasaan yang baru, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih fungsional dan bertahan lama dalam

memori jangka panjang.

Selanjutnya, pada *Applied Theory*, teknik *mind mapping* yang dikembangkan oleh Tony Buzan digunakan sebagai alat utama untuk merangsang daya kreatif. Buzan menekankan bahwa pola pikir manusia bersifat memancar (*radiant thinking*), sehingga penggunaan elemen visual seperti warna dan garis lengkung dalam peta pikiran dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan. Bagi siswa kelas IV SD, pendekatan ini mempermudah mereka dalam menyusun struktur teks prosedur atau informatif mengenai ciri uang asli secara lebih menarik. Metode ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengomunikasikan pemahaman mereka melalui representasi visual yang personal dan inovatif.

Keberhasilan penggunaan instrumen ini diukur berdasarkan Teori Kreativitas Berpikir dari E. Paul Torrance, yang mencakup empat dimensi utama. Pertama, kelancaran (*fluency*) diukur dari banyaknya gagasan yang mampu dituangkan siswa ke dalam peta pikiran. Kedua, keluwesan (*flexibility*) dilihat dari kemampuan siswa mengategorikan berbagai aspek keamanan uang (seperti bahan kertas atau jenis tinta). Ketiga, keaslian (*originality*) menilai sejauh mana keunikan visual dan diksi yang digunakan siswa dibandingkan pola umum. Keempat, elaborasi (*elaboration*) mengukur ketajaman siswa dalam merinci detail-detail kecil pada fitur keamanan uang, seperti tekstur kasar atau benang pengaman.

Sebagai simpulan, perpaduan antar teori ini menciptakan kerangka penelitian yang komprehensif. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat teoretis bertransformasi menjadi kegiatan literasi finansial yang aplikatif dan kreatif. Melalui penerapan *mind mapping*, siswa di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji diharapkan tidak hanya memiliki pemahaman yang kuat terkait pencegahan uang palsu, tetapi juga mengalami peningkatan signifikan dalam kapasitas berpikir kreatif mereka melalui proses belajar yang eksploratif.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang Relevan pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Hikmawati, 2020) dengan judul “*Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” menyimpulkan di penelitian ini bahwa *mind mapping* dikatakan sebagai cara paling efektif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan otak dalam proses dan menyimpan informasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Ihwanul Karim et al., 2025) dengan judul “Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Pemahaman Baca Siswa di SD/MI” menyimpulkan bahwa siswa yang menggunakan *mind mapping* mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan pemahaman baca.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Zahro et al., 2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division*

(STAD) dan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar” menyimpulkan bahwa penelitian menunjukkan rata-rata nilai belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran STAD dan *mind mapping* lebih unggul dibandingkan rata-rata nilai siswa menerapkan model pembelajaran konvensional.

2.3 Kerangka Konseptual

Mind mapping adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memetakan informasi dalam bentuk grafis. Ini dapat dibuat dengan menggunakan gambar, garis bercabang, simbol, dan kata kunci yang berhubungan dengan konsep atau ide utama. Materi pembelajaran *mind mapping* topik yang menarik. Kerangka ini mengintegrasikan teori *mind mapping* sebagai metode pembelajaran yang intensif, teori kreativitas berpikir sebagai kemampuan kognitif, dan teori pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi pengecekan keaslian uang.

Salah satu contoh kreativitas berpikir siswa adalah kemampuan mereka untuk mengubah cara mereka berpikir, menciptakan keterampilan baru dan unik, dan menambah atau merinci detail objek sehingga lebih menarik. Pembelajaran yang melibatkan visualisasi dan organisasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif.

Menurut penjelasan di atas, Peneliti akan melakukan kegiatan kepada siswa di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji yang melibatkan penggunaan *mind mapping*. Untuk melakukan kegiatan ini, peneliti akan mengarahkan siswa untuk membuat *mind mapping* secara

kelompok, kemudian mempresentasikan *mind mapping* mereka di depan kelas. Setelah itu, peneliti akan memberikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu untuk mengevaluasi pengaruh dari *mind mapping*.



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah hubungan antara dua variabel atau lebih dan digunakan untuk menggambarkan jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan dalam penelitian. Teori-teori ini mendukung hipotesis bahwa *mind mapping* (X1) dan kreativitas berpikir siswa (X2) memiliki pengaruh yang signifikan antara kelas A dan kelas B dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Salah satu hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Penggunaan *mind mapping* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa kelas IV A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi pengecekan keaslian uang di kelas IV B UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji yang tidak menggunakan *mind mapping*.

Hipotesis ini akan diuji melalui penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, dengan asumsi bahwa elemen seperti usia siswa dan lingkungan sekolah tidak mempengaruhi hasil penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah salah satu jenis pendekatan dalam penelitian yang menggunakan metode pengumpulan dan analisis data berbasis angka dan statistik (Palupi et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Metode ini menjelaskan, untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen, penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengukuran yang objektif dan analisis statistik data yang dikumpulkan. Selain itu, metode ini dengan konteks pendidikan di sekolah dasar dengan populasi terbatas.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menekankan pengujian hipotesis melalui pengumpulan data numerik dan analisis statistik. Metode kuasi eksperimen dipilih karena tidak memungkinkan randomisasi total pada siswa yang sudah dibagi dalam kelas tetap. Ini sesuai dengan keadaan di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, di mana siswa telah dibagi sesuai dengan kelas mereka saat ini yaitu di kelas IV A dan kelas IV B.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, Desa Teluk Panji, Kec. Kampung Rakyat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebelum tujuh bulan, yaitu dari bulan Oktober 2025 sampai April tahun 2026 seperti pada tabel berikut:

Table 3.1 Waktu penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Pengajuan judul							
2	Penyusunan skripsi							
3	Bimbingan skripsi							
4	Acc skripsi							
5	Seminar proposal							

6	Pelaksanaan penelitian						
7	Pengolahan data, analisis data, dan penyusunan laporan						
8	Sidang akhir						

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti (Ajami et al., n.d.). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji yang berjumlah 31 siswa, dengan siswa kelas IV A berjumlah 15 dan siswa kelas IV B berjumlah 16.

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-laki	Perempuan
1	IV A (Kelas Eksperimen)	15	8	7
2	IV B (Kelas Kontrol)	16	12	4

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari salah satu populasi yang akan diteliti lebih lanjut (Ajami et al., n.d.). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sesuai dengan judul yang akan diteliti yaitu *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji yang berjumlah 31 siswa. Siswa kelas IV A yang berjumlah 15 dan siswa kelas IV B yang berjumlah 16. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Teknik total sampling adalah metode terbaik untuk mengambil sampel dari semua orang dalam populasi, karena sampelnya terdiri dari semua siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel merupakan elemen sentral dalam pembuatan instrumen seperti angket atau lembar pengamatan (Nasywa Hafizah et al., 2025). Variabel dapat diartikan sebagai karakteristik atau sifat suatu objek yang bisa diukur, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan variabel independen (variabel bebas). Variabel independen (X_1): *mind mapping* yaitu teknik pembelajaran yang menggunakan peta pemikiran untuk mengorganisasikan informasi secara visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang. Variabel independen (X_2): kreativitas berpikir siswa yaitu kemampuan siswa untuk

menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam memahami dan menerapkan konsep pengecekan keaslian uang melalui pembelajaran bahasa Indonesia.

Variabel independen berperan sebagai faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel lain (Nasywa Hafizah et al., 2025). Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (Variabel X_1) dalam penelitian ini yaitu *mind mapping*.
2. Variabel bebas (Variabel X_2) dalam penelitian ini yaitu kreativitas berpikir siswa.

3.4.2 Definisi Operasional

Mind mapping adalah teknik berpikir dan belajar yang membantu siswa meningkatkan kreativitas berpikir dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan dengan baik apa yang diajarkan guru. Selain itu, *mind mapping* dapat membantu siswa kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji mengingat, menggunakan ide sebagai media permainan, dan menuangkan ide-ide mereka ke dalam realitas, sehingga mereka dapat mengembangkan *mind mapping* mereka sendiri.

Kreativitas adalah suatu proses atau kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membuat sesuatu yang baru yang lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat lebih bermanfaat dari sebelumnya. Dalam perkembangan saat ini, kreativitas merupakan faktor penting, karena kreativitas adalah suatu kemampuan yang sangat penting dalam proses kehidupan manusia. Oleh karena itu, untuk membantu siswa kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji dalam meningkatkan kreativitas, guru juga diharapkan untuk

memiliki kreativitas yang terkait dengan siswa mereka.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti agar proses mengumpulkan data jadi lebih mudah dan teratur (Afifah Aulia Zayrin et al., 2025). Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

3.5.1 Tes

Penulis menggunakan tes sebagai instrumen penilaian. Tes merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data, tes ini dilakukan untuk mengukur pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang. Test dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.3 Tes

Tahap	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Tes	Pengukuran kreativitas berpikir menggunakan <i>mind mapping</i>	Pengukuran kreativitas berpikir tanpa menggunakan <i>mind mapping</i>

Tes dengan menggunakan dan soal uraian tentang pengecekan keaslian uang. Tes dilakukan di kelas IV A dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang. Tes juga dilakukan di kelas IV B pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang tanpa menggunakan *mind mapping*. Tes dilakukan untuk melihat apakah *mind mapping* berpengaruh terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kreativitas Berpikir Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif
1	Menganalisis cara pengecekan keaslian uang dengan benar	Siswa menganalisis cara pengecekan keaslian uang dengan benar	2, 3, 6, 7	Uraian	(C4)
2	Mengevaluasi cara pengecekan keaslian uang dengan benar	Siswa mengevaluasi cara pengecekan keaslian uang dengan benar	1,4,9	Uraian	(C5)
3	Menciptakan kreativitas berpikir tentang pengecekan keaslian uang dengan benar	Siswa mampu menciptakan cara pengecekan keaslian uang dengan benar	5, 8, 10	Uraian	(C6)

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, terdiri 10 soal bentuk uraian dengan jawaban yang mencakup kelancaran ide (*fluency*), keluasan ide (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan pengembangan ide (*elaboration*). Untuk penskoran soal, skor siswa diperoleh dengan menghitung jumlah soal yang dijawab dengan benar.

Keterangan:

Benar= Skor 10

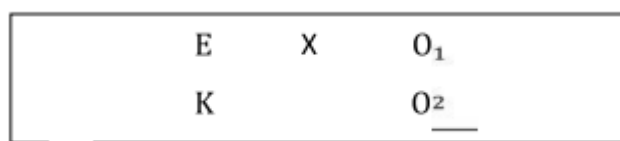
Salah= Skor 0

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa per soal}}{\text{Jumlah bobot soal}} \times 100$$

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan lengkap, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Teknik pengumpulan data adalah prosedur atau metode atau strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti (Mochamad Nashrullah et al., 2023). Teknik analisis data ditujukan untuk menguji hipotesis yang diajukan, rumusan masalah, dan hipotesis skripsi. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menganalisisnya.

Quasi Eksperimental Design (Nonequivalent Control Group Design) adalah desain penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan *mind mapping* di kelas IV A dan tidak menggunakan *mind mapping* di kelas IV B. Karena itu, penelitian eksperimen harus melibatkan kelompok lain yang tidak terlibat dalam eksperimen dan melakukan pengamatan. Akibat dari kelompok yang menggunakan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan *mind mapping* dapat diketahui dengan adanya kelompok lain atau kelompok pembanding.



Keterangan:

E: Kelas Eksperimen

K: Kelas Kontrol

X: *Mind Mapping*

O₁: Tes kelas IV A dengan menggunakan *mind mapping*

O₂: Tes kelas IV B dengan tidak menggunakan *mind mapping*

Dengan desain di atas, terdapat dua kelompok yang dipilih, yaitu kelompok eksperimen (E) yaitu kelas IV A dan kelompok kontrol (K) yaitu kelas IV B. Kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan *mind mapping* (X), sedangkan kelas kontrol dilakukan tidak menggunakan *mind mapping*. Pengaruh adanya *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang dapat dilihat melalui tes adalah O₁ dan O₂

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa valid dan sah suatu instrumen atau alat ukur. Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kuesioner sah atau tidak. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataannya dapat mengungkapkan apa yang dimaksud untuk diukur. Validitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya, yang dipengaruhi oleh metode, representasi sampel terhadap populasi, serta kesesuaian karakteristiknya (Afifah Aulia Zayrin et al., 2025). Uji validitas penelitian ini menggunakan SPSS. Instrumen divalidasi oleh ahli melalui uji validitas dengan indeks validitas > 0,8. Uji coba pada sampel kecil (10 siswa non-sampel) menunjukkan validitas konstruk yang baik.

Dasar pengambilan keputusan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir Soal dengan cara r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} Harga r_{tabel} diperoleh dengan $df = n - 2$ pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan jika r_{hitung} besar

dari r_{tabel} maka soal tersebut dikatakan valid. Untuk memudahkan perhitungan pada penelitian ini penulis menggunakan aplikasi SPSS 27 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk uji validitas dengan menggunakan SPSS yaitu:

1. Buka aplikasi SPSS.
2. Klik *variable view*.
3. Klik *data view* dan masukkan data skor yang telah di dapat.
4. Pilih menu *analyze*, kemudian pilih sub menu *coralate* lalu pilih *bivariate*.
5. Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog "*Bivariate Corelations*", masukkan semua variabel ke kotak *variables*. Pada bagian "*correlation coefficients* centang *person*, pada bagian "*Test of Significance*" pilih *twotailed*. Centang *flag siignificant correlation* lalu klik ok untuk mengakhiri perintah. Selanjutnya akan muncul output hasilnya.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan prosedur untuk mengukur tingkat konsistensi sebuah alat ukur, baik berupa tes maupun kuesioner, ketika diaplikasikan secara berulang pada kelompok subjek yang identik. Pengujian pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS V 27 *for windows*. Berikut ini langkah-langkah untuk uji reliabilitas dengan SPSS V 29 *for windows* yaitu:

1. Aktifkan aplikasi SPSS, lalu persiapkan data yang akan diuji dalam bentuk file *word*, *excell*, dll.

2. Klik *variable view*.
3. Klik *data view* dan masukkan data skor yang sudah didapat.
4. Pilih *analyze* lalu klik *scale*, kemudian klik *reliability analysis*.
5. Setelah muncul kotak *reliability analysis* masukkan semua data skor jawaban ke kotak *items*.
6. Kemudian pada bagian model pilih *alpha*.
7. Selanjutnya pilih *Statistics* maka akan muncul kotak *reliability Analysis statistics* kemudian pada *Descriptive for* klik *scale off item deleted* lalu klik *continue* dan klik *ok*.

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal ataukah terdapat di dalam distribusi normal (Nasar et al., 2024). Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulis menggunakan SPSS 27.0 *for windows* . adapun langkah-langkah dalam menghitung uji normalitas dengan menggunakan SPSS 27.0 *for windows* yaitu sebagai berikut:

1. Aktifkan program SPSS 27.0.
2. Buat data pada *variable view*.
3. Masukkan data pada *data view*.
4. Klik *analyze – descriptive statistic – explore* – klik *variable* “A” dan “B” pindahkan atau masukkan pada kolom *dependent list* – klik *plots* – klik *normality plots with test* – klik *continue* – *ok*.
5. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

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

Nilai signifikan $> 0,05$ maka data mempunyai varian yang normal.

3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas diterapkan untuk memverifikasi apakah kedua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kontrol) memiliki varians yang setara atau homogen. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Levene's Test for Equality of Variances* yang diolah melalui perangkat lunak SPSS. Adapun standar pengambilan keputusan dalam uji ini ditentukan berdasarkan kriteria berikut. Hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen diuji untuk homogenitas dalam penelitian ini. Untuk menguji homogenitas, gunakan program SPSS. Jika nilai signifikan $> 0,05$, kelompok dianggap homogen. Nilai signifikan $< 0,05$ dianggap tidak homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan SPSS versi 20.0 *for windows* sebagai berikut:

1. Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variable view* pada bagian ini isi *properti variabel* penelitian dengan data yang akan di buat. Pada kolom *values labels* isi nama kelasnya.
2. Setelah itu, klik *data view* untuk menginput data yang ada di *excel*, variabel tes siswa untuk kelas V.
3. Selanjutnya klik pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Compare Means* lalu klik *One-Way Anova*.
4. Maka muncul kota dialog *one-way anova* masukan variabel tes ke kotak *dependent list*, lalu masukan variabel kelas ke kotak *Factor*, lalu

klik *options*.

5. Maka akan muncul kotak dialog *one-way anova*, kemudian pada bagian *statistics* berikan tanda centang (✓) pada *homogeneity of variance test*, lalu klik *continue*.
6. Klik ok, maka akan muncul output SPSS berjudul “*oneway*”. Untuk menafsirkan hasil uji homogenitas, lihat pada tabel output “*test of homogeneity of variances*”.
7. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Levene’s Test* lebih besar dari 0,05, yang berarti kedua kelompok memiliki *varians* yang homogen..

3.6.5 Uji Hipotesis (*Uji-t*)

Uji hipotesis (*uji-t*) merupakan instrumen penelitian yang dirumuskan untuk memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Bersifat Teoretis, jawaban ini memerlukan pembuktian empiris lebih lanjut melalui data lapangan (Zulkifli et al., 2025). Dalam konteks ini, kerangka konseptual berperan strategis untuk memvisualisasikan alur pemikiran dan hipotesis tersebut sebagai gambaran awal dari solusi penelitian. digunakan untuk memeriksa hipotesis tentang pengaruh antara dua variabel atau lebih dalam kasus di mana variabel antara yang dikendalikan adalah satu.

Peneliti menggunakan *uji-t* untuk melihat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (kreativitas berpikir). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji yang diajar dengan metode *mind mapping*. Berikut adalah kriteria penilaian

yang digunakan untuk meninjau nilai signifikansi tersebut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka ada pengaruh dari variabel bebas (X_1) terhadap variabel terikat (X_2), atau hipotesis diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh dari variabel bebas (X_1) terhadap variabel terikat (X_2), atau hipotesis ditolak.

Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan uji hipotesis (uji t):

dengan menggunakan SPSS versi 27 *for windows*.

1. Buka lembar kerja SPSS, kemudian masuk ke tampilan *Variable View*. Isilah properti variabel penelitian pada kolom *Values Labels* dan beri nama sesuai dengan data yang akan digunakan.
2. Setelah itu, tetap di *Variable View*, ketikkan nama variabel yang akan dianalisis, yaitu *Pretest* dan *Posttest*.
3. Masukkan data yang telah dikumpulkan untuk kedua variabel.
4. Klik menu *Analyze*, pilih *Compare Means*, kemudian klik *Independent Sample T-Test*.
5. Akan muncul jendela *Independent Sample T-Test* Pindahkan variabel ke kotak Test Variabel, kemudian pindahkan ke kotak *Grouping Variable*. Klik *Define Groups*, maka akan muncul kotak dialog.
6. Lalu klik OK.

Nilai signifikasinya yaitu 5 % (0,05). Jika nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini berarti bahwa *mind mapping* memiliki pengaruh terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV

UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Jika nilai sig. (*2-tailed*) > 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Ini menunjukkan bahwa *mind mapping* tidak berpengaruh terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berlokasi di UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara, dengan subjek siswa kelas IV A yang berjumlah 15 orang. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa. Data yang telah dihimpun kemudian dianalisis secara mendalam guna membuktikan signifikansi pengaruh metode tersebut terhadap variabel kreativitas yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari skor *pretest* dan *posttest* siswa pada kedua kelompok subjek. Tahap awal dimulai dengan pendistribusian instrumen *pretest* kepada kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya, peneliti memberikan intervensi berupa penerapan metode *mind mapping* di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional. Sebagai langkah akhir, dilakukan *posttest* di kedua kelas tersebut untuk mengukur dan membandingkan tingkat kreativitas berpikir kritis siswa setelah adanya perlakuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar tes. Sebelum instrumen digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas terhadap 23 siswa kelas V sebagai responden uji coba. Setelah instrumen dinyatakan valid, rangkaian analisis data dilanjutkan

dengan uji reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan homogenitas), serta diakhiri dengan uji hipotesis untuk menarik kesimpulan penelitian.

4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengevaluasi kualitas butir soal yang akan diberikan kepada siswa, guna memastikan ketepatan alat ukur tersebut. Sebuah instrumen dinyatakan valid apabila pertanyaan-pertanyaannya mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara akurat. Kriteria pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} terhadap r_{tabel} . Untuk jumlah responden (n) sebanyak 23 siswa, nilai r_{tabel} yang digunakan adalah 0,433. Butir soal dikategorikan valid jika nilai $r_{hitung} > 0,433$ dan bernilai positif. Hasil analisis validitas menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes

No	Kode Soal	r hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	P001	0,584	0,003	Valid
2	P002	0,473	0,023	Valid
3	P003	0,659	0,001	Valid
4	P004	0,538	0,008	Valid
5	P005	0,659	0,001	Valid
6	P006	0,300	0,164	Tidak valid
7	P007	0,659	0,001	Valid
8	P008	0,606	0,002	Valid
9	P009	0,139	0,526	Tidak valid
10	P010	0,083	0,706	Tidak valid
11	P011	0,382	0,072	Tidak valid
12	P012	0,051	0,816	Tidak valid
13	P013	0,199	0,362	Tidak valid
14	P014	0,580	0,004	Valid

15	P015	0,016	0,941	Tidak valid
16	P016	-0,199	0,362	Tidak valid
17	P017	0,261	0,228	Tidak valid
18	P018	0,199	0,362	Tidak valid
19	P019	0,420	0,046	Valid
20	P020	0,456	0,033	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27, dari total 20 butir instrumen yang diujikan, diperoleh 10 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 10 butir lainnya dinyatakan gugur atau tidak valid. Sebagaimana tercantum pada Tabel 4.1.1, butir-butir yang valid tersebut memiliki tingkat akurasi yang memadai untuk mengukur pengaruh metode *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa. Dengan demikian, hanya 10 butir soal terpilih yang digunakan sebagai instrumen penelitian dalam tahap pengambilan data selanjutnya.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 untuk menjamin konsistensi instrumen penelitian. Sebuah instrumen dikategorikan berkualitas jika mampu memberikan hasil yang stabil dan konsisten meskipun dilakukan pengujian secara berulang terhadap subjek yang sama. Adapun ringkasan hasil uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.696	10

Data pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa uji reliabilitas terhadap 10 butir instrumen menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,696. Berdasarkan kriteria pengujian, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga instrumen tes ini dinyatakan reliabel. Dengan demikian, perangkat tes tersebut memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengujian berulang.

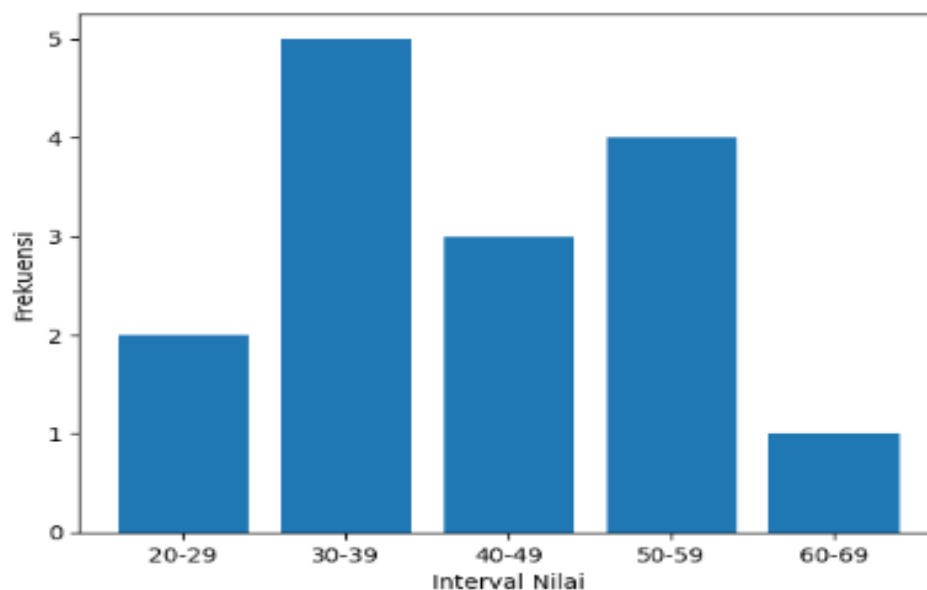
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian

1. Deskripsi Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Rincian data nilai *pretest* untuk siswa kelas IV A, yang bertindak sebagai kelas eksperimen, disajikan dalam bentuk tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4.3 Data Penelitian *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
20-29	2	13,33%
30-39	5	33,33%
40-49	3	20%
50-59	4	26,67%
60-69	1	6,67%
Total	15	100%



Gambar 4.1 Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen

Data hasil *pretest* pada peserta didik kelas IVA sebelum penerapan metode *mind mapping* menunjukkan sebaran nilai yang bervariasi. Persentase berada pada rentang nilai 20-29 dengan frekuensi sebesar 13,33%. Selanjutnya, 33,33% siswa memperoleh nilai 30-39, 20% pada rentang 40-49, 26,67% pada rentang 50-59, dan sisanya sebanyak 6,67% mendapatkan nilai antara 60-69. Berdasarkan distribusi tersebut, tingkat penguasaan awal siswa cenderung terkonsentrasi pada rentang nilai terendah, yaitu 20-29.

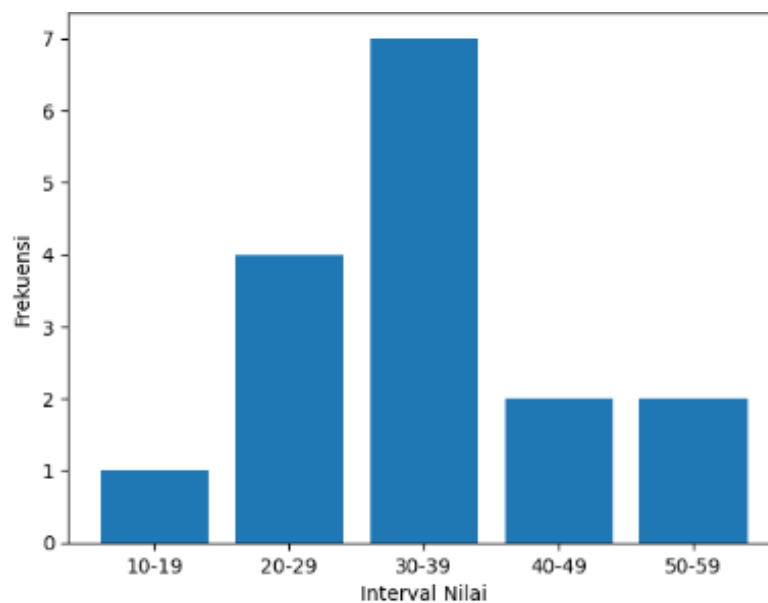
2. Deskripsi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Rincian data nilai *pretest* untuk siswa kelas IV B yang bertindak sebagai kelas kontrol, disajikan dalam bentuk tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4.4 Data Penelitian *Pretest* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
10-19	1	6,25%

20-29	4	25%
30-39	7	43,75%
40-49	2	12,5%
50-59	2	12,5%
Total	16	100%



Gambar 4.2 Diagram *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel dan diagram di atas, terlihat bahwa distribusi frekuensi *pretest* peserta didik kelas IV B sebelum menggunakan metode konvensional dengan nilai 10–19 dengan persentase mencapai 6,25%. Persentase berada pada rentang nilai 20-29 dengan frekuensi sebesar 25%. Selanjutnya, 33,33% siswa memperoleh nilai 30-39, 43,75% pada rentang 40-49, 12,5% pada rentang 50-59, dan sisanya sebanyak 12,5% mendapatkan nilai antara 50-59. Berdasarkan distribusi tersebut,

tingkat penguasaan awal siswa cenderung terkonsentrasi pada rentang nilai terendah, yaitu 10-19.

4.2 Pengujian Persyaratan

4.2.1 Uji Normalitas

Sebelum melangkah ke tahap uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap data penelitian. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan apakah sebaran data pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi secara normal. Berikut disajikan hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS untuk kedua kelompok tersebut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	1.00	.213	15	.066	.919	15	.184
Berpikir Siswa	2.00	.250	16	.009	.910	16	.114

a. Lilliefors Significance Correction

Kedua kelompok memiliki nilai sign $> 0,05$, sehingga data dinyatakan terdistribusi secara normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas tersebut, analisis data dapat diteruskan ke pengujian hipotesis melalui statistik parametrik jenis uji t.

4.2.2 Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, peneliti juga melaksanakan uji homogenitas sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan apakah data dari masing-masing kelompok memiliki varians yang sama atau seragam. Hal ini penting untuk menjamin bahwa perbedaan

yang muncul pada hasil akhir benar-benar berasal dari perlakuan, bukan karena perbedaan variansi dasar antar kelompok.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Berpikir Siswa	Based on Mean	1.112	1	29	.300
	Based on Median	.935	1	29	.341
	Based on Median and with adjusted df	.935	1	28.226	.342
	Based on trimmed mean	1.128	1	29	.297

Hasil uji homogenitas *varians* melalui *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,300. Karena nilai tersebut ($> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok tersebut dinyatakan berada pada kondisi awal yang setara.

4.2.3 Deskripsi Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

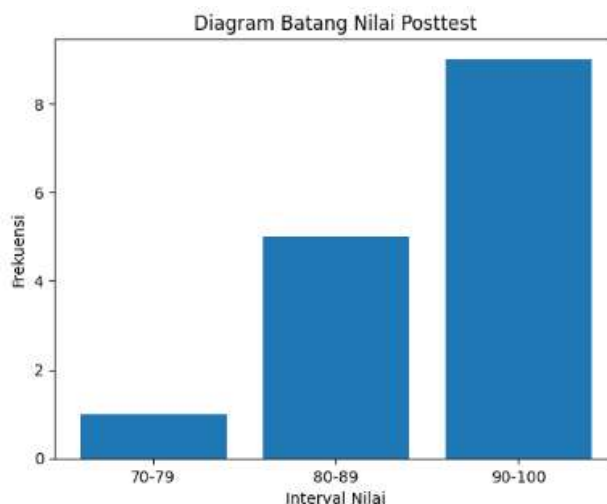
1. Deskripsi Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil perolehan nilai *posttest* dari peserta didik kelas IV A, yang berperan sebagai kelompok eksperimen, disajikan secara rinci melalui tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4.7 Data Penelitian *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase(%)
70-79	1	6,67%
80-89	5	33,33%
0-100	9	60%

Total	15	100%
--------------	-----------	-------------



Gambar 4.3 Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel dan diagram di atas, terlihat bahwa frekuensi skor *posttest* siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode *mind mapping*. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas berpikir siswa pada kelas eksperimen melampaui capaian siswa di kelas kontrol.

Kreativitas berpikir siswa secara keseluruhan memiliki rata-rata 90-100, dengan sebaran nilai antara 70 sampai 100. Data menunjukkan tren positif di mana hampir separuh dari jumlah siswa (60%) berhasil mencapai rentang nilai 90-100. Selain itu, kelompok siswa dengan nilai 80-89 mencapai 33,33%, sedangkan sisanya terbagi rata sebesar masing-masing 6,67% untuk kategori nilai 70-79.

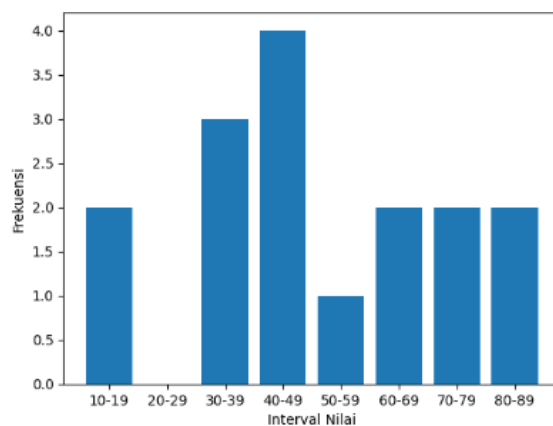
2. Deskripsi Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Data deskriptif mengenai hasil *posttest* peserta didik kelas IV B yang

berfungsi sebagai kelompok kontrol tersaji secara terperinci dalam tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 4.8 Data Penelitian *Posttest* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase(%)
10-19	2	12,5%
20-29	0	0%
30-39	3	18,75%
4-49	4	25%
50-59	1	6,25%
60-69	2	12,5%
70-79	2	12,5%
80-89	2	12,5%
Total	16	100%



Gambar 4.4 Diagram *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data pada tabel dan diagram di atas, hasil *posttest* peserta didik kelas IV B sebagai kelompok kontrol menunjukkan distribusi nilai yang

terpusat pada kategori menengah hingga tinggi. Namun, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menerapkan metode *mind mapping*, capaian kelas kontrol cenderung lebih rendah karena hanya menggunakan metode konvensional. Secara rinci, sebaran nilai kelas kontrol terdiri dari rentang 10–19 sebesar 12,5%, nilai 30-39 sebesar 18,75%, rentang 40-49 sebagai frekuensi terbanyak yakni 25%, rentang 50-59 sebesar 6,25%, rentang 60-69 sebesar 12,5%, rentang 70-79 sebesar 12,5%, dan nilai 80-89 sebesar 12,5%.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa di kelas kontrol memiliki konsentrasi nilai pada rentang 40-49, dengan pencapaian maksimal yang terbatas pada angka 89. Hal ini memberikan bukti bahwa penggunaan metode konvensional belum memberikan dampak signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa jika dibandingkan dengan efektivitas metode *mind mapping*.

4.2.4 Pengujian Hipotesis

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kelas Eksperimen	15	90.0000	10.69045	2.76026
	Kelas Kontrol	16	48.7500	23.62908	5.90727

Merujuk pada hasil analisis deskriptif data *posttest* kreativitas berpikir yang tersaji dalam Tabel 4.9, terdapat perbedaan capaian antara kedua kelompok sampel. Kelas eksperimen mencatatkan nilai rata-rata sebesar 90,00, unggul dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 48,75. Secara deskriptif, temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas berpikir siswa

yang mendapatkan perlakuan metode pembelajaran di kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji *Independent Sample T-Test* untuk melihat perbedaan signifikan antar kelas. Karena nilai signifikansi *Levene's Test* mencapai 0,002 ($< 0,05$), data dinyatakan memiliki varians yang homogen. Hal ini mendasari penggunaan baris *Equal Variances Assumed* dalam menarik kesimpulan pada uji t.

Tabel 4.10 Independent Samples Tes

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas Berpikir Siswa	Equal variances assumed	11.262	.002	6.189	29	.000	41.25000	6.66550	1.306	3.118
	Equal variances not assumed			6.326	21.183	.000	41.25000	6.52034	1.272	3.037

Merujuk pada hasil uji *independent sample t-test* yang tertera pada Tabel 4.10, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $< 0,000$, yang berada jauh di bawah ambang batas 0,05. Temuan ini menjadi dasar untuk menolak (H_0) dan menerima (H_1), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas berpikir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa implementasi metode *mind mapping* memberikan pengaruh nyata terhadap

kreativitas berpikir siswa.

4.3 Hasil Pembahasan

Penelitian mengenai pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji ini diawali dengan pengujian instrumen tes. Berdasarkan analisis validitas, terdapat 10 dari 20 butir soal yang memenuhi kriteria kelayakan sebagai instrumen penelitian. Keandalan instrumen tersebut diperkuat dengan hasil uji reliabilitas yang memperoleh skor *Cronbach's Alpha* 0,696. Dengan status reliabel tersebut, instrumen ini dinyatakan sah dan dapat dipercaya untuk mengumpulkan data kreativitas berpikir siswa kelas IV.

4.3.1 Hasil Penelitian dengan Menggunakan *Mind Mapping*

Berdasarkan hasil pretest di kelas IVA, tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap materi sebelum implementasi metode *mind mapping* masih tergolong rendah. Distribusi nilai menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada tingkatan bawah, dengan rincian: 33,33% memperoleh nilai 30-39, 26,67% di rentang 50-59, dan 20% pada rentang 40-49. Sementara itu, kelompok nilai terendah (20-29) mencakup 13,33% siswa, dan hanya sebagian kecil (6,67%) yang mencapai rentang nilai 60-69.

Setelah menggunakan *mind mapping* secara keseluruhan, kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan capaian yang sangat baik dengan rentang nilai antara 70 hingga 100. Dominasi skor berada pada tingkatan tertinggi, di mana 60% siswa berhasil meraih nilai dalam rentang 90-100. Selanjutnya,

sebanyak 33,33% siswa berada pada kategori nilai 80-89, sementara kelompok dengan nilai 70-79 memiliki persentase paling kecil, yakni sebesar 6,67%.

Menurut Nurul Hijratul Ummahiroh setelah diberi perlakuan, hasilnya berbeda cukup jauh, yakni rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen naik menjadi 65,04, sementara kelas kontrol hanya mencapai 37,57. Artinya, selisih keduanya setelah perlakuan adalah 27,47 (Nurul Hijratul Ummahiroh et al., 2026). Menurut Amatul Angla pada kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif (75,29%) lebih tinggi dari kelas kontrol (Amatul Angla et al., 2026). Menurut Sudiarti berdasarkan pada nilai rata-rata siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,23 (Sudiarti et al., 2026). Menurut Almadina rata-rata nilai kreatifitas siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *mind mapping* lebih tinggi yaitu 81,3 (Almadina et al., 2025). Menurut Ittihad nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 71,77 dan nilai *posttest* sebesar 77,00 terdapat selisih nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* yaitu sebesar 5,35 (Ittihad, 2025).

4.3.2 Hasil Penelitian tanpa Menggunakan *Mind Mapping*

Hasil nilai *pretest* peserta didik kelas IV B sebelum penerapan metode konvensional menunjukkan tingkat penguasaan awal yang masih rendah. Konsentrasi nilai didominasi oleh skor di bawah 50, dengan rincian: 43,75% siswa berada pada rentang 40-49, 33,33% pada rentang 30-39, dan 25% pada rentang 20-29. Sementara itu, kelompok nilai terendah (10-19) mencakup 6,25% siswa, dan sisanya berada pada rentang 50-59 dengan total persentase

12,5%.

Setelah menggunakan metode konvensional nilai di kelas IV B didominasi oleh rentang 40-49 dengan frekuensi sebesar 25%. Sementara itu, kelompok nilai lainnya tersebar cukup rata, yakni rentang 30-39 sebesar 18,75%, serta rentang 10-19, 60-69, 70-79, dan 80-89 yang masing-masing memiliki persentase sebesar 12,5%. Persentase terendah ditemukan pada rentang 50-59, yaitu hanya 6,25%.

Menurut Nurul Hijratul Ummahiroh rata-rata skor *pretest* kemampuan berpikir kreatif untuk kelompok kontrol dan eksperimen masing-masing ialah 25,89 dan 25,46. Selisih keduanya hanya 0,43, sehingga dapat dikatakan kemampuan awal peserta didik di kedua kelas hampir sama (Nurul Hijratul Ummahiroh et al., 2026). Menurut Amatul Angla kelas kontrol yang berada pada kategori kurang efektif 54,77% (Amatul Angla et al., 2026). Menurut Sudiarti pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,00 (Sudiarti et al., 2026). Menurut Almadina kelas kontrol menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata 79,2 (Almadina et al., 2025). Menurut Ittihad nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,74 dan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,30 terdapat selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 9,56 (Ittihad, 2025).

4.3.3 Hasil Pengaruh *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Berpikir

Data *pretest* menunjukkan bahwa kreativitas berpikir awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang rendah. nilai rata-rata pada kelas eksperimen 38 dan kelas kontrol 30. Tidak adanya perbedaan kreativitas awal yang signifikan ini memberikan landasan

yang kuat bagi validitas penelitian. Dengan titik awal yang homogen, maka variasi skor yang muncul pada hasil akhir dapat diatribusikan secara langsung sebagai dampak dari pengaruh intervensi metode pembelajaran yang diterapkan.

Dari hasil *posttest* terdapat perbedaan capaian yang cukup tajam antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping* meraih rata-rata *posttest* sebesar 90,00, sementara kelas kontrol hanya mencapai 48,75. Data tersebut mengonfirmasi bahwa kreativitas berpikir siswa yang belajar dengan metode *mind mapping* melampaui kreativitas siswa di kelas konvensional.

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,184 dan kelas kontrol sebesar 0,114. Karena perolehan nilai signifikansi dari kedua kelompok tersebut ($> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini terdistribusi secara normal. Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,300. Mengingat nilai tersebut melampaui ambang batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa kelompok data yang diuji memiliki *varians* yang homogen.

Signifikansi perbedaan tersebut diuji secara statistik melalui uji *Independent Samples t-Test*. Nilai signifikansi (*2-tailed*) yang diperoleh sebesar $< 0,000$, hasil analisis menunjukkan nilai (*Sign. 2-tailed*) $< 0,05$, sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Temuan ini membuktikan adanya perbedaan kreativitas berpikir yang signifikan antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Dengan kata lain, implementasi metode *mind mapping* terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kreativitas berpikir siswa.

Menurut Nurul Hijratul Ummahiroh hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada kelas kontrol ialah $pretest = 0,080 > sig. 0,05$ dan $posttest = 0,735 > sig. 0,05$, sehingga data dianggap berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen, didapatkan nilai untuk $pretest = 0,403, > 0,05$ dan $posttest = 0,106 > 0,05$, sehingga data dianggap berdistribusi normal. Pegujian homogenitas menampilkan nilai $sig. = 0,120 > 0,05$ sehingga data dianggap homogen (Nurul Hijratul Ummahiroh et al., 2026). Menurut Amatul Angla hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ (Amatul Angla et al., 2026). Menurut Sudiarti hasil uji hipotesis diperoleh nilai yakni 18.122 dengan signifikansi ($sig.$) = 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima (Sudiarti et al., 2026). Menurut Almadina hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 2.872$ dengan nilai signifikan $0.008 < 0.05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara metode *mind mapping* dengan kreativitas siswa (Almadina et al., 2025). Menurut Ittihad Karena hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,690 > 2,000$), maka hipotesis dapat diterima (Ittihad, 2025).

Keunggulan kreativitas berpikir pada kelas eksperimen berakar pada karakteristik metode *mind mapping* untuk mendorong ide baru dan meningkatkan partisipasi siswa. *Mind mapping* pembelajaran yang dilakukan dengan pemetaan pikiran dengan cara menggunakan kata kunci, warna, dan

cabang-cabang yang kreatif sehingga mendorong siswa untuk berpikir asosiatif, membuat hubungan antara ide baru dan pengetahuan yang sudah ada, dan melakukan bertukar pikiran visual untuk menghasilkan ide kreatif. Di sisi lain, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol cenderung menempatkan siswa dalam posisi pasif, sehingga peningkatan kreativitas berpikir tidak tercapai secara maksimal.

Hasil analisis statistik membuktikan bahwa penerapan metode *mind mapping* berpengaruh besar terhadap peningkatan kreativitas berpikir pada siswa kelas IV. Dengan demikian, metode ini terbukti menjadi metode yang berpengaruh untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

4.3.4 Keterlibatan penelitian

Hasil penelitian ini perlu disikapi dengan memperhatikan beberapa batasan teknis. Mengingat sampel hanya melibatkan satu instansi sekolah dengan dua kelompok subjek (eksperimen dan kontrol), hasil yang diperoleh belum dapat diberlakukan secara umum untuk seluruh konteks pendidikan. Temuan ini memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai keberhasilan perlakuan pada lingkup dan karakteristik subjek yang menjadi fokus penelitian ini saja.

Selain faktor sampel, penggunaan metode kuasi-eksperimen juga membawa batasan tersendiri dalam penelitian ini. Ketidak hadirannya randomisasi penuh dalam penentuan subjek menyebabkan adanya celah bagi variabel eksternal untuk memengaruhi data akhir. Walaupun peneliti telah

berupaya menyelaraskan kondisi pembelajaran di kedua kelas, perbedaan personal siswa seperti latar belakang dan motivasi belajar tetap berpotensi memberikan bias terhadap efektivitas model yang diuji.

Perbedaan internal pada peserta didik, seperti minat belajar dan tingkat fokus, turut menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Karena setiap siswa merespon metode pembelajaran dengan cara yang unik sesuai kreativitas awal mereka, hasil akhir yang diperoleh berpotensi mengandung variasi yang dipicu oleh faktor personal siswa, selain dari pengaruh metode pembelajaran yang diuji.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mendalam mengenai pengaruh *mind mapping* terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji, simpulan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Implementasi metode konvensional pada kelas IV B terbukti mampu memicu kemunculan skor pada kategori tinggi hingga mencapai angka 89, sebuah pencapaian yang tidak terdeteksi pada hasil *pretest*. Kendati demikian, efektivitas metode ini dalam meningkatkan standar kompetensi secara menyeluruh masih tergolong rendah. Hal ini diindikasikan oleh dominasi nilai siswa yang masih tertahan di bawah skor 50 serta terjadinya kesenjangan distribusi nilai yang cukup lebar, yakni mulai dari rentang 10 hingga 89.
2. Penerapan metode *mind mapping* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa. Metode ini berhasil mengubah struktur distribusi nilai dari yang semula terpusat pada skor rendah (30-49) menjadi terpusat pada skor sangat tinggi (90-100). Dapat dinyatakan bahwa *mind mapping* adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan pemahaman materi bagi peserta didik kelas IV A.

3. Penerapan *mind mapping* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pengecekan keaslian uang di kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji. Kelas IV A yang menggunakan metode *mind mapping* meraih rata-rata *posttest* sebesar 90,00, sementara kelas IV B hanya mencapai 48,75. asil uji normalitas, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,184 dan kelas kontrol sebesar 0,114. Karena perolehan nilai signifikansi dari kedua kelompok tersebut ($> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini terdistribusi secara normal. Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,300. Mengingat nilai tersebut melampaui ambang batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa kelompok data yang diuji memiliki *varians* yang homogen. Signifikansi perbedaan tersebut diuji secara statistik melalui uji *Independent Samples t-Test*. Nilai signifikansi (*2-tailed*) yang diperoleh sebesar $< 0,000$, hasil analisis menunjukkan nilai (*Sign. 2-tailed*) $< 0,05$, sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Dengan demikian, temuan penelitian ini membuktikan bahwa implementasi metode *mind mapping* tidak hanya efektif, tetapi juga berpengaruh nyata terhadap peningkatan kreativitas berpikir siswa pada jenjang kelas IV.

5.2 Saran

Berdasarkan pada penelitian serta simpulan yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan sejumlah saran konstruktif yang diharapkan dapat

bermanfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menjadikan *mind mapping* sebagai salah satu strategi utama dalam pengajaran Bahasa Indonesia karena terbukti mampu mempertajam daya kreatif siswa. Agar proses belajar tetap segar dan tidak monoton, guru diharapkan dapat memadukan metode ini dengan media pembelajaran yang lebih beragam. Peran guru sebagai fasilitator juga sangat penting dalam memberikan panduan yang jelas, sehingga siswa tidak hanya sekadar membuat bagan, tetapi benar-benar memahami cara menggunakannya secara efektif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif dan daya kreativitas mereka melalui penerapan metode *mind mapping* dalam proses belajar. Penggunaan peta pikiran ini dapat dioptimalkan sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, mendalami materi mengenai autentikasi keaslian uang, serta mengasah pola berpikir kreatif. Selain itu, siswa dianjurkan untuk melakukan latihan mandiri agar semakin terampil dalam mengorganisasi informasi secara sistematis, estetis, dan terstruktur.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan nyata terhadap implementasi metode pembelajaran inovatif, seperti *mind mapping*, melalui penyediaan sarana dan prasarana yang representatif, termasuk alat tulis, media pendukung, serta program pelatihan bagi tenaga pendidik.

Selain itu, institusi perlu menciptakan ekosistem yang mendorong guru untuk terus melakukan inovasi pedagogis demi meningkatkan standar kualitas pendidikan dan capaian belajar siswa, terutama dalam aspek pengembangan kreativitas berpikir.

4. Bagi Penulis Selanjutnya

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian dengan skala yang lebih luas dan subjek yang lebih beragam. Penambahan variabel lain di luar variabel yang telah diteliti misalnya motivasi, hasil belajar, atau kemampuan berpikir kritis diharapkan dapat memberikan data yang lebih mendalam. Penggunaan desain penelitian yang berbeda juga sangat dianjurkan sebagai langkah komparatif untuk memperkuat hasil penelitian yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
- Ajami, N., Ki, J., Dewantara, H., Kampus, A., Timur, M., & Metro, K. (n.d.). *POPULASI DAN SAMPEL*.
- Almadina, I., Suroyo, S., & Fiqri, Y. Al. (2025). Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Kreatifitas Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1386–1392. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7059>
- Amatul Angla, Piyantina Rukmini, & Asrizal Wahdan Wilsa. (2026). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 184–193. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11885>
- Ardiansyah, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Model Mind Mapping pada Materi Sholat Berjamaah Kelas II di SDN 2 Keniten. *Social Science Academic*, 1(1), 201–212. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3363>
- Arnoldus, A., Madiong, B., & Makkawaru, Z. (2024). Efektivitas penyidikan tindak pidana pemalsuan mata uang di wilayah hukum kepolisian resor kota besar makassar. *Indonesian Journal of Legality of Law*, 7(1), 09–16.

<https://doi.org/10.35965/ijlf.v7i1.4563>

Arsi, A. (n.d.). Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS Dosen Pembimbing :Herianto 2 Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar, Indonesia Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar, Indonesia.

Ayes Malona Siboro, Fathul Maulina Wahidah, Lalu Riski Wirendra Putra, Sahin Two Lestari, Syaftirridho Putri, Rendi Bahtiar Pratama, & I Gede Adhitya Wisnu Wardhana. (2024). Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Siswa Menggunakan Implementasi Teori Domino di SMAN 1 Batukliang Utara. *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial*, 1(3), 131–141.

<https://doi.org/10.62383/aksisosial.v1i3.638>

Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa*.

Ery Rosmawati, Ujang Suherman, Dexi Triadinda, & Rengga Madya Pranata. (2025). Optimalisasi Pendapatan UMKM Melalui Edukasi Keaslian Uang Rupiah di Desa Sirnabaya. *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, 2(3), 141–151. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i3.2057>

Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan kreativitas berpikir siswa di era industri 4.0 melalui perangkat pembelajaran dengan media augmented reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>

Fajar, I. A. (2021). Teori-Teori yang Melandasi Dorongan Kreativitas.

- Haerul, Fajri, M., Sukirman, & Sajiah. (2024). Implementasi Sistem Deteksi Keaslian Dan Identifikasi Nominal Uang Kertas Untuk Tunanetra Berbasis Ardiuno Mega. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 35–41. <https://doi.org/10.71466/jiktif.v1i1.31>
- Hasanah, H. A., Sukardi, S., & Wadi, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 695. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5660>
- Hikmawati, N. (2020). Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 8(02), 303–326. <https://doi.org/10.52185/kariman.v8i02.153>
- Joni Eka Candra, Ade Firmanto, & Burhan, R. M. (2023). Penerapan Sensor Warna Gy-31 Sebagai Alat Bantu Tuna Netra Untuk Mengenali Uang Kertas Rupiah Berbasis Arduino. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3420>
- Ittihad. (2025). Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs NW Pringgasela. *Al-Gafari : Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 50–63. <https://doi.org/10.66886/algafari-mp.v3i1.180>
- Khairil Anwar, & Khairurrasyidi Khairurrasyidi. (2025). Implementasi Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Kelas X MA ANNAZHAR. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 14–24. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v2i2.78>

- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37.
<https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari MPd, R. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS.*
- Nasar, A., Hadi Saputra, D., Rifan Arkaan, M., Bimo Ferlyando, M., Teguh Andriansyah, M., & Dena Pangestu, P. (2024). *UJI PRASYARAT ANALISIS*. 2(6), 786–799.
- Nasywa Hafizah, Tiara Cantika Pebytabella P, Mutiya Sari, Rahmita Winanda, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 586–596.
<https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1025>
- Nur Ihwanul Karim, Ayu Novirianti, & Ika Putra Viratama. (2025). Pengaruh Mind Mapping terhadap Kemampuan Pemahaman Baca Siswa di SD/MI. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 79–87.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1263>
- Nurul Hijratul Ummahiroh, Arda, A., & Mirnawati, M. (2026). Efektivitas Model Discovery Learning Berbasis Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 16(1), 179–186.

<https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.4105>

- Oktaviana, A. N., Trimulyono, G., & Si, S. (2018). Kelayakan Teoretis media video mind mapping untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas x pada materi fungsi the feasibility of video mind mapping development for training creative thinking of participants in class x on fungsi topic. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494>
- Rusdi, R. (2018). Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, 2(2), 259. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1111>
- Sanggorani, A., Hendrowati, T. Y., & Badrun, M. (2025). Pengaruh keterampilan literasi tik, berpikir kritis dan efikasi diri terhadap kreativitas guru di smk kecamatan pringsewu. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.54892/jmpa.v7i1.62>
- Santofani, A., & Rosana, D. (2016). Pengembangan tes kreativitas pada pembelajaran fisika dengan pendekatan inkuiri pada materi teori kinetik gas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 134. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.6373>

- Sudiarti, N. P., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Model Discovery Learning Bermuatan Mind Mapping: Dampaknya terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPAS. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 208–218. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3903>
- Yalita, I. (n.d.). Teori-teori kreativitas.
- Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 196. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi project-based learning untuk mengeksplorasi kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 286. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194>
- Zuhriyah, A. (2022). Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Berpikir Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(2), 100–108. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i2.1016>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). *Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS* (Vol. 1, Issue 2). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	Desi Nurhalimah
Nama Sekolah	UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
Mata pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	B / IV
Alokasi waktu	2 JP x 35 menit
Bab	Bertukar dan membayar
topik	Pengecekan keaslian uang
Model pembelajaran	<i>Mind mapping</i>
pendekatan	Deep learning
A. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME DPL2 Kewargaan DPL3 Penalaran Kritis DPL4 Kreativitas DPL5 Kolaborasi DPL6 Kemandirian DPL7 Kesehatan	
B. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki kemampuan awal yang beragam dalam mengenal alat pembayaran. Sebagian telah mampu mengetahui jenis-jenis uang. • Level kognitif dan gaya belajar siswa yang beragam • Latar belakang siswa yang beragam baik dari lingkungan, keluarga, ekonomi, budaya, dll 	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Papan tulis • Laptop • Buku paket Bahasa Indonesia • Proyektor 	
D. IDENTIFIKASI KONDISI AWAL PESERTA DIDIK DAN MATERI	
ASPEK	DESKRIPSI
Pengetahuan awal peserta didik	Pada materi sebelumnya mengetahui alat pembayaran dan jenis-jenis uang.
Keterampilan	Mampu mengamati cara pengecekan keaslian uang.
Kesulitan yang mungkin muncul	Belum mengetahui perbedaan uang asli dan uang palsu.
Materi essential	Pengecekan keaslian uang

E. CAPAIAN PEMBELAJARAN			
Peserta didik mampu memahami secara mendalam konsep pengecekan keaslian uang dengan cara mengamati, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi sederhana yang berkaitan dengan pencegahan peredaran uang palsu dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan sikap jujur, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara.			
F. TUJUAN PEMBELAJARAN			
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat membedakan uang asli dan uang palsu. • Peserta didik dapat mengetahui ciri-ciri uang asli dan uang palsu.. 			
G. Disiplin Ilmu			
Mata Pelajaran	Keterkaitan		
Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati cara pengecekan keaslian uang. • Membuat cara pengecekan keaslian uang. 		
H. Pemahaman Bermakna			
Pengecekan keaslian uang dapat dilakukan dengan 3D (Dilihat, Diraba, dan Diterawang).			
I. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian tahu apa itu alat pembayaran? • Ada berapa jenis uang? 			
J. Mitra Pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Guru: fasilitator • Teman sebaya: mitra diskusi • Orang tua: pendamping belajar di rumah 			
K. Lingkungan Pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • kelas 			
L. Pemanfaatan Digital			
<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan mind mapping tentang pengecekan keaslian uang. 			
M. Alur Tujuan Pembelajaran			
Tahap	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Inti	
1	Menjelaskan cara pengecekan keaslian uang.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .	
2	Mengidentifikasi atau menghafal cara pengecekan keaslian uang.	Siswa mengamati cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .	
3	Memahami perbedaan antara uang asli dan uang palsu.	Siswa mampu memahami instruksi dari guru cara membedakan uang asli dan palsu.	
ASESMEN			
Asesmen diagnostic : kuisioner gaya belajar			
Asesmen formatif : LKPD			
Asesmen sumatif uraian			
KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Pendahuluan (10 menit)			
Waktu	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Nilai/Profil
2'	Guru membuka pelajaran	Siswa menjawab	Keimanan dan

	dengan salam, menanyakan kabar, dan memimpin doa bersama secara khidmat.	salam dengan sopan dan berdoa dengan khidmat menurut keyakinan masing-masing.	ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa
3'	Guru mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa menyiapkan buku catatan, serta alat tulis diatas meja.	Siswa merespons absen dan menyiapkan peralatan belajar dengan tertib di bangku masing-masing.	Kemandirian
2'	Guru menunjukkan satu lembar uang dan bertanya: "Bagaimana cara kita memastikan uang ini asli atau palsu?"	Siswa menjawab pertanyaan guru secara klasikal berdasarkan pengetahuan awal mereka.	Komunikasi
3'	guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dipelajari dan apa yang harus dicapai.	Penalaran kritis

Inti (45 menit)

Aktivitas 1: Penjelasan konsep

Guru:

Guru menjelaskan definisi pengecekan keaslian uang dan menunjukkan cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan *mind mapping* dan suara yang jelas.

Siswa:

Siswa menyimak dengan fokus setiap cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan *mind mapping* dari penjelasan guru. (berkesadaran)



Aktivitas 2: Pertanyaan mendasar

Guru:

<p>Guru memberikan contoh nyata yang dekat dengan siswa. Guru meminta siswa melihat perbedaan antara uang asli dan uang palsu. Siswa: Siswa mengamati cara pengecekan keaslian uang dengan <i>mind mapping</i> dan siswa memahami ciri-ciri antara uang asli dan palsu disekitar mereka. (bermakna)</p>				
<p>Aktivitas 3: Mendesain perencanaan Guru: Guru melakukan tanya jawab lisan dengan teknik “tebak cepat” yang diselingsi pujian atau tepuk tangan untuk setiap jawaban benar agar suasana tetap positif. Siswa: Siswa menjawab dengan antusias dan merasa dihargai atas keberaniannya menjawab pertanyaan guru. (menggembirakan)</p>				
<p>Aktivitas 4: latihan mandiri Guru: Guru memberikan soal latihan tentang pengecekan keaslian uang dan meminta siswa untuk mengumpulkan latihan setelah selesai. Siswa: Siswa mengerjakan tugas dengan tenang, menyadari proses belajarnya, dan merasa bangga saat berhasil menyelesaikan soal dengan tepat. (bermakna)</p>				
<p>Penutup (15menit)</p>				
waktu	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Nilai/ Profil	
5	Guru merangkum materi secara lisan	Siswa mendengarkan rangkuman guru	kemandirian	
5	Guru memberikan penguatan tentang manfaat mengenal cara pengecekan keaslian uang dengan benar dalam kehidupan. Guru memberikan pertanyaan refleksi: “cara pengecekan keaslian uang mana yang mudah untuk siswa sekalian lakukan dikehidupan sehari-hari?”	Siswa menyimpulkan bahwa pengecekan keaslian uang dan ciri-ciri uang palsu dan asli dapat dilakukan dengan mudah dan bisa dilakukan oleh orang lain dengan mudah.	Penalaran kritis	
5	Guru memberikan pujian atas keterlibatan siswa selama belajar dan menutup kelas dengan doa dan salam.	Siswa merasa bangga, senang, dan menutup pelajaran doa bersama	Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.	
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahamannya 			

Refleksi	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan• Guru memberikan penguatan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan• Guru memberikan apresiasi pada peserta didik karena telah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik
-----------------	--

Medan, Februari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Leonhard Simanjuntak, S.Pd
NIP. 197011122000031004

Penyusunan


Desi Nurhalimah
NPM. 2202090259

Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS KONTROL

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	Desi Nurhalimah
Nama Sekolah	UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
Mata pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	B / IV
Alokasi waktu	2 JP x 35 menit
Bab	Bertukar dan membayar
topik	Pengecekan keaslian uang
Model pembelajaran	Direct Instruction (Model Konvensional)
Pendekatan	Deep learning
N. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME DPL2 Kewargaan DPL3 Penalaran Kritis DPL4 Kreativitas DPL5 Kolaborasi DPL6 Kemandirian DPL7 Kesehatan	
O. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki kemampuan awal yang beragam dalam mengenal alat pembayaran. Sebagian telah mampu mengetahui jenis-jenis uang. • Level kognitif dan gaya belajar siswa yang beragam • Latar belakang siswa yang beragam baik dari lingkungan, keluarga, ekonomi, budaya, dll 	
P. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Papan tulis • Buku paket Bahasa Indonesia 	
Q. IDENTIFIKASI KONDISI AWAL PESERTA DIDIK DAN MATERI	
ASPEK	DESKRIPSI
Pengetahuan awal peserta didik	Pada materi sebelumnya mengetahui alat pembayaran dan jenis-jenis uang.
Keterampilan	Mampu mengamati cara pengecekan keaslian uang.
Kesulitan yang mungkin muncul	Belum mengetahui perbedaan uang asli dan uang palsu.
Materi essential	Pengecekan keaslian uang.
R. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu memahami secara mendalam konsep pengecekan keaslian uang dengan cara mengamati, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi sederhana yang berkaitan dengan pencegahan peredaran uang palsu dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan sikap jujur, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara.	
S. TUJUAN PEMBELAJARAN	

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat membedakan uang asli dan uang palsu. • Peserta didik dapat mengetahui ciri-ciri uang asli dan uang palsu.. 													
T. Disiplin Ilmu													
Mata Pelajaran	Keterkaitan												
Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati cara pengecekan keaslian uang. • Membuat cara pengecekan keaslian uang. 												
U. Pemahaman Bermakna													
Pengecekan keaslian uang dapat dilakukan dengan 3D (Dilihat, Diraba, dan Diterawang).													
V. PERTANYAAN PEMANTIK													
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian tahu apa itu alat pembayaran? • Ada berapa jenis uang? 													
W. Mitra Pembelajaran													
<ul style="list-style-type: none"> • Guru: fasilitator • Teman sebaya: mitra diskusi • Orang tua: pendamping belajar di rumah 													
X. Lingkungan Pembelajaran													
<ul style="list-style-type: none"> • kelas 													
Y. Pemanfaatan Digital													
<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>mind mapping</i> tentang pengecekan keaslian uang. 													
Z. Alur Tujuan Pembelajaran													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tahap</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> <th>Aktivitas Inti</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Menjelaskan cara pengecekan keaslian uang.</td> <td>Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i>.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Mengidentifikasi atau menghafal cara pengecekan keaslian uang.</td> <td>Siswa mengamati cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i>.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memahami perbedaan antara uang asli dan uang palsu.</td> <td>Siswa mampu memahami instruksi dari guru cara membedakan uang asli dan palsu</td> </tr> </tbody> </table>		Tahap	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Inti	1	Menjelaskan cara pengecekan keaslian uang.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .	2	Mengidentifikasi atau menghafal cara pengecekan keaslian uang.	Siswa mengamati cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .	3	Memahami perbedaan antara uang asli dan uang palsu.	Siswa mampu memahami instruksi dari guru cara membedakan uang asli dan palsu
Tahap	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Inti											
1	Menjelaskan cara pengecekan keaslian uang.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .											
2	Mengidentifikasi atau menghafal cara pengecekan keaslian uang.	Siswa mengamati cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> .											
3	Memahami perbedaan antara uang asli dan uang palsu.	Siswa mampu memahami instruksi dari guru cara membedakan uang asli dan palsu											
ASESMEN													
Asesmen diagnostic : kuisioner gaya belajar													
Asesmen formatif : LKPD													
Asesmen sumatif uraian													
KEGIATAN PEMBELAJARAN													
Pendahuluan (10 menit)													
Waktu	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Nilai/Profil										
2'	Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar,dan memimpin doa bersama secara khitmat.	Siswa menjawab salam dengan sopan dan berdoa dengan khitmat menurut keyakinan masing-masing.	Keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa										

3'	Guru mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa menyiapkan buku catatan, serta alat tulis diatas meja.	Siswa merespons absen dan menyiapkan peralatan belajar dengan tertib di bangku masing-masing.	Kemandirian
2'	Guru menunjukkan satu lembar uang dan bertanya: "Bagaimana cara kita memastikan uang ini asli atau palsu?"	Siswa menjawab pertanyaan guru secara klasikal berdasarkan pengetahuan awal mereka.	Komunikasi
3'	guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dipelajari dan apa yang harus dicapai.	Penalaran kritis
Inti (45 menit)			
<p>Aktivitas 1: Penjelasan konsep Guru: Guru menjelaskan definisi pengecekan keaslian uang dan menunjukkan cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> dan suara yang jelas. Siswa: Siswa menyimak dengan fokus setiap cara pengecekan keaslian uang dengan menggunakan <i>mind mapping</i> dari penjelasan guru. (berkesadaran)</p>			
<p>Aktivitas 2: Pertanyaan mendasar Guru: Guru memberikan contoh nyata yang dekat dengan siswa. Guru meminta siswa melihat perbedaan antara uang asli dan uang palsu. Siswa: Siswa mengamati cara pengecekan keaslian di buku dan siswa memahami ciri-ciri antara uang asli dan palsu disekitar mereka. (bermakna)</p>			
<p>Aktivitas 3: Mendesain perencanaan Guru: Guru melakukan tanya jawab lisan dengan teknik "tebak cepat" yang diselingi pujian atau tepuk tangan untuk setiap jawaban benar agar suasana tetap positif. Siswa: Siswa menjawab dengan antusias dan merasa dihargai atas keberaniannya menjawab pertanyaan guru. (menggembirakan)</p>			
<p>Aktivitas 4: latihan mandiri Guru: Guru memberikan soal latihan tentang pengecekan keaslian uang dan meminta siswa untuk mengumpulkan latihan setelah selesai. Siswa:</p>			

Siswa mengerjakan tugas dengan tenang, menyadari proses belajarnya, dan merasa bangga saat berhasil menyelesaikan soal dengan tepat. (bermakna)			
Penutup (15menit)			
Waktu	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Nilai/ Profil
5	Guru merangkum materi secara lisan	Siswa mendengarkan rangkuman guru	kemandirian
5	Guru memberikan penguatan tentang manfaat mengenal cara pengecekan keaslian uang dengan benar dalam kehidupan. Guru memberikan pertanyaan refleksi: "cara pengecekan keaslian uang mana yang mudah untuk siswa sekalian lakukan dikehidupan sehari-hari?"	Siswa menyimpulkan bahwa pengecekan keaslian uang dan ciri-ciri uang palsu dan asli dapat dilakukan dengan mudah dan bisa dilakukan oleh orang lain dengan mudah.	Penalaran kritis
5	Guru memberikan pujian atas keterlibatan siswa selama belajar dan menutup kelas dengan doa dan salam.	Siswa merasa bangga, senang, dan menutup pelajaran doa bersama	Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahamannya. 		
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan penguatan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan apresiasi pada peserta didik karena telah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik. 		

Medan, Februari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji

Leonhard Simanjuntak, S.Pd
NIP. 197011122000031004

Penyusunan

Desi Nurhalimah
NPM. 2202090259

Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Hewan	Jenis Hewan	Kallmat yang Diucapkannya



Mengamati

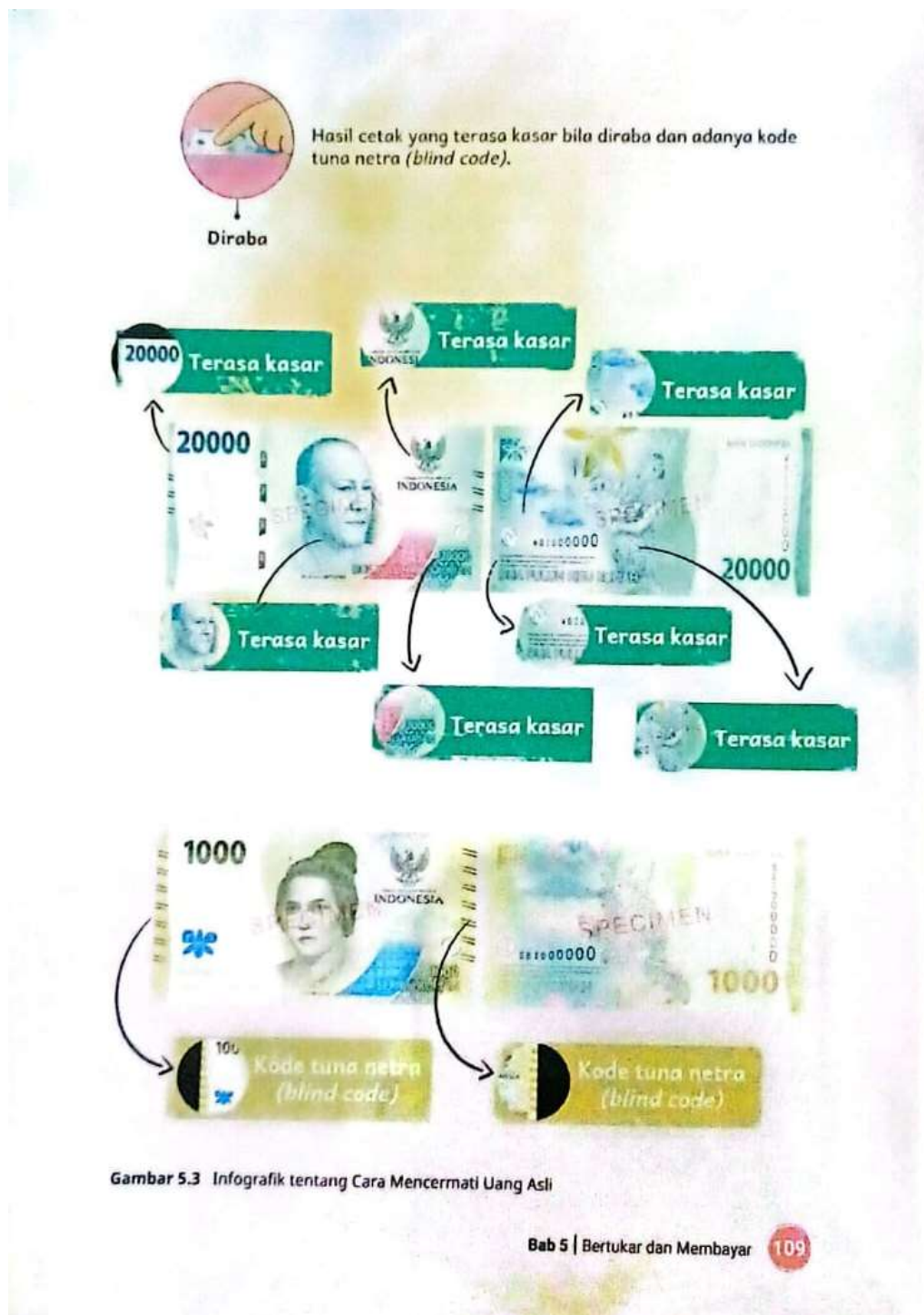
Lihatlah infografik di bawah ini!

Diskusikan pertanyaan di bawah ini bersama teman-temanmu.



Gambar 5.1 Infografik tentang Cara Mencermati Uang Asli







Lampiran 4 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

A. Identitas Narasumber

Nama Guru : Endang S.Pd.
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : IV
Sekolah : UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
Peneliti : Desi Nurhalimah

B. Pertanyaan

1. **Bagaimana pengaruh mind mapping terhadap kreativitas berpikir siswa?** Pengaruhnya cukup signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan ide, mampu menyusun informasi secara visual, dan lebih berani berkreasi dalam menyampaikan pemahaman mereka. Mereka juga tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami materi.
2. **Apakah ada perubahan yang terlihat pada siswa setelah menggunakan metode ini?** Ya, ada. Siswa menjadi lebih antusias saat belajar, lebih percaya diri, dan hasil pekerjaan mereka lebih variatif. Kreativitas mereka terlihat dari desain mind mapping yang beragam dan cara mereka menjelaskan kembali materi.
3. **Apakah metode ini efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?** Menurut saya sangat efektif, terutama untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan membantu mereka memahami materi secara

mendalam.

4. **Apakah ada perbedaan antara siswa yang aktif dan kurang aktif dalam penggunaan metode ini?** Ada, tetapi metode ini justru membantu siswa yang kurang aktif menjadi lebih terlibat.

5. **Apakah metode ini membantu siswa dalam mengingat materi?** Sangat membantu, karena mereka belajar dengan cara visual sehingga lebih mudah diingat.

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

LEMBAR SOAL

Nama:

Kelas:

Soal

1. Menurut pendapatmu, metode 3D (dilihat, diraba, diterawang) mana yang paling efektif untuk mengecek keaslian uang? Jelaskan alasannya!!

Jawab:

2.



Perhatikan gambar uang diatas. Tuliskan ciri keaslian yang dapat kamu temukan pada gambar tersebut!

Jawab:

3. Tuliskan langkah-langkah yang benar untuk memeriksa keaslian uang menggunakan cara 3D!

Jawab:

4. Jika metode 3D tidak bisa digunakan karena kondisi cahaya kurang, cara alternatif apa yang paling tepat? Jelaskan alasanmu!

Jawab:

5. Buatlah aturan atau panduan sederhana untuk orang sekitarmu agar tidak tertipu uang palsu!

Jawab:

6. Jelaskan perbedaan antara uang asli dan uang yang mudah diketahui!

Jawab:

7. Mengapa tanda air (watermark) penting dalam pengecekan keaslian uang?

Jawab:

8. Buatlah sebuah slogan tentang pentingnya mengecek keaslian uang agar mudah diingat orang disekitarmu!

Jawab:

9. Dari berbagai ciri uang asli, manakah yang paling sulit dipalsukan? Jelaskan penilaianmu!

Jawab:

10. Buatlah *mind mapping* tentang pengecekan keaslian uang dengan sederhana!

Jawab:

Lampiran 6 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi *Pretest* Kelas Eksperimen

LAMARAN SOAL
Nama : ...
Kelas : ...

1. Menurut pendapatmu, apakah itu adalah, apakah, dan mengapa nama yang paling ideal untuk orang-orang yang melakukan penelitian? Jawab: ...

2.  Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang dapat menghasilkan pengetahuan. Jawab: ...

3. Tujuan kegiatan ilmiah yang benar untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat adalah? Jawab: ...

4. Menurutmu, di mana bisa diperoleh bahan-bahan yang penting yang dibutuhkan untuk kegiatan ilmiah? Jawab: ...

5. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

6. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

7. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

8. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

9. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

10. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

LAMARAN SOAL
Nama : ...
Kelas : ...

1. Menurut pendapatmu, apakah itu adalah, apakah, dan mengapa nama yang paling ideal untuk orang-orang yang melakukan penelitian? Jawab: ...

2.  Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang dapat menghasilkan pengetahuan. Jawab: ...

3. Tujuan kegiatan ilmiah yang benar untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat adalah? Jawab: ...

4. Menurutmu, di mana bisa diperoleh bahan-bahan yang penting yang dibutuhkan untuk kegiatan ilmiah? Jawab: ...

5. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

6. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

7. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

8. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

9. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

10. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

LAMARAN SOAL
Nama : ...
Kelas : ...

1. Menurut pendapatmu, apakah itu adalah, apakah, dan mengapa nama yang paling ideal untuk orang-orang yang melakukan penelitian? Jawab: ...

2.  Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang dapat menghasilkan pengetahuan. Jawab: ...

3. Tujuan kegiatan ilmiah yang benar untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat adalah? Jawab: ...

4. Menurutmu, di mana bisa diperoleh bahan-bahan yang penting yang dibutuhkan untuk kegiatan ilmiah? Jawab: ...

5. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

6. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

7. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

8. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

9. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

10. Bagaimana cara memperoleh informasi untuk suatu penelitian yang tidak dapat dilakukan sendiri? Jawab: ...

Lampiran 7 Nilai Rendah, Sedang, dan Tinggi *Posttest* Kelas Eksperimen

LEMBAR SOAL
Nama: ALIQ No. 70

1. Berapa kandungan energi (KJ) dalam 1 liter, 10 liter, dan 100 liter susu yang paling banyak mengandung lemak? (10 liter dan 100 liter)

2. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

3. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

4. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

5. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

6. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

7. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

8. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

9. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

10. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)



LEMBAR SOAL
Nama: ALIQ No. 70

1. Berapa kandungan energi (KJ) dalam 1 liter, 10 liter, dan 100 liter susu yang paling banyak mengandung lemak? (10 liter dan 100 liter)

2. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

3. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

4. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

5. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

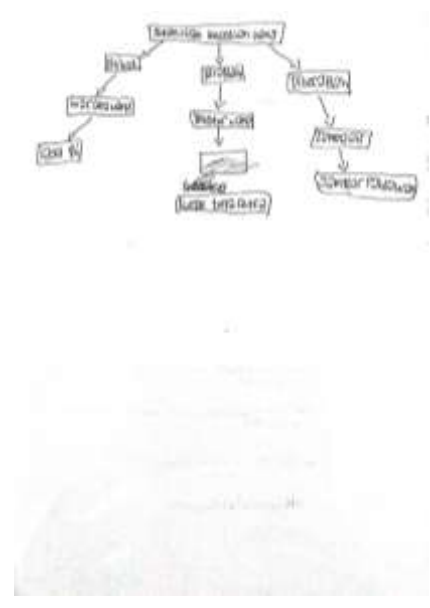
6. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

7. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

8. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

9. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)

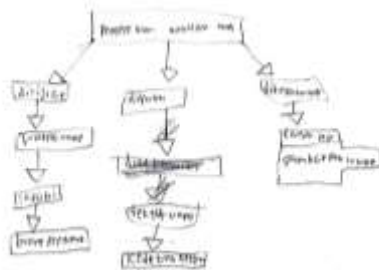
10. Tuliskan fungsi lemak yang bisa meningkatkan kesehatan yang terdapat dalam susu! (Mencegah penyakit, sumber energi, pelarut vitamin, pelindung organ)



LEMBAR SOAL

Soal 40 (1000) (1000)

1. Menurut pendapat Anda, apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
2. Perhatikan gambar uang Rp. 1000 di bawah ini! Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
3. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
4. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
5. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
6. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
7. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
8. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
9. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
10. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!



LEMBAR SOAL

Soal 41 (1000) (1000)

1. Menurut pendapat Anda, apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
2. Perhatikan gambar uang Rp. 1000 di bawah ini! Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
3. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
4. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
5. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
6. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
7. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
8. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
9. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!
10. Apakah benar bahwa semakin banyak jumlah uang yang beredar, semakin banyak barang yang tersedia? Jelaskan jawaban Anda!



Lampiran 8 Nilai Rendah, Sedang, Tinggi *Pretest* Kelas Kontrol

LEMBAR SOAL
Nama: Z. B. N. A. P. B. S. C.
Kelas: IV B

1. Menurut pengetahuan, apakah itu gambar, dan apa fungsinya? (1000)

2. Perhatikan gambar yang ada. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut!
Kelas: 1000

3. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut yang menggunakan kata: 1000

4. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris? (1000)

5. Menurutmu, apa tujuan dari gambar tersebut? (1000)

6. Apakah ada informasi lain yang ada pada gambar tersebut? (1000)

7. Mengapa kita perlu memperhatikan gambar tersebut? (1000)

8. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

9. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut? (1000)

10. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

LEMBAR SOAL
Nama: A. F. S. T. H. S. I. S. W. B.
Kelas: IV B

1. Menurut pengetahuan, apakah itu gambar, dan apa fungsinya? (1000)

2. Perhatikan gambar yang ada. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut!
Kelas: 1000

3. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut yang menggunakan kata: 1000

4. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris? (1000)

5. Menurutmu, apa tujuan dari gambar tersebut? (1000)

6. Apakah ada informasi lain yang ada pada gambar tersebut? (1000)

7. Mengapa kita perlu memperhatikan gambar tersebut? (1000)

8. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

9. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut? (1000)

10. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

LEMBAR SOAL
Nama: A. F. S. T. H. S. I. S. W. B.
Kelas: IV B

1. Menurut pengetahuan, apakah itu gambar, dan apa fungsinya? (1000)

2. Perhatikan gambar yang ada. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut!
Kelas: 1000

3. Tuliskan arti tulisan yang ada pada gambar tersebut yang menggunakan kata: 1000

4. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris? (1000)

5. Menurutmu, apa tujuan dari gambar tersebut? (1000)

6. Apakah ada informasi lain yang ada pada gambar tersebut? (1000)

7. Mengapa kita perlu memperhatikan gambar tersebut? (1000)

8. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

9. Apa arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut? (1000)

10. Tuliskan arti dari kata "gambar" dalam bahasa Inggris yang ada pada gambar tersebut! (1000)

Lampiran 10 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Rohim	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	30
2	Andika Albiansyah	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3	30
3	Andini Pragustin	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50
4	Bestriana Manik	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	40
5	Bintang Sianturi	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	6	60
6	Cahya Saskia Putri	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	20
7	Deni	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	20
8	Dermawan	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	30
9	Ferdiansyah Aryandi	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	5	50
10	Halimatus Sadiyah	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	40
11	Nurhaliza	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	5	50
12	Raden Beraman Tio	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	4	40
13	Rafa Eka Peradana	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	30
14	Sakila Azzahra Daulai	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5	50
15	Yogi Syaputra	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
Rata-rata												38	

Lampiran 11 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Rohim	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
2	Andika Albiansyah	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
3	Andini Pragustin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
4	Bestriana Manik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	Bintang Sianturi	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
6	Cahaya Saskia Putri	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	70
7	Deni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
8	Dermawan	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
9	Ferdiansyah Aryandi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
10	Halimatus Sadiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	Nurhaliza	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
12	Raden Beraman Tio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
13	Rafa Eka Peradana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
14	Sakila Azzahra Daulai	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
15	Yogi Syaputra	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
Rata-rata												90	

Lampiran 12 Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adresya Rafanda	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	50
2	Afifa Fitia	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	40
3	Alfatih Hasibuan	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3	30
4	Angga	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50
5	Chris Topher Stevanus Simarmata	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	10
6	Citra Anggraini	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	30
7	Denis	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	3	30
8	Desta Ardiansyah	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	20
9	Febri Ayumi Br. Simanjuntak	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
10	Habil Zulai Bibsir	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	5	50
11	Immanuel Gevandeardo Rumahorbo	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3	30
12	Irene Terilouenia	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	20
13	Nairul	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20
14	Raffi Eka Perdana	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40
15	Tirta Rinaldi Surbakti	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	20
16	Zidan Aprilio	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10
Rata-rata												30	

Lampiran 12 Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Aspek Penilaian										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adresya Rafanda	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
2	Afifa Fitia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
3	Alfatih Hasibuan	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	60
4	Angga	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	70
5	Chris Topher Stevanus Simarmata	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
6	Citra Anggraini	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
7	Denis	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10
8	Desta Ardiansyah	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
9	Febri Ayumi Br. Simanjuntak	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	7	70
10	Habil Zulai Bibsir	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30
11	Immanuel Gevandeardo Rumahorbo	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	50
12	Irene Terilouenia	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	40
13	Nairul	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60
14	Raffi Eka Perdana	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3	30
15	Tirta Rinaldi Surbakti	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30
16	Zidan Aprilio	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10
Rata-rata												48,75	

Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 15 Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas

		Correlations																				TOTAL
		P001	P002	P003	P004	P005	P006	P007	P008	P009	P010	P011	P012	P013	P014	P015	P016	P017	P018	P019	P020	TOTAL
P001	Pearson Correlation	1	.441*	.225	.313	.225	.201	.226	.441*	.338	-.112	.294	.200	-.128	.225	-.278	.128	.260	-.336	.225	.158	.584**
	Sig. (2-tailed)		.038	.205	.148	.381	.344	.201	.038	.113	.604	.174	.201	.558	.381	.189	.888	.281	.113	.301	.481	.883
	N	25	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P002	Pearson Correlation	.441*	1	.067	.273	.387	.460	.307	.452*	-.064	-.171	.854	-.195	-.124	.278	-.423*	-.254	.524*	.054	.452*	-.017	.473*
	Sig. (2-tailed)	.835	.642	.287	.882	.827	.862	.038	.866	.435	.896	.172	.873	.213	.045	.888	.810	.806	.038	.941*	.823	.823
	N	25	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P003	Pearson Correlation	.225	.067	1	.273	1.800**	.895	1.000**	.452*	-.064	.288	.233	-.195	.233	.278	.888	-.411	-.816	.054	-.096	.264	.859**
	Sig. (2-tailed)	.301	.692	.287	.888	.890	.000	.038	.888	.228	.285	.372	.286	.213	.866	.851	.844	.806	.668	.188	.881	.881
	N	25	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P004	Pearson Correlation	.313	.273	.273	1	.273	.336	.273	.871	-.024	.127	.224	-.122	.028	.273	-.167	-.828	.878	.234	.476	.064	.894**
	Sig. (2-tailed)	.148	.207	.267	.287	.118	.207	.188	.967	.888	.394	.881	.907	.237	.448	.887	.723	.304	.022	.783	.888	.888
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P005	Pearson Correlation	.225	.067	1.000**	.273	1	.895	1.000**	.452*	-.064	.288	.233	-.195	.233	.278	.888	-.411	-.816	.054	-.096	.264	.859**
	Sig. (2-tailed)	.301	.692	.000	.287	.000	.000	.038	.888	.228	.285	.372	.286	.213	.866	.851	.844	.806	.668	.188	.881	.881
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P006	Pearson Correlation	.307	.482*	.068	.336	.888	1	.895	.095	.222	-.288	-.854	-.184	-.411	.088	-.857**	.233	-.184	.302	.278	.017	.300
	Sig. (2-tailed)	.344	.021	.868	.118	.888	.000	.868	.608	.385	.228	.896	.454	.051	.868	+.081	.288	.454	.181	.188	.841	.184
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P007	Pearson Correlation	.225	.067	1.000**	.273	1.800**	.895	1	.452*	-.064	.288	.233	-.195	.233	.278	.888	-.411	-.816	.054	-.096	.264	.859**
	Sig. (2-tailed)	.301	.692	.000	.287	.890	.896	.038	.888	.228	.285	.372	.286	.213	.866	.851	.844	.806	.668	.188	.881	.881
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P008	Pearson Correlation	.441*	.452*	.452*	.871	.452*	.888	.452*	1	.124	-.171	.233	-.195	.074	.452*	-.287	-.854	.184	-.124	.278	.188	.806**
	Sig. (2-tailed)	.835	.036	.036	.748	.836	.836	.836	.073	.435	.395	.372	.808	.038	.344	.888	.454	.575	.213	.453	.882	.882
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P009	Pearson Correlation	.336	-.054	-.054	-.028	-.854	.233	-.054	.124	1	.223	-.128	.137	-.128	-.054	-.083	.128	-.838	-.302	-.054	-.188	.139
	Sig. (2-tailed)	.113	.808	.808	.987	.888	.385	.808	.513	.287	.898	.832	.558	.808	.788	.558	.802	.160	.808	.858	.526	.526
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P010	Pearson Correlation	-.112	-.171	.268	.127	.268	-.288	.268	-.171	.223	1	.234	-.243	.204	-.171	.485	-.284	.187	-.223	-.171	-.188	.883
	Sig. (2-tailed)	.810	.435	.228	.588	.228	.228	.228	.435	.387	.390	.264	.358	.438	.888	.380	.383	.307	.438	.374	.788	.788
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P011	Pearson Correlation	.294	.054	.233	.224	.233	-.884	.233	.233	-.128	-.284	1	-.137	.128	.233	.083	-.128	.838	-.845	.054	.188	.382
	Sig. (2-tailed)	.174	.808	.288	.384	.288	.898	.288	.288	.688	.388	.532	.888	.288	.788	.888	.883	.837	.888	.888	.872	.872
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P012	Pearson Correlation	.250	-.198	-.198	-.122	-.198	-.194	-.198	-.198	.137	-.243	-.137	1	.038	-.018	.288	.137	-.802	.038	-.018	.188	.851
	Sig. (2-tailed)	.251	.372	.372	.581	.372	.454	.372	.372	.532	.284	.532	.883	.844	.251	.532	.780	.883	.844	.251	.251	.819
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P013	Pearson Correlation	-.128	-.124	.233	.028	.233	-.411	.233	.054	-.128	.284	.128	.838	1	.233	.505*	-.477*	.338	-.220	-.124	.283	.189
	Sig. (2-tailed)	.559	.573	.288	.987	.288	.851	.288	.808	.888	.883	.883	.883	.883	.288	.014	.821	.883	.314	.573	.281	.382
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P014	Pearson Correlation	.225	.218	.218	.273	.273	.895	.273	.452*	-.064	-.171	.233	-.195	.233	1	.888	-.411	.584	.233	.452*	.188	.580**
	Sig. (2-tailed)	.301	.213	.213	.287	.213	.888	.213	.038	.868	.438	.285	.844	.280	.888	.851	.454	.288	.038	.453	.483	.884
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P015	Pearson Correlation	-.278	-.423*	.068	-.167	.888	-.857**	.808	-.207	-.083	.485	.893	.200	.535*	.088	1	-.284	.250	.883	-.287	.188	.816
	Sig. (2-tailed)	.199	.048	.868	.448	.888	+.801	.808	.844	.788	.856	.788	.251	.014	.888	.174	.251	.788	.344	.481	.841	.841
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P016	Pearson Correlation	.128	-.054	-.411	-.028	-.411	.233	-.411	-.054	.128	-.284	-.128	.137	-.477*	-.411	-.284	1	-.388	-.128	.124	.083	-.189
	Sig. (2-tailed)	.559	.808	.081	.987	.851	.288	.851	.808	.888	.288	.888	.532	.021	.081	.174	.888	.888	.873	.712	.382	.382
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P017	Pearson Correlation	.250	.524*	-.018	.878	-.816	-.184	-.018	.164	-.038	.187	.838	-.882	.038	.184	.288	.388	1	.898	.184	-.188	.281
	Sig. (2-tailed)	.251	.010	.844	.223	.844	.454	.844	.454	.883	.383	.883	.780	.883	.454	.251	.888	.883	.454	.453	.483	.228
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P018	Pearson Correlation	-.230	.054	.054	.224	.854	.382	.054	-.124	-.382	-.223	-.248	.838	-.228	.233	.083	-.128	.838	1	.233	.183	.188
	Sig. (2-tailed)	.113	.808	.808	.384	.888	.181	.808	.873	.188	.387	.817	.883	.214	.288	.788	.888	.883	.888	.418	.282	.282
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P019	Pearson Correlation	.225	.452*	-.088	.878*	-.895	.278	-.088	.278	-.054	-.171	.884	-.816	-.124	.452*	-.287	.124	.184	.233	1	-.017	.426*
	Sig. (2-tailed)	.301	.038	.868	.022	.888	.588	.888	.213	.888	.438	.898	.844	.573	.038	.384	.573	.454	.288	.841	.848	.848
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	22
P020	Pearson Correlation	.168	-.017	.384	.858	.284	.817	.384	.168	-.188	-.188	.188	.188	.188	.188	.188	.883	-.188				

Lampiran 16 Uji Reliabilitas, Normalitas & Homogenitas

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.696	10

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	1.00	.213	15	.066	.919	15	.184
Berpikir Siswa	2.00	.250	16	.009	.910	16	.114

Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	1.112	1	29	.300
Berpikir	Based on Median	.935	1	29	.341
Siswa	Based on Median and with adjusted df	.935	1	28.226	.342
	Based on trimmed mean	1.128	1	29	.297

Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kelas Eksperimen	15	90.0000	10.69045	2.76026
	Kelas Kontrol	16	48.7500	23.62908	5.90727

Independent Samples Tes

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas Berpikir Siswa	Equal variances assumed	11.262	.002	6.189	29	.000	41.25000	6.66550	1.306	3.118
	Equal variances not assumed			6.326	21.183	.000	41.25000	6.52034	1.272	3.037

Lampiran 18 FORM K1

1/1

FORM K 1



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

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 : Desi Nurhalimah

NPM : 2202090259

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
2025-10-02 [Signature]	Pengaruh Mind Mapping Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi	[Signature] [Stamp: FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UMSU]
	Penerapan LKPD Berbasis Quizizz Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi	
	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Konkret terhadap Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran IPAS tentang Bagian-Bagian Bunga di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan bapak dan ibu saya ucapkan terima kasih.


Medan, 2 Oktober 2025

Hormat Pemohon,

Desi Nurhalimah

Lampiran 19 FORM K2

FORM K.2



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

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


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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


"Pengaruh Mind Mapping Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : 

Dosen Pembimbing : **Dra. Hj. Syamsuyurnita, 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, 2 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,


Desi Nurhalimah

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 20 FORM K3



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

Nomor : 2813/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : Desi Nurhalimah
N P M : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
: Pengaruh Mind Mapping terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang Di kelas IV SD Negeri 118381 Lorong Sododadi

Pembimbing : Dra. Hj.Syamsuyurnita, 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 : **02 Desember 2026**

Medan, 12 Jumadil Akhir 1447 H
02 Desember 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

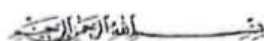
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 21 Pengesahan Skripsi



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Mind Mapping terhadap Kreativitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

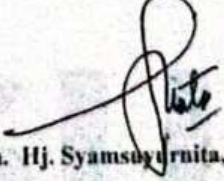
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

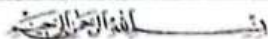
Dosen Pembimbing


 Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Lampiran 22 Berita Acara Bimbingan Skripsi



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Mind Mapping terhadap Kreativitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Ulang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/10/2025	ACC Judul	<i>[Signature]</i>
02/12/2025	Perbaikan Format Penulisan	<i>[Signature]</i>
04/12/2025	Perbaikan Rumusan Masalah, Tujuan, Hipotesis	<i>[Signature]</i>
09/12/2025	Perbaikan Instrumen Penelitian	<i>[Signature]</i>
11/12/2025	Variabel Penelitian	<i>[Signature]</i>
15/01/2016	ACC Seminar	<i>[Signature]</i>

Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyonita, M.Pd.

Lampiran 23 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Skripsi



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.umso.ac.id> - email: fkip@umso.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 24 Berita Acara Seminar Skripsi



**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.umma.ac.id> Email: bfkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal


- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 25 Permohonan Riset

Medan, Februari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama Lengkap : Desi Nurhalimah
NPM : 2202090259
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****

Lampiran 26 Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: dekan@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi


Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 27 Permohonan Izin Riset



MADJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/BK/BAN-PT/AR/KP/PT/02/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6627409 - 6624567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Email: kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id kip@umsu.ac.id

Nomor : 385/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Sya'ban 1447 H
 04 Februari 2026 M


Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 118381 Lorong Sidodadi
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Desi Nurhalimah**
 N P M : 2202090259
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang Di Kelas IV SD Negeri 118381 Lorong Sidodadi**

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







Dra. H. S. Yansuvarnita, M.Pd.
 NIDN.0004066704

Pertinggal



Lampiran 28 Surat Balas Sekolah Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN DINAS PENDIDIKAN UPTD. SD NEGERI 25 PERKEBUNAN TELUK PANJI</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">R. Sei Kalam, Desa Perk. Teluk Panji, Kecamatan Kampung Rakyat Email: sdn118381lorongindoradi@gmail.com, Kabupaten Labuhanbatu Selatan 21463</p>									
<p>Nomor : 421.2/03/SD/H/2026 Lamp : - Hal : Izin Riset</p>										
<p>Kepada Yth Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Di : Medan</p>										
<p>Dengan Hormat, Sebagaimana Surat Permohonan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara No:285/IL3-AU/UMSU-02/F/2026 tentang permohonan ijin Riset . Maka dengan ini Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji Kecamatan Kampung Rakyat , Kabupaten Labuhanbatu Selatan memberikan ijin untuk kegiatan riset Kepada :</p>										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Desi Nurhalimah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2202090259</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PGSD</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengaruh Mind Mapping Terhadap Kreatifitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji</td> </tr> </table>			Nama	: Desi Nurhalimah	NIM	: 2202090259	Program Studi	: PGSD	Judul Skripsi	: Pengaruh Mind Mapping Terhadap Kreatifitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
Nama	: Desi Nurhalimah									
NIM	: 2202090259									
Program Studi	: PGSD									
Judul Skripsi	: Pengaruh Mind Mapping Terhadap Kreatifitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji									
<p>Demikian ijin ini Kami berikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Dengan harapan kepada mahasiswa tersebut dapat menjaga nama baik sekolah dan setelah menyelesaikan penelitian untuk memberikan laporan kepada kami</p>										
<p>Perk. Teluk Panji, 6 Februari 2026 Ka. UPTD. SDN. 25 Perk. Teluk Panji</p> <div style="text-align: center;">  LEONHARD SIMANJUNTAK, S.Pd NIP. 19701112-2-00003 1 004 </div>										

Lampiran 29 Berita Acara Seminar Proposal



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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Penulisan Nama dan Gelar
2.	Perbaikan Rumusan Masalah
3.	Perbaikan indikator, soal, dan Level kognitif
4.	Perbaikan Modul Ajar

Medan, Februari 2026

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Lampiran 30 Berita Acara Seminar Proposal



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Desi Nurhalimah
 NPM : 2202090259
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Pengecekan Keaslian Uang di Kelas IV SDN 118381 Lorong Sidodadi

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Penulisan Nama dan Gelar
2.	Perbaikan Rumusan Masalah
3.	Perbaikan Indikator dan soal, Level Kognitif
4.	Perbaikan Modul Ajar

Medan, Februari 2026

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup



Identitas Mahasiswa

Nama : Desi Nurhalimah
Npm : 2202090259
Tempat /Tgl Lahir : Sidodadi, 16 Desember 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 1 Dari 4 Bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Dusun Sei Kalam, Kec. Kampung Rakyat,
 Kab. Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara.

Email : desinurhlimah@gmail.com

Nama Orang Tua

Ayah : Legino
Ibu : Maulina Harahap

Pendidikan

SD : UPTD SD Negeri 25 Perkebunan Teluk Panji
SMP : SMP Negeri 2 Kampung Rakyat
SMA : SMA Negeri 2 Kampung Rakyat
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 (Lulus Tahun 2026)

pengaruh-mind-mapping-terhadap-kreativitas-berpikir-siswa-dalam-pembelajaran-bahasa-indonesia-tentang-
pengecekan-keaslian-di-kelas-iv-uptd-sd-negeri-25-
perkebunan-teluk-panji_1775850022141.docx

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|------------------|
| 1 | repository.umsu.ac.id
<small>Internet</small> | 1387 words — 13% |
| 2 | Shofiyah Salsabila Harahap, Zulfani Sesmiarni.
"Pengaruh Metode Pembelajaran Menggunakan
Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa
pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XII di MAN 3 AGAM",
YASIN, 2026
<small>Crossref</small> | 72 words — 1% |
| 3 | id.scribd.com
<small>Internet</small> | 52 words — < 1% |
| 4 | repository.unj.ac.id
<small>Internet</small> | 52 words — < 1% |

