

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar

Ada banyak sekali teori-teori yang ada di dunia ini. Pada cabang ilmu filsafat belajar berkaitan dengan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan. Aliran filsafat umum seperti rasionalis, nativis, dan empiris menjadi persoalan yang sangat berharga untuk perkembangan dan sejarah teori belajar.¹² Dalam hal ini secara garis besar teori belajar di bagi menjadi empat kategori menurut dasar pemikirannya, yaitu teori fungsionalistik, asosiasiionistik, kognitif, dan neuronfisiologis. Dari keempat teori tersebut yang dapat menjadi dasar teori pada kasus penelitian ini adalah teori kognitif Jean Piaget.

Teori kognitif Jean Piaget mengamsumsikan bahwa belajar akan terjadi lebih efektif saat informasi yang disajikan sedemikian rupa dapat diterima secara kognitif oleh pembelajar tersebut.¹³ Piaget mendeskripsikan belajar sebagai proses identifikasi dan pengintegrasian informasi baru melalui tahap asimilasi, akomodasi, ekuilibrasi. Asimilasi adalah proses penerimaan informasi baru. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diterima. Ekuilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi atau pengembangan antara lingkungan luar dan struktur

¹² B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson, *Theories of Learning (Teori Belajar)* (Jakarta: Kencana, 2009) hlm. 31

¹³ *Ibid*, hlm. 321.

kognitif yang ada dalam dirinya. Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.¹⁴ Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari dua kombinasi yaitu belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, dan mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.¹⁵

2. Metode *Mind mapping*

a. Pengertian Metode *Mind mapping*

Menurut Winarno Surakhmad menyatakan bahwa metode merupakan cara yang fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.¹⁶ Pendapat lain dari Dwi Siswoyo menyatakan bahwa metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran.¹⁷

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara atau langkah yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk mencapai hal-hal tersebut, guru harus dapat memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat

¹⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

¹⁵ Remiswal dan Rezki Amelia, *Format pengembangan Strategi PAIKEM dalam Pembelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 20.

¹⁶ Surakhmad Winarno, *Pengantar Penelitian, Dasar, Metode, Teknik* (Bandung: Tarsito, 2004). hlm. 5.

¹⁷ Dwi siswoyo, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm 3.

sesuai dengan apa yang diajarkan. Dengan pemilihan metode yang tepat, maka akan mempengaruhi belajar peserta didik dengan baik sehingga peserta didik benar-benar memahami materi yang diberikan.

Metode *Mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. *Mind Mapping* atau Peta Pikiran adalah alternatif pemikiran keseluruhan terhadap pemikiran *linier*. Metode *Mind mapping* menggapai pikiran dari segala arah dan sudut.¹⁸ Senada dengan pemikiran tersebut, Buzan mengungkapkan bahwa *Mind mapping* adalah alat berpikir kreatif yang mencerminkan cara kerja alami otak dan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak serta mengambil informasi ke luar otak. Selain itu, *Mind mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif yang akan memetakan pikiran-pikiran kita.¹⁹ Tony Buzan juga mengemukakan bahwa *Mind mapping* bisa dibandingkan dengan peta kota yaitu bagian tengah *Mind Map* sama halnya dengan pusat kota.²⁰

b. Manfaat Metode *Mind mapping*

Menurut Michael Michalko dalam Buzan, metode *mind mapping* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Berikut manfaat dari *mind mapping* untuk pendidikan:

¹⁸ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind mapping* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 4.

²⁰ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind mapping* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 4.

- 1) Memungkinkan kita tetap fokus (berkonsentrasi) pada pokok bahasan.
- 2) Mengaktifkan seluruh otak.
- 3) Membereskan akal dari kekusutan mental.
- 4) Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah.
- 5) Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian.
- 6) Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.
- 7) Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Selain itu menurut Buzan metode *mind mapping* dapat bermanfaat untuk: (1) Merangsang bekerjanya otak kiri dan kanan secara sinergi, (2) Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar, (3) Membantu seseorang mengalirkan diri tanpa hambatan, (4) Membuat rencana atau kerangka cerita, (5) Mengembangkan sebuah ide, (6) Membuat perencanaan sasaran pribadi, (7) Memulai usaha baru, (8) Meringkas isi sebuah buku, (9) Dapat memusatkan perhatian (berkonsentrasi), (10) Meningkatkan pemahaman, (11) Menyenangkan dan mudah diingat.²¹

²¹*Ibid*, hlm.5.

Dari penjelasan di atas, jelas disebutkan bahwa salah satu manfaat dari metode *mind mapping* adalah untuk mengembangkan sebuah ide dan meringkas isi sebuah buku yaitu pada *point* pertama dalam Buzan, dan pada *point* ke “5” dan “8” menurut Buzan.

c. Bahan membuat *mind map*

- 1) Bahan yang diperlukan untuk membuat peta pikiran
 - a) Kertas: posisi kertas mendatar dan posisi tetap yaitu putih, polos (tidak bergaris-garis), dan ukuran minimal A4 (21×29.7 cm).
 - b) pensil warna atau spidol yaitu minimal 3 warna dan bervariasi tebal dan tipis (jika memungkinkan).
 - c) Imajinasi.
 - d) otak kita sendiri.
- 2) Hukum dan aturan membuat peta pikiran
 - a) Pusat mind map merupakan ide/gagasan utama, biasanya merupakan judul bab suatu pelajaran atau permasalahan pokoknya. Dalam meringkas atau kaji ulang, biasanya adalah judul bab atau tema pokok, harus berwujud gambar yang disertai dengan tulisan dan terletak di tengah-tengah kertas.
 - b) cabang utama sering disebut dengan BOI (*basic ordering ideas*), merupakan cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran. Untuk keperluan meringkas biasanya merupakan subbab-subbab dari materi pelajaran yang

dipelajari anak. Setiap cabang utama yang berbeda sebaiknya menggunakan pensil atau spidol yang berbeda pula.

- c) cabang di usahakan meliuk, bukan sekadar melengkung atau lurus, Pangkal tebal lalu menipis, semakin jauh dari pusat, semakin tipis, panjangnya sesuai dengan kata kunci atau gambar di atasnya dan ke segala arah.
- d) kata harus berupa kata 1 kunci, kata ditulis di atas cabang, semakin keluar maka semakin kecil ukuran hurufnya. Tulisan tegak dan maksimum kemiringan 45 derajat.
- e) gambar harus sebanyak mungkin.
- f) warna harus bervariasi dan hidup.
- g) tata ruang harus sesuai besarnya kertas.²²

d. Keuntungan mengikuti semua aturan Hukum *Mind Map*:

Anak menjadi lebih fokus saat membuat *mind map* tentang materi yang sedang dipelajarinya.

- 1) Anak menjadi lebih fokus saat menggunakan *mind map* untuk kaji ulang atau *review* materi pelajarannya.
- 2) Anak dapat mengalirkan ide-ide dan pemikiran-pemikirannya lebih banyak lagi.
- 3) Anak dapat mengalirkan ide-ide dan pemikiran-pemikirannya lebih lancar lagi.

²² Sutanto windura, BLI, “*MIND MAP LANGKAH DEMI LANGKAH*” (Jakarta: Elex Media Komputindo, Gramedia, 2008), hlm. 33-35

- 4) Anak dapat mengalirkan ide-ide dan pemikiran-pemikirannya lebih berkualitas lagi.
- 5) Anak dapat menciptakan ide-ide yang orisinal dan kreatif lagi.
- 6) Anak dapat memahami dan mengerti bahan pelajaran jauh lebih baik lagi.
- 7) Anak dapat mengingat (*recall*) bahan pelajaran jauh lebih baik lagi.
- 8) Anak mendapatkan daya tahan ingatan (*memory span*) lebih lama lagi.²³

e. Langkah – langkah Penerapan Teknik Metode *Mind mapping*

Menurut Buzan langkah-langkah penerapan teknik *Mind mapping* adalah:

- 1) Menentukan ide utama yang dimulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama, gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.

²³ Sutanto Windura, *Mind Map* untuk Peserta didik, Guru & Orang Tua (Jakarta: Elex Media Komputindo, Gramedia, 2013), hlm. 49-50

- 3) Gunakan warna, bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung karena garis lurus akan membosankan otak.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.
- 7) Gunakan gambar yang sesuai pada setiap cabang untuk memperjelas kata kunci.²⁴

f. Kriteria Penilaian *Mind mapping*

Berdasarkan langkah-langkah membuat *Mind mapping* menurut Tony Buzan, maka penilaian *mind map* yang disimpulkan adalah:

- 1) Penilaian media *mind map* peserta didik
 - a) Letak ide atau gagasan utama berada pada tengah kertas kosong.
 - b) Gambar sesuai dengan gagasan yang telah ditentukan.

²⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind mapping* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 15.

- c) Pemilihan warna menarik dan gunakan warna berbeda untuk tiap sub gagasan.
 - d) Penjabaran gagasan menjadi sub gagasan, dan sub gagasan menjadi sub-sub gagasan. Terdapat garis hubung yang melengkung pada setiap kata kunci.
 - e) Ketepatan menentukan kata kunci pada setiap cabang.
- 2) Penilaian metode *mind mapping* guru
- a) Guru melaksanakan apersepsi.
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c) Guru bersama peserta didik membahas materi.
 - d) Guru membimbing peserta didik membuat *mind map*.
 - e) Guru melaksanakan evaluasi.

3. Kelebihan dan kekurangan metode *mind mapping*

Sebagaimana metode-metode pembelajaran lain, metode *mind mapping* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan metode *mind mapping* yang dikemukakan oleh Warseno, dkk.

a. Kelebihan

- 1) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas.
- 2) Dapat bekerja sama dengan teman lainnya.
- 3) Catatan lebih padat dan jelas.
- 4) Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan.
- 5) Catatan lebih terfokus pada inti materi.

- 6) Mudah melihat gambaran keseluruhan.
 - 7) Membantu otak untuk mengatur, mengingat, dan membuat hubungan.
 - 8) Memudahkan penambahan informasi baru.
 - 9) Pengkajian ulang bisa lebih cepat.
 - 10) Setiap *mind map* bersifat unik.
- b. Kekurangan
- 1) Hanya peserta didik yang aktif yang terlibat.
 - 2) Tidak sepenuhnya peserta didik yang belajar.
 - 3) *Mind map* peserta didik bervariasi sehingga guru akan kewalahan dalam memeriksa *mind map* peserta didik.²⁵

4. Berpikir kreatif

a. Pengertian Berpikir kreatif

Arti kata dasar “pikir” dalam kamus besar bahasa Indonesia (2010: 767) dalam wowo sunaryo mengartikan sebagai akal budi, ingatan, angan-angan. “Berpikir” artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. “berpikiran” artinya mempunyai pikiran, mempunyai akal; “pikiran” yaitu hasil berpikir; dan “pemikiran” merupakan proses, cara, perbuatan memikir; sedangkan “pemikir” adalah orang cerdas, pandai, serta hasil pemikirannya dimanfaatkan orang lain.

²⁵Warseno, dkk. *Super Learning Praktik Belajar Mengajar yang Serba Efektif dan Mencerdaskan* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm 83

Pengertian berpikir, menurut etimologi yang dikemukakan, memberikan gambaran adanya sesuatu yang berada dalam diri seseorang dan mengenai apa yang menjadi “nya”. Berpikir merupakan suatu hal yang dipandang biasa-biasa saja yang diberikan tuhan kepada manusia, sehingga manusia menjadi makhluk yang dimuliakan. Ditinjau dari perspektif psikologi, berpikir merupakan cikal bakal ilmu yang sangat kompleks.²⁶ Sifat berpikir sangat tergantung pada konteks kebutuhan yang dinamis dan variatif. Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Pada hakikatnya, pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.²⁷

Johnson menyatakan bahwa : Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif, yang membutuhkan

²⁶ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 2.

²⁷ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran* (Jakarta: AV Publisher 2009). hlm. 146

ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti:²⁸

- a) Mengajukan pertanyaan.
- b) Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- c) Membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda.
- d) Menghubung-hubungkan berbagai hal yang bebas.
- e) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- f) Mendengarkan intuisi.

Munandar meyakini bahwa kreativitas bukan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, termasuk pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya.²⁹

The dalam siswono memberi batasan bahwa berpikir kreatif (pemikiran kreatif) adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Weisberg dalam siswono juga mengartikan berpikir kreatif mengacu pada proses-proses

²⁸ E. B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Bandung: Mizan Learning Center, 2007), hlm. 214.

²⁹ S.C.U. Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun bagi Guru dan Orang Tua* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 47.

untuk menghasilkan suatu produk kreatif yang merupakan karya baru (inovatif) yang diperoleh dari suatu aktivitas/kegiatan yang terarah sesuai tujuan. Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari peikiran yang tajam dan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung-selubung ide yang menakjubkan, dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan. Berpikir kreatif melibatkan berpikir logis ataupun analitis sekaligus intuitif.³⁰ Menurut Supriadi, kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.³¹ Selama bertahun-tahun, pendapat populer menegaskan bahwa kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang-orang yang luar biasa. Orang kreatif lahir dilengkapi kekuatan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan di luar yang bisa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tak dilihat orang kebanyakan.³²

Kreativitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan aktivitas kreatif merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk

³⁰ Tatag Yuli Eko Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 27.

³¹ Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group, 2011), hlm. 114.

³² Elaine B. Johnson, PH.D. *Contextual Teaching and Learning* (Bandung: Mizan Learning Center, 2008), hlm. 211

mengetahui keberhasilan peserta didik maupun proses belajar, guru perlu mengadakan penilaian, termasuk penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.³³ Penilaian tersebut berguna untuk mendiagnosis kekuatan dan kelemahan peserta didik, memonitor kemajuan peserta didik, memberikan nilai/peringkat peserta didik, dan menentukan keefektifan pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu patokan atau kriteria tingkat berpikir kreatif yang valid. Ariasian, dkk dalam Siswono menyatakan bahwa mengembangkan suatu taksonomi untuk pembelajaran dan penilaian berdasar dimensi pengetahuan dan proses kognitif yang merevisi taksonomi Bloom. Dalam kategori proses kognitif, kategori tertinggi berupa mencipta (*create*), yang berhubungan dengan berpikir kreatif. Mencipta artinya meletakkan elemen-elemen secara bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang berkaitan dan fungsional atau mengatur kembali (*reorganisasi*) elemen-elemen ke dalam suatu struktur atau pola-pola baru. Dalam mencipta tersebut dikaitkan dengan tiga proses kognitif, yaitu pembangunan/pembangkitan (*generating*), perencanaan (*planning*), dan menghasilkan (*producing*). Pembangkitan merupakan fase divergen yang meminta peserta didik memperhatikan kemungkinan-kemungkinan solusi dari suatu tugas. Bila mereka mendapatkan kemungkinan penyelesaian, maka dipilih suatu metode

³³ Tatag Yuli Eko Siswono, "Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 15, Nomor 1, Februari 2008, hlm. 60-68.

yang berupa rencana tindakan. Akhirnya rencana tersebut diimplementasikan dengan pengkonstruksian sebuah penyelesaian.

b. Ciri Proses Berpikir Kreatif

Ciri pokok dari proses berpikir kreatif terletak pada tahap pembangkitan/penciptaan ide (*generating idea*). Proses tersebut sebenarnya mempunyai tahapan yang sama, hanya salah satu lebih rinci daripada yang lain. Bila pendapat-pendapat di atas dirangkum, maka akan didapat tahap, yaitu mensintesis ide, membangun ide, merencanakan penerapan dan menerapkan ide. Mensintesis ide artinya menjalin atau memadukan ide-ide (gagasan) yang dimiliki yang dapat bersumber dari pembelajaran di kelas maupun pengalaman sehari-hari. Dalam mensintesis ide, individu sudah memahami masalah yang diberikan dan mempunyai perangkat pengetahuan (pengetahuan prasyarat) untuk menyelesaikannya yang dapat bersumber dari pembelajaran di kelas maupun pengalamannya sehari-hari. Membangun ide-ide artinya memunculkan ide-ide yang berkaitan dengan masalah yang diberikan sebagai hasil dari proses sintesis ide sebelumnya. Merencanakan penerapan ide artinya memilih suatu ide tertentu untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan atau yang ingin diselesaikan. Menerapkan ide artinya mengimplementasikan atau menggunakan ide yang direncanakan untuk menyelesaikan masalah. Dalam tahap membangun ide akan terlihat kebaruan, kefasihan maupun fleksibilitas individu dalam

menyelesaikan tugas. Individu atau peserta didik yang mempunyai tingkat kemampuan, latar belakang ekonomi maupun social budaya yang berbeda, tentu akan mempunyai kualitas proses kreatif yang berbeda pula.³⁴

Menurut *William* menunjukkan ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.

- 1) Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak.
- 2) Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu ke jenis pemikiran lainnya.
- 3) Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim daripada pemikiran yang jelas diketahui.
- 4) Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.³⁵

Guilford mengemukakan 2 asumsi dalam berpikir kreatif, yaitu pertama, setiap orang mampu menjadi kreatif sampai tingkat tertentu

³⁴ Tatag Yuli Eko Siswono, "Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 15, Nomor 1, Februari 2008, hlm. 60-68.

³⁵ Tatag Yuli Eko Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 29.

dalam cara tertentu. Kedua, kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang dapat dipelajari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang ditulis oleh Sulis Nur Aziz membahas tentang konsentrasi belajar dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, aktifitas belajar peserta didik kelas masih kurang, hasil belajar pada pembelajaran IPA peserta didik masih tergolong rendah, antusias belajar peserta masih tergolong rendah, dan respon peserta pada perintah yang diberikan guru masih cenderung kurang. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Hasil dari penelitian ini konsentrasi belajar IPA peserta didik mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi. Pra tindakan, jumlah peserta didik yang mendapatkan skor konsentrasi belajar ≥ 76 dari jumlah keseluruhan peserta didik yaitu ada 7 peserta didik (21,9%). Pada siklus I, meningkat menjadi 15 peserta didik (46,9%). Pada siklus II meningkat menjadi 32 peserta didik (100%). Data hasil belajar pada pra tindakan, yaitu jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM) dari jumlah keseluruhan peserta didik yaitu ada 13 peserta didik (40%). Pada siklus I, meningkat menjadi 22 peserta didik (68,7%), kemudian pada akhir siklus II, meningkat menjadi 32 peserta didik (100%).³⁶

³⁶ Sulis Nur Aziza, "Penerapan Metode *Mind mapping* Peserta didik Kelas V Sd Negeri Jomblangan Banguntapan Bantul", *Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Perbedaan dalam penelitian terletak pada rumusan masalah, waktu dan tempat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan pada pembelajaran yaitu peneliti menggunakan pembelajaran IPA.

2. Penelitian yang ditulis oleh David Yoga Hardianto membahas keefektifan penerapan *Mind mapping* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar IPA pada peserta didik. Metode penelitian yang di gunakan yaitu PTK (*Classrom Action and Research*). Hasil penelitiannya adalah Penerapan *Mind mapping* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar IPA pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Sengare Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2013/2014. Siklus I Pretes 10, 7% Postes 25%, Siklus II Pretes 26, 92% Postes 76,92%, Siklus III Pretes 42,86% Postes96,43%.

Perbedaan dalam penelitian terletak pada rumusan masalah, waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, dan pada pembelajaran IPA.³⁷

3. Penelitian yang ditulis oleh Nadya Yulianti membahas tentang cara meningkatkan berpikir kreatif peserta didik, *mind mapping* dapat mempengaruhi cara berpikir kreatif peserta didik, faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi cara berpikir kreatif peserta didik, manfaat yang bisa didapatkan dari cara berpikir kreatif, sekolah berperan dalam peningkatan

³⁷ David Yoga Hardiyanto, "Penerapan *mind mapping* sebagai media dalam meningkatkan kemampuan belajar Ipa pada peserta didik kelas IV Sd Negeri 1 Sengare Kabupaten Pekalongan". *Skripsi*, Semarang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES, 2013.

berpikir kreatif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan TKV dan TKF. Hasil analisis data serta pengujian hipotesis dengan menggunakan t-analisis kovarians disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan cara berpikir kreatif peserta didik antara peserta didik yang diberikan *mind mapping training* dengan peserta didik yang tidak diberikan.

Perbedaan penelitian terletak pada rumusan masalah, waktu dan tempat penelitian, pembelajaran yang diteliti yaitu IPA dan analisis data.³⁸

4. Penelitian Yang Ditulis Oleh Isnaini Arifah membahas pengaruh penerapan metode *mind map* terhadap kreativitas peserta didik, pengaruh penerapan metode *mind map* terhadap prestasi belajar peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Hasil penelitian dilakukan pada tiga tahap siklus, dan ketiganya menunjukkan nilai kreativitas sebesar 76%, 84,7%, dan 77,43%.

Perbedaan dalam penelitian terletak pada rumusan masalah, metode penelitian, dan pada pembelajaran yang diteliti yaitu Kimia.³⁹

5. Penelitian oleh Laily muwaffiqoh membahas kemampuan baca tulis al-Qur'an menggunakan metode *Iqro'* peserta didik Bagaimana hasil belajar mata pelajaran al-Qur'an Hadis peserta didik, korelasi positif antara

³⁸ Nadya Yulianty S, "Pengaruh *Mind Mapping Training* Terhadap berpikir kreatif peserta didik SMU Muhammadiyah 4 Jakarta, *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Syarif Hidayatullah, 2007

³⁹ Isnaini Arifah, "Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Prestasi Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X Di SMA N 1 Karanganom Klaten Jawa Tengah", *Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.

kemampuan baca tulis al-Qur'an menggunakan metode *Iqro'* dengan hasil belajar mata pelajaran al-Qur'an Hadis peserta didik. Metode penelitian ini dengan metode kuantitatif pengumpulan data melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menemukan adanya hubungan antara baca tulis qur'an dengan metode iqro memiliki korelasi yang tinggi sebesar 71%.

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada rumusan masalah, metode belajar, dan pembelajarannya yaitu Qur'an dan Hadist.⁴⁰

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran tematik menuntut peserta didik untuk mengembangkan idenya sendiri atau perlu adanya kreativitas peserta didik, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Salah satu metode yang melibatkan peserta didik secara aktif dan membutuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran adalah metode *mind mapping*.

Metode *mind mapping* merupakan metode atau cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *Mind mapping* menggapai pikiran dari segala arah dan sudut, serta dapat memusatkan pikiran (konsentrasi) peserta didik. Metode *mind mapping* merupakan salah satu inovasi pendidikan karena dapat digunakan untuk memecahkan masalah pendidikan atau untuk mencapai tujuan pendidikan.

⁴⁰ Laily Muwaffiqoh, "Studi Korelasi Antara Kemampuan Baca Tulis Al-Quran Menggunakan Metode Iqro' dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Peserta didik Kelas IV MI AL-Iman Sorogenan BANTUL", Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

D. Hipotesis Penelitian

Semua istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata: *huppo*” (sementara) dan “*thesis*” (pernyataan atau teori), karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu diuji kebenarannya. Kemudian para ahli menafsirkan arti hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Atas dasar definisi diatas dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.⁴¹ Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a) : “Ada korelasi positif antara metode *mind mapping* dengan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran tematik”.

Hipotesis Nihil (H_0) : “Tidak ada korelasi positif antara metode *mind mapping* dengan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran tematik”.

⁴¹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Manual dan SPSS* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 38.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa ingin diketahui.⁴² Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴³

Penelitian kuantitatif meliputi dua kategori utama, yaitu penelitian kuantitatif bersifat eksperimental dan penelitian kuantitatif noneksperimental. Penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimental terdiri dari metode penelitian eksperimental murni, kuasi, lemah, dan subjek tunggal. Adapun penelitian kuantitatif yang bersifat

⁴² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Yogyakarta: PGMI Press, 2017), hlm. 21.

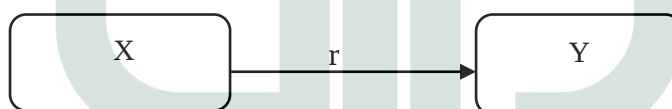
⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Cet. ke-15 (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 14.

nonekperimental terdiri dari metode deskriptif, survai, ekspos-fakto, komparatif, korelasional, dan penelitian tindakan.⁴⁴

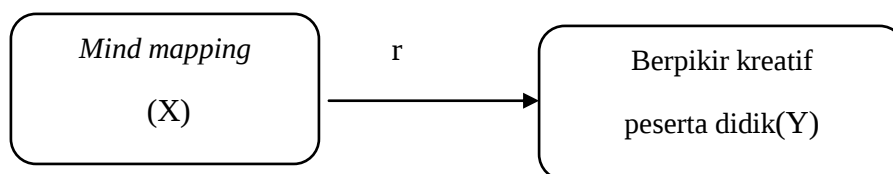
Metode dalam penelitian ini menggunakan metode korelasional. Tujuan penelitian korelasional adalah untuk mengidentifikasi hubungan prediktif dengan menggunakan teknik korelasi atau teknik statistik yang lebih canggih. Menurut gay penelitian korelasional kadang-kadang diperlakukan sebagai penelitian deskriptif, terutama di sebabkan penelitian korelasional mendeskripsikan sebuah kondisi yang telah ada.⁴⁵ metode korelasional yang terdiri dari dua macam variabel yang dibedakan menjadi variabel bebas yaitu *mind mapping* dan variabel terikat berpikir kreatif peserta didik kelas IV pembelajaran tematik di SD IT Salsabila 3 Banguntapan.

2. Desain Penelitian

Gambar paradigma penelitian



Gambar model penelitian



⁴⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015) Cet. Ke-10, hlm. 53.

⁴⁵ Emzir, *metodologi penelitian pendidikan (kuantitatif & kualitatif)* (Jakarta: Rajawali Per, 2013) hlm, 37

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul, Yogyakarta yang beralamat lengkap Jalan Gatutkoko Jurugentong RT 10 RW 34 Banguntapan Bantul Yogyakarta Kode Pos 55198.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018, bulan Awal Bulan Maret hingga Akhir Agustus Tahun 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah sekelompok orang, kejadian, atau benda yang dijadikan objek penelitian. Sementara sampel merupakan sebagian dari populasi yang terdiri atas sejumlah anggota yang dipilih dari populasi.⁴⁶ Penelitian ini menggunakan teknik sampling bertujuan (*purposive sampling*) yaitu teknik penentuan sampel yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Populasi kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan Terdiri dari Empat kelas yaitu IVA, IVB, IVC, IVD. Adapun sampel yang telah digunakan dalam penelitian yaitu peserta didik kelas IVB. Kelas IVB terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Keseluruhan sampel yang digunakan sebanyak 25 peserta didik.

⁴⁶ Lina Miftahul Jannah dkk, *Materi Pokok Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), hlm. 4.4-4.5.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Variabel dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel dalam penelitian meliputi:

- a. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “*mind mapping*”.
- b. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Berpikir kreatif” peserta didik kelas IV pembelajaran tematik di SDIT Salsabila 3 Banguntapan”.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik adalah cara, Sedangkan Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah.⁴⁸

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Cet. ke-15 (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 60.

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 101.

objek penelitian.⁴⁹ Observasi yang telah dilakukan peneliti dan dibantu oleh guru kelas serta pendamping terlihat saat diberikan perintah membuat *mind mapping* peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan. Pengelolaan kelas yang baik juga dilakukan oleh guru dimana penataan kursi dan meja yang dibuat membentuk huruf “U” ternyata efektif untuk peserta didik dalam belajar. Terlihat sangat jelas perbedaan saat penataan bangku klasikal peserta didik mudah jenuh sedangkan saat dilakukan perubahan penataan kursi dan meja membentuk huruf “U” setiap peserta didik aktif dan lebih memudahkan guru dalam member perhatian dan pengecekan setiap peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain.⁵⁰ Wawancara ini dilakukan dengan membuat serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada wali kelas IVB SD IT Salsabila Banguntapan yaitu ibu isna nurfiyanti. Hasil wawancara sangat memuaskan, ternyata ibu isna juga menggunakan metode *mind mapping* sebagai skripsi beliau. Menurut ibu isna *mind mapping* dan berpikir kreatif berhubungan erat. Beliau menggunakan *mind mapping* sejak pertama kali megajar sebagai guru dan metode ini sangat memudahkan peserta didik

⁴⁹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 140.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 138.

untuk belajar dan *mind mapping* juga menuntun siswa aktif dan berpikir kreatif saat merangkum sebuah materi menjadi sebuah peta konsep.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.⁵¹ Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah berdiri, visi misi, tujuan sekolah, keadaan sekolah, keadaan guru, karyawan dan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana di SDIT Salsabila Banguntapan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Angket atau kuesioner merupakan salah satu bentuk instrumen penilaian yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada peserta didik untuk memberikan respon sesuai dengan keadaan siswa. Penyusunan angket bisa berbentuk skala likert, daftar cek maupun skala laju. Langkah-langkah menyusun angket yaitu menetapkan variabel yang akan dinilai, merumuskan definisi konseptual, menyusun kisi-kisi angket.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 274.

Tabel III.1 Kisi-Kisi Angket *Mind Mapping*

Variabel penelitian	Sub variabel	Indikator	Instrumen angket	No item
Teori <i>Mind Mapping</i>	Menentukan ide utama yang dimulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.	Peserta didik dapat menuliskan <i>mind map</i> dan memulainya dari bagian tengah kertas kosong di kelas dengan caranya sendiri didalam kelas.	Saya membuat <i>mind map</i> dengan kemampuan sendiri.	1
			Saya memulai menuliskan <i>mind map</i> dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.	2
			Saya memulai menuliskan <i>mind map</i> dari tengah dari menyebar keseluruh bagian kertas.	3
	Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama,	Peserta didik dapat menggambarkan	Saya menggambarkan gambar untuk	6

	gambar bermakna seribu kata dan	berbagai macam gambar pada <i>mind map</i> nya dengan kreasinya sendiri didalam kelas.	ide utama dengan tepat didalam kelas.	
			Saya menggambarkan gambar untuk ide utama pada bagian tengah kertas kosong dengan tepat didalam kelas.	7
			Saya menggambarkan gambar sebagai titik focus <i>mind map</i> dengan tepat didalam kelas.	8
	Gunakan warna, bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat <i>mind map</i> lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.	Peserta didik dapat menggunakan warna pada <i>mind map</i> nya dengan tepat didalam kelas.	Saya menggunakan warna pada <i>mind map</i> nya dengan baik dan tepat didalam kelas.	10
			Saya mewarnai <i>mind map</i> nya dengan berbagai macam warna dengan sangat baik dan tepat	11

			didalam kelas.	
			Saya mewarnai gambar, tulisan, dan cabang pada <i>mind map</i> nya dengan baik didalam kelas.	12
	Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.	Peserta didik dapat menggunakan cabang-cabang pada <i>mind map</i> nya dengan tepat didalam kelas.	Saya menggambarkan cabang-cabang pada <i>mind map</i> nya dengan baik dan tepat didalam kelas.	13
			Saya menghubungkan setiap cabang-cabang <i>mind map</i> nya dengan baik dan tepat didalam kelas.	14
			Saya menghubungkan cabang ke gambar dengan sangat baik dan	15

			tepat didalam kelas.	
	Buatlah garis hubung yang melengkung karena garis lurus akan membosankan otak.	Peserta didik dapat menggambarkan garis melengkung pada <i>mind map</i> nya dengan tepat didalam kelas.	Saya menggambarkan cabang dengan garis melengkung pada <i>mind map</i> dengan kreasinya sendiri di didalam kelas.	9
	Saya menggambarkan cabang dengan garis melengkung pada <i>mind map</i> dengan kreasinya sendiri di didalam kelas.	Peserta didik dapat menuliskan kata kunci pada <i>mind map</i> nya dengan baik didalam kelas.	Saya menuliskan kata kunci untuk setiap garis dengan pengetahuannya sendiri didalam kelas.	5
	Gunakan gambar yang sesuai pada setiap cabang untuk memperjelas kata kunci.	Peserta didik dapat menggambarkan gambar pada setiap cabang dengan tepat didalam kelas.	Saya menggambarkan gambar pada setiap cabang dengan kemampuannya sendiri didalam kelas.	4

Tabel III.2 Kisi-Kisi Angket Berpikir kreatif

Variabel penelitian	Sub variabel	Indikator	Instrument angket	No item
Kemampuan berpikir kreatif peserta didik	Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau	Peserta didik dapat mengajukan banyak pertanyaan di kelas dengan baik.	Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung.	1

	pertanyaan dalam jumlah yang banyak.			
			Saat pembelajaran, jika saya tidak mengerti saya segera bertanya.	2
			Saya segera bertanya jika ada yang tidak saya mengerti dalam belajar.	3
		Peserta didik dapat menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan didalam kelas dengan baik.	Jika ada pertanyaan dari guru saya berusaha untuk menjawabnya.	4
			Saya menjawab pertanyaan dari guru dengan lebih dari satu jawaban.	5
		Peserta didik dapat bekerja lebih cepat dari teman lain di dalam kelas dengan baik.	Saya berlomba-lomba dengan teman yang lain untuk selesai lebih awal dalam menjawab soal.	6
			Saya sering diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis dan menjelaskannya.	7
	Fleksibilitas adalah	Peserta didik dapat	Saya memberi tanggapan jika	15

	kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran, dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu ke jenis pemikiran lainnya.	memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah didalam kelas dengan baik.	guru menampilkan gambar atau bercerita.	
			Saat guru menampilkan gambar atau bercerita saya akan memberi tanggapan.	16
			Saya ikut memberikan tanggapan jika guru menampilkan gambar atau bercerita.	17
		Peserta didik dapat menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda didalam kelas dengan baik.	Saya selalu memberikan contoh yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru.	18
			Saya memberikan contoh kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang berbeda dari contoh yang	19

			diberikan guru.	
		1. Peserta didik dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya didalam kelas dengan baik.	Saya menanggapi masalah yang diberikan guru dengan cara yang berbeda-beda.	20
			Saat mengerjakan soal yang diberikan guru, saya menjawabnya dengan cara baru yang lebih mudah.	21
	Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim daripada pemikiran yang jelas diketahui.	Peserta didik dapat memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan orang lain didalam kelas dengan baik.	Dalam pembelajaran saya senang mengajukan contoh kejadian yang aneh tentang materi yang sedang dipelajari.	22
			Saat berdiskusi	23

			saya senang mengajukan contoh kejadian yang aneh tentang materi yang sedang dipelajari.	
		Peserta didik dapat memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah didalam kelas dengan baik.	Saat berdiskusi saya mengajukan gagasan yang baru dalam menyelesaikan soal dengan cara lebih mudah.	24
		Peserta didik dapat memberikan penyelesaian yang baru setelah mendengar atau membaca gagasan didalam kelas dengan baik.	Saya mencoba mengerjakan soal dengan gagasan baru yang menurut saya dapat mempermudah menyelesaikan permasalahan.	25
	Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.	Peserta didik dapat mencari arti lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci didalam kelas dengan baik.	Dalam mengerjakan soal saya selalu berusaha untuk memahaminya dan mengerjakan dengan langkah-langkah yang terperinci.	8
			Saya mengerjakan soal dengan langkah-langkah yang rinci dan	9

			teliti untuk memahaminya.	
		Peserta didik dapat mengembangkan gagasan orang lain didalam kelas dengan baik.	Dalam pembelajaran saya selalu menambahkan gagasan yang diajukan teman saya.	10
			Saat belajar saya membantu teman untuk mengerjakan soal.	11
			Saya menambahkan jawaban teman yang kurang lengkap di papan tulis.	12
		Peserta didik dapat membangun keterkaitan antar konsep didalam kelas dengan baik.	Saya selalu mencari kesamaan antara dua kejadian yang berbeda.	13
			Dari dua kejadian yang berbeda, saya berusaha mencari kesamaan konsepnya.	14

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Kemudian, instrumen tes dikatakan dapat

dipercaya (*reliable*) apabila memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.⁵²

1. Pengujian Validitas Instrumen

a. Pengujian validitas konstrak

Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Setelah pengujian konstrak dari ahli dan berlandaskan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total.

b. Pengujian validitas isi

Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas konstrak dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan

⁵²*Ibid*, hlm. 252.

yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

c. Pengujian validitas eksternal

Validitas eksternal diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Penelitian mempunyai validitas eksternal bila hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada sampel lain dalam populasi yang diteliti.⁵³ Adapun uji validitas eksternal yaitu menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2]} \sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” *Product Moment*

N = *Number of Cases*

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Instrumen penelitian ini berjumlah dua lembar angket pernyataan, dimana lembar pernyataan untuk *mind mapping* berjumlah lima belas aspek pengamatan dan untuk lembar pernyataan berpikir kreatif dua puluh lima aspek yang diamati. Dalam uji validitas ini peneliti menggunakan bantuan *software SPSS versi 22 for Windows*, didasarkan pada korelasi antara skor butir dengan skor total.⁵⁴ Hasil analisis perhitungan validitas ini (*r* hitung) kemudian di kontribusikan dengan “r” table pada taraf

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan ...*, hlm. 177-183.

⁵⁴ Eko Putro Widyoko, *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah ...*, hlm 283.

signifikansi 5% dengan N=25. Jika harga “r” hitung lebih besar daripada “r” tabel maka butir aspek lembar pengamatan di nyatakan valid. Dan sebaliknya, jika “r” hitung lebih kecil dari “r” tabel maka butir aspek lembar pengamatan dinyatakan tidak valid. Hasil analisis menggunakan *software SPSS versi 22for Windows* telah terlampir, data yang di peroleh sebagai berikut:

Tabel III.3 Hasil Uji Validitas *Mind Mapping*

No Aspek Pernyataan	Validitas		Keterangan
	“r” hitung	“r” tabel	
1	0,585	0,396	Valid
2	0,557	0,396	Valid
3	0,564	0,396	Valid
4	0,502	0,396	Valid
5	0,482	0,396	Valid
6	0,767	0,396	Valid
7	0,708	0,396	Valid
8	0,617	0,396	Valid
9	0,550	0,396	Valid
10	0,456	0,396	Valid
11	0,584	0,396	Valid
12	0,550	0,396	Valid
13	0,564	0,396	Valid
14	0,704	0,396	Valid
15	0,644	0,396	Valid

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa lima belas aspek pernyataan valid. Ini dapat dilihat dari korelasi skor butir dengan skor total lebih besar dari 0,396.

Tabel III.4 Hasil Uji Validitas Berpikir Kreatif

No Aspek Pernyataan	Validitas		Keterangan
	"r" hitung	"r" tabel 5%	
1	0,715	0,396	Valid
2	0,469	0,396	Valid
3	0,643	0,396	Valid
4	0,744	0,396	Valid
5	0,877	0,396	Valid
6	0,709	0,396	Valid
7	0,709	0,396	Valid
8	0,838	0,396	Valid
9	0,784	0,396	Valid
10	0,706	0,396	Valid
11	0,666	0,396	Valid
12	0,631	0,396	Valid
13	0,631	0,396	Valid
14	0,622	0,396	Valid
15	0,563	0,396	Valid
16	0,709	0,396	Valid
17	0,622	0,396	Valid
18	0,541	0,396	Valid
19	0,666	0,396	Valid
20	0,631	0,396	Valid
21	0,706	0,396	Valid
22	0,550	0,396	Valid
23	0,602	0,396	Valid
24	0,643	0,396	Valid
25	0,666	0,396	Valid

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa dua puluh lima aspek pernyataan valid. Ini dapat dilihat dari korelasi skor butir dengan skor total lebih besar dari 0,396.

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen berbentuk uraian pada umumnya menggunakan sebuah rumus yang dikenal dengan nama *Rumus Alpha*. Adapun rumus alpha yang dimaksud adalah sebagai berikut:⁵⁵

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

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen.
 N = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes.
 1 = Bilangan konstan
 $\sum Si^2$ = Jumlah varian skor dari tiap butir item.
 $\sum t^2$ = Varian total.

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes (r_{11}) pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:⁵⁶

- Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti instrument yang sedang di uji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabititas yang tinggi.
- Apabila r_{11} lebih keci dari pada 0,70 berarti instrument yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi.

Pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan *software SPSS versi 22 for Windows*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan ...*, hlm. 185.

⁵⁶ Anas Sudjono, *Pengantar Evalluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.

Tabel III.5 Hasil Uji Reliabilitas X

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,699	,704	15

Pada tabel di atas diketahui bahwa koefisien reliabilitas untuk *mind mapping* memperoleh alpha sebesar 0,704 lebih besar dari 0,700. Maka dari itu tes yang sedang diuji dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel III.6 Hasil Uji Reliabilitas Y

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,473	,644	25

Pada tabel di atas diketahui bahwa koefisien reliabilitas untuk berpikir kreatif memperoleh alpha sebesar 0,644 lebih besar dari 0,500. Maka dari itu tes yang diuji dinyatakan memiliki reliabilitas yang sedang.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab

rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁵⁷

1. Analisis Awal

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam tahap ini peneliti melakukan coding, scoring, menghitung, dan membuat tabulasi data yang diperoleh. Coding dibuat menjadi per bahasan, mulai dari Tes Kreativitas Figural (TKF) dan mind map selanjutnya diberi scoring untuk setiap jawaban. Setelah diperoleh data secara keseluruhan dilakukan perhitungan dengan menggunakan *software SPSS* dan analisis statistik.

Rumus untuk mengetahui apakah adakah korelasi yang signifikan pemberian *mind mapping* terhadap berpikir kreatif dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment*. Korelasi *Product Moment* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antar dua variabel, yang koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan (*product of the moment*).

Kuat lemahnya atau tinggi rendahnya korelasi antar dua variabel yang sedang diteliti dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks korelasi yang dilambangkan dengan “r” disebut juga “r” *Product Moment*. Ada beberapa macam cara yang dapat dipergunakan untuk mencari angka korelasi *Product Moment*, yaitu sebagai berikut:

Dengan cara menghitung Deviasi Standarnya terlebih dahulu.

⁵⁷*Ibid...*, hlm. 207.

- 1) Dengan cara memperhitungkan skor-skor aslinya atau ukuran-ukuran kasarnya.
- 2) Dengan cara memperhitungkan *Mean*-nya (yaitu mencari Nilai Rata-Rata Hitung dari variabel-variabel yang dicari korelasinya).
- 3) Dengan cara memperhitungkan selisih deviasi dan variabel-variabel yang dikorelasikan, terhadap *Mean*-nya.
- 4) Dengan cara memperhitungkan selisih dari masing-masing skor aslinya atau angka kasarnya.⁵⁸

Sebelum melakukan analisis korelasi terhadap dua variabel dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis

2. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

(a) Menentukan hipotesis

H_0 = data distribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal.

(b) Menentukan α

Tingkat kepercayaan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

95%, jadi $\alpha = 0,05$

⁵⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 190-192.

(c) Menentukan kriteria penerimaan hipotesis

H_0 akan diterima jika nilai signifikansi yang diperoleh dari perhitungan dengan *software SPSS versi 22 for Windows* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 ($\text{sig.} \geq \alpha$).

(d) Melakukan uji normalitas. Rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai X^2

O_i = Nilai Observasi.

E_i = Nilai Harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi) ($\pi \times N$).

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi).

Jika nilai X^2 hitung < nilai X^2 tabel, maka

H_0 diterima ; H_a ditolak. Jika nilai X^2 hitung > nilai X^2 tabel, maka H_0 ditolak ; H_a diterima.

(e) Menarik kesimpulan

Jika nilai signifikansi $\geq \alpha$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

2) Uji Linieritas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas sebagai prediktor mempunyai hubungan linier atau tidak dengan variabel terikat. Uji linieritas yang digunakan adalah uji F signifikan 5%. Selanjutnya F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas

terhadap variabel terikat. Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linier. Adapun pedomannya sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka pengaruh tidak linier.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka pengaruh linier.⁵⁹

3. Analisis Akhir

Analisis akhir dilakukan setelah melakukan uji prasyarat analisis. Apabila data yang diuji berdistribusi normal, maka teknik analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik.⁶⁰ Terdapat beberapa teknik analisis statistik parametrik untuk uji hipotesis asosiatif, diantaranya Korelasi *Product Moment*, Korelasi Ganda, dan Korelasi Parsial.⁶¹ Teknik analisis statistik parametrik yang digunakan dalam penelitian ini untuk uji hipotesis asosiatif (hubungan/korelasi) yaitu teknik korelasi *Product Moment*.

Korelasi *Product Moment* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antar dua variabel, yang koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan (*product of the moment*). Kuat lemahnya atau tinggi rendahnya korelasi antar dua variabel yang sedang diteliti dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks korelasi yang

⁵⁹ Risma Istiarini & Sukanti, "Pengaruh Sertifikasi Guru dan Motivasi Kerja Guru terhadap Kinerja Guru SMA Negeri 1 Sentolo Kabupaten Kulon Progo Tahun 2012", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No.1, 2012, hlm. 100.

⁶⁰ Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 124.

⁶¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 227.

dilambangkan dengan “r” disebut juga “r” *Product Moment*. Ada beberapa macam cara yang dapat dipergunakan untuk mencari angka korelasi *Product Moment*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dengan cara menghitung deviasi standarnya terlebih dahulu.
- 2) Tanpa menghitung deviasi standarnya terlebih dahulu.
- 3) Dengan cara memperhitungkan skor-skor aslinya.
- 4) Dengan cara mencari nilai rata-rata variabel-variabel yang dicari korelasinya.
- 5) Dengan cara memperhitungkan selisih deviasi dan variabel-variabel yang dikorelasikan terhadap nilai rata-ratanya.
- 6) Dengan cara menghitung selisih dari masing-masing skor aslinya.⁶²

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, kemudian langkah selanjutnya adalah mencari indeks korelasi “r” *product moment*. Indeks korelasi “r” *product moment* dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2]} \sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” *Product Moment*

N = *Number of Cases*

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

⁶² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 190-192.

Dalam memberikan *interpretasi secara sederhana* terhadap Angka Indeks Korelasi “r” *Product Moment* (r_{xy}), pada umumnya menggunakan pedoman atau ancar-ancar sebagai berikut:

Tabel III.7 Pedoman Interpretasi Data

Besarnya “r” <i>Product Moment</i> (r_{xy})	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi itu <i>sangat lemah</i> atau <i>sangat rendah</i> sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>lemah</i> atau <i>rendah</i> .
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>sedang</i> atau <i>cukupan</i> .
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>kuat</i> atau <i>tinggi</i> .
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>sangat kuat</i> atau <i>sangat tinggi</i> .

Kemudian untuk menentukan data penelitian signifikan atau tidak, menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesis yang telah diajukan, interpretasi juga menggunakan tabel nilai “r” yang tercantum dalam Tabel Nilai “r” *Product Moment* (r_t), dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) atau *degress of freedom*-nya (df) yang rumusnya adalah:

$$df = N - nr$$

Keterangan:

df = *degress of freedom*

N = *number of cases*

nr = banyaknya variabel yang dikorelasikan⁶³

⁶³*Ibid...*, hlm. 194.

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Nilai koefisien determinan

r = Nilai koefisien korelasi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Pengamatan dilakukan pada bulan oktober 2018 yaitu pada tanggal 1. Data yang diperoleh sebagai berikut:

TABEL IV.1 Data Hasil *Mind Mapping* dan Berpikir Kreatif

No.	Nama	Mind Map	Berpikir Kreatif
1	Alvarrel Reyhan Gusti Saputra	91,67	76
2	Aufa Fikri Nugroho	83,33	81
3	Bayyusuf Hidayat	83,33	79
4	Ezra Rama Roost Aputra	66,67	51
5	Farel Albert	88,33	78
6	Hafizh Muhammad Aufa	80	78
7	Hafsa Sekar Kinasih	81,67	79
8	Haida Nafisah Nurfadillah	85	81
9	Hanif Naufal Dzaky	85	81
10	Ika Nugraheni Cahyaningrum	85	81
11	Jasmine Aulia Megantara Putri	96,67	95
12	Luthfia Widi Hanifah Fatin	83,33	82
13	Kimya Zumratul Azkiyah	88,33	85
14	Maharani Putri Patricia	88,33	79
15	Marmora Marsha Fatikha	78,33	56
16	Muhammad Rasya Fitrah	90	82
17	Nadia Alifia Andreany	85	84
18	Nadia Nur Lathifa	88,33	83
19	Nanda Haura Cahyadewi	85	77
20	Nisrina Rahadatul Aisy	88,33	81
21	Noviandra Maula Nurhuda	90	82
22	Quthaifa Zahra Awwaliya	90	83
23	Reno Adi Putra Dewangga	86,67	84
24	Syifaul Qolbi Putri Irawan	95	76
25	Tahta Aura Ayu Bunga	91,67	83

Dari data hasil *mind mapping* dan berpikir kreatif diatas, pada pembelajaran tematik tema 9 materi hak dan kewajiban terhadap lingkungan diperoleh nilai tertinggi untuk *mind mapping* sebesar 96,67 dan berpikir kreatif sebesar 95.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data distribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Hasil dari uji normalitasnya adalah sebagai berikut:

**TABEL IV.2 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,99480719
Most Extreme Differences	Absolute	,117
	Positive	,117
	Negative	-,087
Test Statistic		,117
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,20 > 0,05$ yang memiliki arti bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas sebagai prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji linieritas dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Hasil dari uji linieritas adalah sebagai berikut:

TABEL IV.3 Uji Linieritas
Anova table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
berpikir kreatif * mind mapping	Between Groups	(Combined)	1305,667	11	130,567	2,012	,112
		Linearity	806,168	1	806,168	12,425	,003
		Deviation from Linearity	499,499	10	55,500	,855	,582
	Within Groups		908,333	13	64,881		
	Total		2214,000	24			

Berdasarkan tabel uji linieritas diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,582 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan Y.

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji korelasi *Product Moment* karena hanya menggunakan satu variabel X dan satu variabel Y serta data yang diteliti berdistribusi normal. Uji korelasi *Product Moment* digunakan untuk mencari korelasi antar dua variabel, yang koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari perkalian dari

momen-momen variabel yang dikorelasikan (*product of the moment*). Kuat lemahnya atau tinggi rendahnya korelasi antar dua variabel yang sedang diteliti dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks korelasi yang dilambangkan dengan “r” disebut juga “r” *Product Moment*. Peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 22 for Windows* untuk melakukan analisis korelasi ini. Adapun hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL IV.4 Correlations

		mind mapping	berpikir kreatif
mind mapping	Pearson Correlation	1	,750**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	25	25
berpikir kreatif	Pearson Correlation	,750**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	25	25

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05 maka diketahui terdapat hubungan antara X dan Y yang berarah positif dan derajat hubungan sebesar 0,750 termasuk dalam kategori kuat atau tinggi.

Dari analisis di atas ternyata korelasi variabel X (*mind mapping*) dengan variabel Y (berpikir kreatif) sebesar 0,750. Jika dikonsultasikan dengan interpretasi angka indeks korelasi, korelasi variabel X (*mind mapping*) dengan variabel Y (berpikir kreatif) berada diantara 0,70 - 0,90 sehingga korelasi yang terdapat dari kedua variabel tersebut kuat atau

tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui apakah korelasi variabel X (*mind mapping*) dengan variabel Y (berpikir kreatif) itu positif atau tidak, maka “r” hasil analisis dibandingkan dengan “r” tabel. Sebelum membandingkannya, maka terlebih dahulu mencari *degree of freedom*-nya atau *df*-nya dengan rumus $df = N - nr$.

Berdasarkan data di atas, peserta didik yang menjadi sampel subjek penelitian berjumlah 25 orang. Dengan demikian diketahui bahwa $N = 25$, variabel yang dikorelasikan adalah variabel X (*mind mapping*) dan variabel Y (berpikir kreatif), sehingga variabel yang dikorelasikan atau $nr = 2$. Maka dengan mengacu pada rumus di atas kita peroleh *degree of freedom*-nya atau derajat bebasnya sebesar $df = 25 - 2 = 23$. Dengan “df” sebesar 23 dapat dikonsultasikan dengan nilai “r” baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%. Dengan melihat “r” tabel diperoleh hasil sebagai berikut:

Pada taraf signifikansi 5% = 0,413

Pada taraf signifikansi 1% = 0,526

Dari analisis tersebut, ternyata korelasi antara *mind mapping* dengan berpikir kreatif pada uji pengamatan satu dan tiga lebih besar dengan “r” tabel atau “rt” pada taraf signifikansi 5% maupun 1% yaitu $0,750 > 0,413/0,526$. Dengan demikian hipotesis alternatif untuk uji pengamatan satu dan dua (H_a) diterima, hal ini berarti ada korelasi positif antara *mind mapping* dengan berpikir kreatif.

B. Pembahasan

1. Hasil Uji Pengamatan *Mind Mapping* dan Berpikir kreatif Tema 9 Peserta Didik Kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul

Untuk mengetahui tingkat korelasi antara *mind mapping* dengan berpikir kreatif, peneliti menyajikan data yang diperoleh dari hasil lembar pengamatan dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh lembar pengamatan *mind mapping* dan juga menjumlahkan nilai yang diperoleh lembar pengamatan berpikir kreatif. Peneliti melakukan pengamatan sebanyak tiga kali.

Selanjutnya adalah membuat tabel distribusi frekuensi untuk variabel X (*mind mapping*).Tujuannya adalah menggambarkan pembagian variabel yang diteliti. Langkahnya sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 25 = 1 + 3,3 \times 1,39 = 5,29$$

Jadi jumlah kelas interval 5. Pada kesempatan ini digunakan 5 interval kelas.

b. Menghitung rentang data

Yaitu data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1.

Data terbesar = 96,67 dan terkecil = 66,67. Jadi $96,67 - 66,67 = 30$.

c. Menghitung panjang kelas = rentang dibagi jumlah kelas

$$30 : 5 = 6.$$

d. Menyusun interval kelas

Penyusunan interval kelas dimulai dari data terkecil yaitu 66,67 agar lebih komunikatif dimulai dari angka 65.⁶⁴

Dengan demikian dapat diperoleh kualifikasi dan interval nilai X sebagai berikut:

TABEL IV.5 Interval Nilai X

No.	Interval	Frekuensi absolute	Frekuensi relative
1.	65-69	1	4%
2.	70-74	-	-
3.	75-79	1	4%
4.	80-84	5	20%
5.	85-89	11	44%
6.	90-94	5	20%
7.	95-100	2	8%
.	Jumlah	25	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *mind mapping* (X) frekuensi terbanyak yaitu pada skor 85-89 sebanyak 11 peserta didik dengan nilai presentase 44%.

Selanjutnya adalah membuat tabel distribusi frekuensi untuk variabel Y (berpikir kreatif). Tujuannya adalah menggambarkan pembagian variabel yang diteliti. Langkahnya sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 25 = 1 + 3,3 \times 1,39 = 5,29$$

Jadi jumlah kelas interval 5. Pada kesempatan ini digunakan 5 interval kelas.

- b. Menghitung rentang data

Yaitu data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1.

⁶⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 36-37.

Data terbesar = 95 dan terkecil = 51. Jadi $95 - 51 = 44$.

c. Menghitung panjang kelas = rentang dibagi jumlah kelas

$44 : 5 = 8,8$.

d. Menyusun interval kelas

Penyusunan interval kelas dimulai dari data terkecil yaitu 51 agar lebih komunikatif dimulai dari angka 50.⁶⁵

Dengan demikian dapat diperoleh kualifikasi dan interval nilai Y sebagai berikut:

TABEL IV.6 Interval Nilai Y

No.	Interval	Frekuensi absolute	Frekuensi relative
1.	51-55	1	4%
2.	56-60	1	4%
3.	61-65	-	-
4.	66-70	-	-
5.	71-75	-	-
6.	76-80	8	32%
7.	81-85	14	56%
8.	86-90	-	-
9.	91-95	1	4%
10.	96-100	-	-
	Jumlah	25	100%

Dari tabel di samping dapat diketahui bahwa hasil berpikir kreatif (Y) frekuensi terbanyak yaitu pada skor 81-85 sebanyak 14 peserta didik dengan nilai presentase 56%.

⁶⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 36-37.

2. Indeks Korelasi Antara *Mind Mapping* Berpikir kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa indeks korelasi antara *mind mapping* dengan berpikir kreatif(r_{xy}) yang dilakukan pengamatan mendapatkan hasil 0,750 berada diantara 0,70-0,90 sehingga korelasi yang terdapat dari kedua variabel tersebut kuat atau tinggi.

Langkahnya selanjutnya adalah memnentukan *degrees of freedom*-nya. Setelah itu dikonsultasikan dengan “r” tabel baik pada taraf signifikansi 1% mapun pada taraf signifikansi 5%, arah korelasinya adalah positif. Maka kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Untuk mengetahui besar hubungan anatar kedua variabel X dan variabel Y dapat dihitung dengan menggunakan rumus koefisien determinasi yaitu: $KP = r^2 \times 100\%$

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$KP = (0,750)^2 \times 100\% = 56,25\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* peserta didik dipengaruhi oleh berpikir kreatif sebesar 56,25% dan untuk sisanya 43,75% ditentukan oleh faktor lain.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang positif anatar *mind mapping* dengan berpikir kreatif, namun masih terdapat faktor internal maupun eksternal

yang mempengaruhi hasil *mind mapping*. Faktor internal lain misalnya faktor jasmani, faktor psikologis, dan kondisi rohani. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik misalnya kondisi lingkungan sekitar peserta didik baik dari keluarga, sekolah maupun masyarakat. Terlepas dari hal tersebut, SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul terkhusus kelas IV B yang di ajar oleh ibu Isna Nurfiyanti memang sudah menerapkan metode *mind mapping* sejak awal pembelajaran.

