**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI IPS DI SMAN 6
BANJARMASIN**

PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing Akademik : Dr. Bambang Subiyakto M.Hum.

OLEH

WIDYAVERA IRMANITA

NIM.1710111120023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2020

DAFTAR ISI

Judul	i
Daftar Isi.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Identifikasi Masalah.....	
C. Pembatasan Masalah.....	
D. Rumusan Masalah	
E. Tujuan Penelitian	
F. Manfaat Penelitian.....	
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
B. Hasil Penelitian yang Relevan	
C. Kerangka Berpikir	
D. Hipotesis.....	
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Rancangan dan Penelitian.....	
B. Prosedur Penelitian.....	
C. Tempat Waktu dan Variabel Penelitian	
D. Defenisi Operasional	
E. Populasi, Sample dan Sampling.....	
F. Teknik Pengumpulan Data.....	
G. Ujian Instrumen Penelitian	
H. Analisis Data	
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah melalui kurikulum 2013 menuntut adanya kelebihan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator di dalam kelas, artinya dalam kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Berbagai macam cara yang sering dilakukan berkaitan dengan upaya yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas diantaranya: pendekatan keterampilan proses, cara belajar siswa aktif, pendekatan lingkungan, belajar bermakna dan sebagainya. Selain itu untuk dapat mengajar efektif, guru juga harus meningkatkan kemampuan bagi siswa (kualitas) dan meningkatkan mutu (kuantitas) mengajarnya.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi semakin baik dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa untuk hidup bermasyarakat. Sebagai guru harus menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dengan penggunaan metode yang tepat sehingga siswa dapat meningkatkan aktivitas siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak pelajaran yang kurang dimengerti siswa akibat tidak tertanamkan konsep hanya karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki esensi utama yaitu melakukan pembelajaran secara lebih mendalam secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran sejarah yang aktif dan kreatif diharapkan mampu menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, kreatif dan memiliki berbagai keterampilan yang sesuai dan dibutuhkan masyarakat. Berkenaan dengan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang siswa, keterampilan sosial memiliki peranan penting terhadap kesuksesan siswa dalam kehidupannya kelak. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu untuk melatih nilai-nilai penting dalam keterampilan sosial.

Dalam proses belajar mengajar seorang guru memiliki tugas dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi bagi peserta didik untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Menurut Supriyono model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasi pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah siswa dalam belajar. Jadi, keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka. Oleh karena itu guru dituntut harus menggunakan model pembelajaran yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik tetapi juga guru harus memberi ruang kepada peserta didik untuk berkreaitivitas dan terlibat langsung secara aktif selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran mind mapping merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan ruang kreatif bagi peserta didik dalam menghasilkan gagasan, mencatat apa yang harus dipelajari, atau merencanakan tugas baru dengan menyenangkan. Model Pembelajaran mind mapping yang mengkombinasikan warna dan bentuk akan semakin membuat peserta didik semakin tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga suatu materi dapat diserap dengan lebih mudah.

Hasil pengamatan kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin bahwa siswa kurang aktif, ketika diberikan tugas kelompok tidak adanya diskusi kelompok, mengerjakan individual, kurangnya kerja sama yang merupakan sebuah keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran menjadi rendah. Rendahnya aktifitas siswa secara tidak langsung mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa (Kunandar, 2011). Oleh karena itu perlu dilakukan upaya yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Rendahnya keterampilan sosial ini dilatarbelakangi dari jaranganya digunakan metode pembelajaran yang melatih keterampilan atau kreativitas sosial.

Kreativitas sosial yang rendah ini diduga memiliki keterikatan yang sangat erat dengan rendahnya hasil belajar kognitif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran namun tidak terlihat usaha dari siswa untuk berbicara maupun menyampaikan masalahnya pada guru. Pembelajaran yang dilakukan juga hanya berjalan satu arah tanpa ada timbal balik dari

siswa. Berdasarkan hal ini tidka mengejutkan jika ditarik kesimpulan bahwa rendahnya kreativitas siswa memiliki dampak negatif pada hasil belajar kognitif.

Penggunaan model pembelajaran *Mind Mpping* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa untuk menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dikelas
2. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam hasil pembelajaran sejarah
3. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah
4. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik, sehingga masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Banjarmasin”.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan penerpan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik
2. Membuktikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

1. Model pembelajaran *mind mapping* dapat diterapkan sebagai salah satu alternative dalam proses belajar mengajar sejarah dan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.
2. Guru yang terlibat dalam penelitian ini akan lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

1. Memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran
2. Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah

BAB II

KAJIAN TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoritik

1. Belajar

Belajar merupakan aktivitas manusia yang selalu dilakukan sebagai kebutuhan hidup. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik, psikis, maupun kejiwaan. Manusia selalu melakukan aktivitas dalam kehidupannya, ada aktivitas yang vital dan ada aktivitas yang tidak vital. Salah satu aktivitas vital manusia adalah belajar.

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono. 2013:3). Belajar merupakan proses yang bersifat internal (a purely internal event) yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar (Thobroni. 2016:16). Good dan Brophy mengemukakan arti belajar dengan kata-kata yang singkat, yaitu “Learning is the development of new association as a result of experience.” Jadi, yang dimaksud “belajar” menurut Good dan Brophy bukan tingkah laku yang tampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru. Hubungan-hubungan baru tersebut dapat berupa antara perangsang-perangsang, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi (Purwanto dalam Thobroni. 2016:16).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto. 2013:4).

Berikut ini adalah pengertian belajar menurut beberapa ahli: (Purwanto dalam Thobroni. 2016:18-19)

a. Hilgard dan Bower Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya.

b. Morgan Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

c. Whiterington Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

d. Travers Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

e. Harold Spears, "Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction." Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan seseorang berdasarkan dari hasil latihan atau pengalaman yang terjadi selama seseorang itu hidup.

2. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relative permanen sebagai akibat dari pengalaman pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjaid pengajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawai, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2003:57).

Menurut Heri Susanto (2014) sejarah merupakan suatu proses perjuangan manusia dalam mencapai gambaran tentang segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan memperhatikan urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Sejarah merupakan suatu bagian dari kelompok ilmu yang berdiri sendiri. Tujuan luhur dari sejarah untuk diajarkan pada semua jenjang sekolah adalah menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Pelajaran sejarah erupakan salah

satu unsur utama dalam pendidikan politik bangsa. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menerima pelajaran sejarah dengan baik diperlukan berbagai model pembelajaran sejarah sesuai dengan bahan yang dikembangkan dari masa ke masa. Model pembelajaran yang dipilih, merupakan alat komunikasi yang baik antara pengajar dan peserta didik, sehingga pengajaran dari setiap uraian sejarah yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar (Kasmadi, 1996:2).

Model pembelajaran Mind Mapping merupakan salah satu contoh dari beberapa model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik yaitu dengan penerapan model Mind Mapping, dimana siswa meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Kegiatan ini sebagai upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan. Dan dapat digunakan untuk mempresentasikan kreatifitas, ide-ide, tugas tugas ataupun suatu yang lainnya yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah dipetakan. Pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berpikir dan merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan memberikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan sekarang dan yang akan datang (Heri Susanto 2014;36)

Dari pengertian pembelajaran dan pengertian sejarah diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu aktivitas belajar mengajar, dimana seorang guru menerangkan pada peserta didik tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa peristiwa penting dan memiliki tujuan khusus.

3. Model Pembelajaran Mind Mapping

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.

Menurut Dahlan pengertian model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran dan memberi petunjuk pada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya. Tiap model mengajar yang dipilih haruslah mengungkapkan berbagai realitas yang sesuai dengan situasi kelas dan macam pandangan hidup, yang dihasilkan dari kerjasama guru dan murid.

Shoimin (2014: 105) mengemukakan pengertian peta pikiran atau Mind Mapping bahwa: Pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini menyenangkan, menenangkan, kreatif. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh peserta didik pada saat pembelajaran, dan membantu peserta didik menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut. Melalui model pembelajaran *Mind Mapping*, peserta didik tidak lagi dituntut untuk selalu mencatat tulisan yang ada di papan tulis atau yang didiktekan oleh guru secara keseluruhan. Peserta didik akan mengetahui inti masalah, kemudian

membuat peta pikirannya masing-masing sesuai dengan kreativitas mereka.

Model Pembelajaran Mind Mapping merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya hafal, pengetahuan dan kemandirian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Aris Shoimin (2014: 105), “Mind Mapping atau pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”

Menurut Buzan (2008: 171) bahwa Mind Map (peta pikiran) ini akan membantu anak: a) Mudah mengingat sesuatu; b) Mengingat fakta, Angka, dan Rumus dengan mudah; c) Meningkatkan motivasi dan konsentrasi; d) Mengingat dan menghafal menjadi lebih cepat. Keunggulan lain dari model pembelajaran Mind Mapping dijelaskan oleh Swadarma (2013: 9) yakni: a) Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan; b) Memaksimalkan sistem kerja otak; c) Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat dijelaskan; d) Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan; e) Sewaktu-waktu dapat me-recall data yang ada dengan mudah

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Mind Mapping ada beberapa langkah yang dijelaskan oleh Shoimin (2014), langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Guru menyajikan materi, 3) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang anggotanya 2 orang, 4) Siswa merancang peta pikiran, 5) Siswa mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok, 6) Kesimpulan.

4. Kreativitas

Menurut Munandar (1985), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru.

Guilford (dalam Munandar, 2009) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya. Sedangkan menurut Rogers (dalam Zulkairnain, 2002), kreativitas merupakan kecenderungan-kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas.
2. Keluwesan berikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban jawaban atau pertanyaan pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda beda, serta mampu menggunakan bermacam macam pendekatan atau cara pemikirna. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

3. Elaborasi (elaboration) yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Originalitas (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Kreativitas merupakan salah satu komponen yang penting dan sangat diperlukan. Tanpa kreatifitas peserta didik hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan mnginterpretasikan konsep konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang cenderung dipandang membosankan untuk di pahami.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. M. Nurul Azmi (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kela IX IPS SMAN 2 Gedongtataaan Tahun Pelajaran 2017/2018.

C. Kerangka Berpikir

Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas sebagai variabel dependen dan model pembelajaran Mind Mapping sebagai variabel independen. Berdasarkan penelitian yang relevan, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran Mind Mapping berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik, hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa.

Peneliti berpendapat bahwa masalah dalam pembelajaran tematik akan menarik apabila dipecahkan dengan menggunakan model Mind Mapping. model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di tengah berkembangnya teknologi canggih sekarang ini. Kelebihan pembelajaran model *Mind Mapping* ini diantaranya

mengaktifkan seluruh otaknya, fokus kepada pokok bahasan, membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah. Sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang kreatif.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* maka akan memberikan ruang terhadap peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya agar tersalurkan dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* dengan benar akan menciptakan pembelajaran secara optimal serta membuat seluruh peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi dikelas baik dengan pendidik maupun teman-teman dalam mengerjakan tugas yang akan berpengaruh terhadap kreativitas belajar.

Langkah-langkah pembelajaran Mind Mapping :

1. Menyampaikan kompetensi dan memberikan penjelasan singkat mengenai mata pelajaran
2. Membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk membuat mind mapping.
3. Mulailah 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.
4. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita gunakan warna, bagi otak warna sama menariknya dengan gambar.
5. Warna membuat mind mapping lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

6. Hubungkan 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 lebih hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang- cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingatkan,
7. Buatlah garis melengkung, bukan garis lurus. Cabang-cabang yang melengkung dan organis jauh lebih menarik bagi mata.
8. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada mind mapping.
9. Gunakan gambar pada setiap cabang mind map, seperti gambar sentral, setiap gambar dapat bermakna seribu kata.
10. Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
11. Peserta didik membuat kesimpulan dalam pembelajaran mind mapping

Melalui model pembelajaran Mind Mapping pada penelitian yang relevan telah menunjukkan adanya keberhasilan yang signifikan terhadap hasil kreativitas belajar peserta didik. Sehingga peneliti juga akan melakukan penelitian dengan model pembelajaran Mind Mapping agar dapat mengetahui pengaruh model tersebut terhadap hasil kreativitas peserta didik dalam belajar. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

Sehingga peneliti juga akan melakukan penelitian dengan model pembelajaran Mind Mapping agar dapat mengetahui pengaruh model tersebut terhadap kreativitas peserta didik. Variable dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

(Keterangan : X = Variabel bebas , Y = Variabel Terikat)

Pola di atas menggambarkan bahwa pada penelitian di kelas XI IIS 2 akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan beberapa tahapan yaitu pertama akan di berikan pretest berupa soal pilihan ganda, kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Mind Mapping setelah dilakukan perlakuan maka siswa diberi suatu tema masalah dan harus di buat melalui pemetaan peta pikiran berbetuk percabangan yang dituangkan langsung kedalam media tulis (baik kertas maupun digital), Ini akan terlihat pengaruh sebelum dan sesudah di berikan perlakuan dari model pembelajaran Mind Mapping terhadap kreativitas peserta didik.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah:

H1: terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Mind Mapping terhadap kreativitas peserta didik di kelas XI IIS 2 di SMA Negeri 6 Banjarmasin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas IX IIS 2 di SMA Negeri 6 Banjarmasin” maka penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan tipe eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control, dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010: 107).

Penelitian kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data. Data yang dimaksud berupa angka hasil pengukuran. Penelitian pendidikan sangatlah sulit ditentukan jawabannya karena bergantung kepada situasi dan kondisi ketika melakukan penelitian, hal ini berakibat pada kepastian jawaban yang tidak cermat.

Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum dikenalkan perlakuan ujinya) maupun kelompok eksperimen (setelah dikenalkan perlakuan ujinya). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes, sedangkan data yang dikumpulkan setelah adanya perlakuan digolongkan sebagai data dari kelompok eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas peserta didik di kelas XI IIS 2 SMA Negeri 6 Banjarmasin. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikat (*Dependent variable*) yang dijelaskan sebagai berikut. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *mind mapping* yang dikenakan pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol (Tidak menggunakan model pembelajaran *mind mapping*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kreativitas peserta didik kelas XI IIS 2 SMAN 6 Banjarmasin.

Adapun pola penelitian sebagai berikut:

Kelas	Treatment	Posttest
XI IIS 2	X	T2
XI IIS 1		T2

Keterangan :

XI IIS 2 : Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen

XI IIS 1 : Kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol

X : Treatment yang dilakukan pada kelas eksperimen

T2 : Tes (*post-test*) akhir setelah perlakuan diberikan

Pada penelitian ini akan menggunakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah variabel dengan memberikan suatu perlakuan terhadap sampel penelitian. Tujuan penelitian ini adalah menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*post test*) dengan tes yang sama pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut ini prosedur penelitian yang dilaksanakan :

1. Tahap Persiapan

a. Membuat surat izin penelitian

Sebelum penelitian dimulai, hal yang harus dilakukan membuat surat izin penelitian terlebih dahulu, yaitu pertama mempunyai surat persetujuan dari Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, selanjutnya diserahkan ke BAAK untuk memperoleh surat izin

penelitian dari Dekan FKIP ULM, selanjutnya membuat surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

b. Menentukan Materi

Sebelum melakukan sebuah penelitian, terlebih dahulu melakukan konsultasi mengenai materi yang akan digunakan dalam penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kelas IX yaitu tentang “Proses Masuk dan Perkembangan Penjajah Bangsa Eropa”.

c. Menentukan Alokasi Waktu

Alokasi waktu dalam pertemuan ini sebanyak 4x45 menit, dimana 2x45 menit dilakukan dikelas eksperimen, yaitu di IX IIS 2, dan 2x45 menitny lagi dilakukan dikelas kontrol yaitu XI IIS 1.

d. Membuat Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi keterampilan sosial peserta didik baik yang digunakan dalam kelas eksperimen atau kelas kontrol. Dalam pembuatan instrumen lembar observasi kreativitas peserta didik ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain:

1. Membuat lembar observasi kreativitas peserta didik.
2. Membuat skor tiap komponen kreativitas peserta didik.

e. Menyusun Rencana Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan persiapan seorang guru sebelum mengajar untuk setiap pertemuan sebagai acuan atau pedoman untuk melaksanakan proses belajar mengajar dalam kelas secara efektif dan efisien. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran disusun untuk menilai pengaruh penggunaan model pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas peserta didik dalam materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajah Bangsa Eropa.

2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Pada Kelas Eksperimen
 - b. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Pada Kelas Kontrol
3. Tahap Akhir Penelitian
 - a. Memberikan penilaian akhir atau observasi akhir mengenai Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap kreativitas Peserta Didik.
 - b. Melaksanakan pengujian dan pengolahan data penelitian yang telah diperoleh.
 - c. Memberikan kesimpulan terhadap hasil pengamatan data penelitian.

C. Tempat, Waktu dan Variable Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 6 Banjarmasin yang beralamat di Jl. Belitung Darat No 130 RT. 19 RW. 02 Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Bar., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada beberapa alasan berikut, yaitu:

- a. SMA Negeri 6 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah yang mendapatkan status akreditasi dengan peringkat A (sangat baik).
- b. SMA Negeri 6 Banjarmasin telah menerapkan kurikulum 2013 sehingga proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran diwajibkan menggunakan pendekatan saintifik yang mengharuskan peserta didik berperan aktif secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran.
- c. SMA Negeri 6 Banjarmasin sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang baik, sehingga dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan ketiga alasan tersebut, SMA Negeri 6 Banjarmasin dipilih sebagai tempat penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu, dimulai dengan pengusulan judul; dilanjutkan penyusunan proposal, seminar proposal, penyusunan instrumen, uji coba instrumen, pengambilan data, pembahasan dan analisis data yang didapat dari penelitian, serta penyusunan laporan penelitian.

3. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikat (*Dependent variable*) yang dijelaskan sebagai berikut. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *mind mapping* yang dikenakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Tidak menggunakan model pembelajaran *mind mapping*).

D. Definisi Operasional

Untuk memahami judul proposal skripsi ini, berikut dipaparkan beberapa batasan operasional yang dianggap perlu. Adapun variabel penelitian didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Mind Mapping; adalah merupakan salah satu contoh dari beberapa model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik.
2. Kreativitas ; merupakan kecenderungan-kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

E. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian penelitian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang di tentukan. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, populasinya adlah siswa kelas XI IIS 2 SMAN 6 Banjarmasin Tahun Ajaran 2019/2020, populasi tersebut terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas XI IIS 2, dan XI IIS 1.

No	Kelas			Jumlah Peserta didik
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI IIS 2	14	12	26
2	XI IIS 1	12	15	27
	Jumlah	26	27	53

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS 2 dan XI IIS 1 SMAN 6 Banjarmasin. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampel Jenuh.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah mengamati suatu objek atau variabel yang diteliti dengn menggunakan metode tertentu. Teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Arikunto (2006:124) observasi atau pengamatan adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ketempat yang akan diselidiki. Observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data atau untuk mencatat bukti. Observasi dilakukan terhadap pengaruh penggunaan model pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas Peserta didik di kelas XI IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol di SMAN 6 Banjarmasin.

2. Metode Dokumentasi

Data-data lain yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan metode dokumentasi. Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah foto saat proses penelitian berlangsung.

3. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan soal atau tugas kepada subjek yang diperlukan datanya.

G. Uji Instrumen Penelitian

Menurut (Suharsimi & Arikunto, 1999:30) pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Instrumen observasi yang digunakan berbentuk lembaran pengamatan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah bagi kelas eksperimen dan juga lembar penggunaan media pembelajaran Power Point pada kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen penelitian. Kemudian baru dilakukan penelitian. Untuk menguji instrumen penelitian ini dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2016:177) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengorelasikan skor item dengan total item-item tersebut.

2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:1777). Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tes. Atau seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti.

H. Analisis Data

Analisis data adalah cara atau upaya untuk menganalisis yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian dan data yang diperoleh pada saat melakukan masih berupa data mentah, yang kemudian akan di olah dengan cara tertentu untuk memberi interpretasi dan akan menghasilkan suatu kesimpulan. Teknik analisa data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan data dari seluruh responden atau sumber data lain yang telah terkumpul. Kegiatan dalam analisi data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-buku

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Edisi Revisi 5)*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buzan, Tony. 2013. *Buku Pintar Mind Mapping*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media \: Yogyakarta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga. Hal 122
- Susanto, A., (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Thobroni, M., (2016), *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aris shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Susanto, Heri. (2014) . *Seputar Pembelajaran Sejarah: isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

B. Hasil Penelitian, Jurnal dan Makalah/Prosiding

- Chandramica, Friezsy Putri. 2017 "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa." Jurnal Pedagogi 5.1.

(<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15651>) Diakses pada tanggal 27 maret 2020 pukul 19.00

Zuyyina Hasdillah Putri, Maria Ulfah, Rum Rosyid. 2015 “ *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*”. Penelitian Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Untan Pontianak.

Azmi, M Nurul. 2018. “*Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Gedongtataan Tahun Pelajaran 2017/2018*”. Skripsi; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan