

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V  
MIN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ALEN PUTRI SONITA**

**NIM. 160209056**

**Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2020 M / 1441 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V  
MIN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusslam Banda Aceh  
Sebagai Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan

**Oleh:**

**ALEN PUTRI SONITA  
NIM. 160209056**

**Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I**

**Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd**  
**NIP. 198110182007102003**

**Pembimbing II**

**Mainisa, S.Pd.I., M.Pd**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI KELAS V MIN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

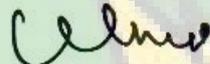
Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

Jum'at, 10 Juli 2020  
19 Dzulhijah Awal 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



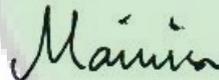
Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd  
NIP.198110182007102003

Sekretaris,



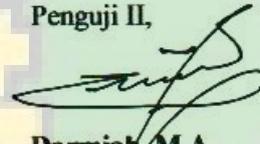
Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd

Penguji I,



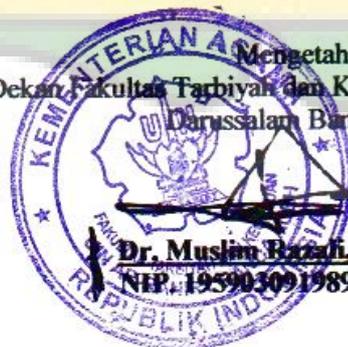
Mainisa, S.Pd.I., M.Pd

Penguji II,



Darmiah, M.A  
NIP. 197305062007102001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Bazali, S.H., M.Ag  
NIP. 195901091989031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM - BANDA ACEH  
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

---

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alen Putri Sonita  
NIM : 160209056  
Prodi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 5 Juni 2020

Yang Menyatakan,



## ABSTRAK

Nama : Alen Putri Sonita  
NIM : 160209056  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN Aceh Besar  
Pembimbing I : Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd  
Pembimbing II : Mainisa, S.Pd.I., M.Pd  
Kata Kunci : Model *Mind Mapping*, Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang dilakukan disekolah MIN 3 Aceh Besar tepatnya dikelas V diketahui bahwa dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengajar, guru juga sudah menerapkan metode pembelajaran. Namun, hal tersebut masih kurang dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pada saat proses pembelajaran guru juga sudah menerapkan beberapa model pembelajaran tetapi belum pernah menerapkan model pembelajaran *mind mapping*. Siswa juga masih kurang dalam mengemukakan pendapatnya sehingga siswa cenderung lebih banyak diamnya sehingga tingkat kekreativitasnya dalam belajar masih sangat kurang serta membuat hasil pembelajarannya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Yang merupakan rumusan dalam penelitian ini yaitu 1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar 2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar 3. Bagaimana kreativitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, yang menjadi subjek dari penelitian ini yaitu siswa di kelas V MIN 3 Aceh Besar berjumlah 41 siswa. Adapun cara mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan rubrik kreativitas siswa, data tersebut akan dihitung menggunakan rumus. Adapun nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,73% dan meningkat pada siklus II yaitu 96,73% , sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 70,65% meningkat pada siklus II 94,56%. Adapun kreativitas siswa pada siklus I 58,53% dan meningkat pada siklus II 85,35%. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan menerapkannya model pembelajaran *mind mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa.

## KATA PENGANTAR

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN Aceh Besar”. Tak lupa juga penulis sampaikan salawat serta salam yang tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok amat mulia yang menjadi panutan setiap umat muslim serta telah membawa manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti pada alam yang kita rasakan saat ini.

Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Skripsi ini diajukan dalam rangka penyelesaian salah satu studi untuk mencapai gelar sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Cut Rahidin, ibunda Ide Putri (Alm) dan ibunda saat ini Mudawamin, nenek Tisartini, serta seluruh anggota keluarga penulis yang lain atas segala cinta, kasih sayang,

dukungan dan do'a yang tidak pernah berhenti, karena dengan semua yang mereka berikan penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik dan Alhamdulillah selesai dengan target yang diharapkan oleh keluarga dan penulis.

2. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, MA selaku rektor UIN Ar-Raniry yang telah memberikan fasilitas yang layak kepada seluruh mahasiswa/i termasuk penulis.
3. Kepada seluruh staf pengajar, karyawan/karyawati, pengawai dilingkungan kampus terutama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan untuk penulis. .
4. Kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Bapak Muslim Razali, SH., M.Ag, dan wakil dekan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kepada ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M. Ag selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Sekretaris serta seluruh staf di prodi PGMI, baik dosen tetap PGMI maupun dosen lain yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Irwandi, S.Pd.I., M.A. selaku penasehat akademik yang telah banyak mengajarkan, membantu, mendukung dan memberikan motivasi serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan ibu Mainisa, S.Pd.I.,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan kasih sayang dengan tulus, ikhlas dan penuh kesabaran dalam meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi arahan, memberi saran motivasi yang sangat besar kepada penulis dari awal bimbingan hingga akhir selesainya skripsi ini.
8. Kepada seluruh staf perpustakaan, baik perpustakaan induk Universitas Islam Negeri Ar-Raniry maupun perpustakaan dan ruang baca lainnya yang mana telah memberikan banyak sekali bantuan dan manfaat bagi penulis pada saat mencari referensi untuk menyelesaikan tugas akhirnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan referensi yang akurat dan sangat jelas.
9. Kepala sekolah MIN 3 Aceh Besar Bapak Iskandar , S. Ag, ibu Syamsidar, S.Ag selaku guru IPS kelas V dan seluruh guru-guru di MIN 3 Aceh Besar, serta masyarakat yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada semua teman-teman, Putri Srilestari, Tria Marvida, Resky Afriani, Nova Risa, Nurul Fazila, Irma Nisa, Nurhayati, Mutia, Marhamah, Siti, Rina, Tya yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan semangat serta dorongan yang telah bapak/ibu dan kawan-kawan berikan, semoga Allah SWT membalas semua kebikan ini.sesungguhnya hanya Allah

SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis hanya dapat mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya. Skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, bukan tidak mustahil dapat ditemukan kekurangan, namun penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada. Akan tetapi, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kedepannya.

Banda Aceh, 5 Juni 2020  
Penulis,

Alen Putri Sonita

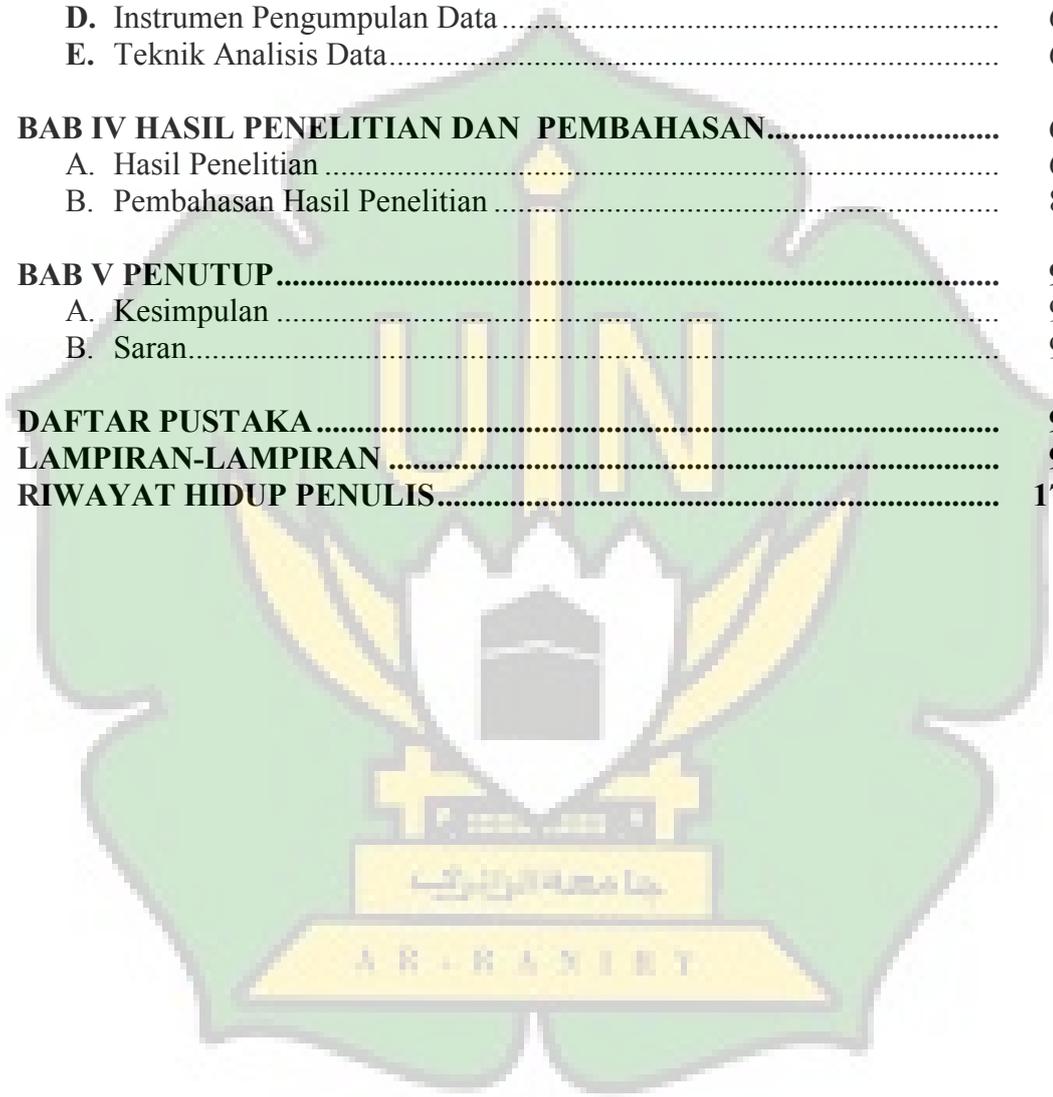


## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTARTABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Oprasional .....	10
F. Penelitian Relevan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>16</b>
A. Model <i>Mind Mapping</i> .....	16
1. Pengertian <i>Mind Mapping</i> .....	16
2. Tujuan <i>Mind Mapping</i> .....	18
3. Langkah-langkah membuat <i>Mind Mapping</i> .....	19
4. Manfaat <i>Mind Mapping</i> .....	21
5. Peralatan Membuat <i>Mind Mapping</i> .....	23
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Mind Mapping</i> .....	24
7. Pengaruh <i>Mind Mapping</i> Terhadap prestasi belajar siswa.....	27
B. Media Pembelajaran.....	29
1. Pengertian Media .....	29
2. Pengertian Media Gambar.....	31
3. Kelebihan Media Gambar .....	32
4. Kelemahan Media Gambar .....	32
C. Kreativitas .....	33
1. Pengertian Kreativitas.....	33
2. Tahap-tahap Kreativitas.....	35
3. Karakteristik Kreativitas.....	35
4. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas .....	37
5. Indikator Kreativitas .....	39
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	41
D. Pembelajaran IPS .....	43
1. Hakikat Pembelajaran IPS.....	43

2. Tujuan Pembelajaran IPS .....	45
E. Materi (Tema Peristiwa Dalam Kehidupan) .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	60
C. Teknik Pengumpulan Data .....	60
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	61
E. Teknik Analisis Data.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
A. Hasil Penelitian .....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>179</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Cengkeh.....	47
Gambar 2.2 : Mencari Kejayaan.....	48
Gambar 2.3 : Menyebarkan Agama.....	49
Gambar 2.4 : Mencari Kejayaan.....	49
Gambar 2.5 : Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.....	50
Gambar 2.6 : Edward Douwes Dekker.....	52
Gambar 2.7 : Pulau Ternate.....	54
Gambar 4.1 : Diagram Aktivitas Guru.....	88
Gambar 4.2 : Diagram Aktivitas Siswa.....	89
Gambar 4.3 : Diagram Kreativitas Siswa.....	91



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru.....	64
Tabel 3.2 : Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Siswa.....	65
Tabel 3.3 : Kategori Kriteria Penilaian Tingkat Kreaativitas Siswa.....	66
Tabel 4.1 : Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus.....	170
Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus.....	172
Tabel 4.3 : Hasil Observasi Siklus I Tingkat Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model <i>Mind Mapping</i> .....	175
Tabel 4.4 : Hasil Temuan Dan Revisi Pembelajaran Siklus.....	177
Tabel 4.5 : Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II.....	80
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II.....	82
Tabel 4.7 : Hasil Observasi Siklus II Tingkat Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model <i>Mind Mapping</i> .....	84
Tabel 4.8 : Hasil Temuan Dan Revisi Pembelajaran Siklus II.....	86



## DAFTAR BAGAN

Halaman	
Bagan 3.1 : Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing.  
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.  
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 3 Aceh Besar..  
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II..  
Lampiran 5 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I dan Siklus II.  
Lampiran 6 : Lembar Observasi Rubrik Kreativitas Siswa (Siklus I dan Siklus II)  
Lampiran 7 : Lembar Observasi aktivitas Guru (Siklus I dan Siklus II)  
Lampiran 8 : Lembar Observasi aktivitas Guru (Siklus I dan Siklus II)  
Lampiran 9 : Dokumentasi.  
Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup Penulis



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah cara dalam membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan peserta didik, bermakna sebaris kejadian sudah terancangkan, diatur dengan sangat jelas mempengaruhi serta memberikan dukungan pada saat proses pembelajaran yang bersifat konkrit. Hakekat pembelajaran yaitu salah satu yang saling berhubungan antara guru dengan siswa, dimana seorang guru tersebut dapat merubah karakter siswa menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.<sup>1</sup>

Pelaksanaan pembelajaran ini adalah guru berkedudukan menjadi seorang fasilitator dan akan memberikan fasilitas yang baik pada saat pembelajaran berlangsung, guru akan membentuk keadaan pembelajaran yang sangat menarik serta dapat menyampaikan materi dan tujuan yang akan dipelajari dengan sangat baik dan juga menyampaikan strategi seperti apa yang ingin digunakan dalam pemeriksaan perkembangan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran itu sendiri.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu proses belajar peserta didik. Pembelajaran juga dikatakan sebuah hubungan pengajar atau guru bersama murid

---

<sup>1</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h. 266.

<sup>2</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persda, 2007), h. 143.

diluar belajar maupun pada saat belajar mengajar berlangsung. Untuk melaksanakan pembelajaran yang afektif dan kemudian memunculkan semangat siswa dalam belajar guru harus lah menjadi fasilitator yang fungsinya untuk memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran guru tentunya mempunyai model, metode serta strategi untuk menarik perhatian siswa supaya menghasilkan tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif sesuai dengan harapan. Segala strategi yang harusnya menguasai tekniknya baik dalam penyajiannya maupun dalam bentuk model pembelajaran dan juga dapat diinovasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Maka seorang guru harus mengetahui apa itu media dan model dalam pembelajaran.

Media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik.<sup>3</sup> Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, objek serta alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret dan model motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.<sup>4</sup>

Dari fakta di atas maka dapat disimpulkan bahwa, dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki beberapa alat bantu seperti media, metode, strategi, dan juga suatu model pembelajaran. Dengan adanya alat bantu tersebut maka proses pembelajaran akan terlihat efektif dan akan memunculkan semangat siswa

<sup>3</sup> Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 7.

<sup>4</sup> Harisja W. Bakhtiar, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagraindo Persada, 2005), h.7.

dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yaitu yang berupa media gambar, untuk memperoleh pembelajaran yang efektif guru juga bisa menerapkan model-model pembelajaran.

Model pembelajaran juga dikatakan sebagai sebuah rancangan yang dipergunakan untuk menjadi arahan pada saat pembelajaran dalam kelas yang akan dilaksanakan. Dengan demikian model pembelajaran merupakan rencana yang sudah disusun kemudian digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.<sup>5</sup> Salah satu model sangat afektif dalam proses pembelajaran IPS yaitu model *mind mapping*.

Hal demikian disebabkan karena, mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu sesuatu alat pelajaran sistematis yang menyederhanakan, modifikasi, pembiasaan, dan pilihan kemudian dikelompokkan dalam coretan-coretan serta kemampuan bersejarah, Geografis, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial lebih realistik dalam menghadapi kenyataan sosial, sehingga materinya lebih berguna bagi peserta didik dan untuk mengembangkan berpikir integratif dalam proses pengambilan keputusan dan keterampilan pemecahan masalah suatu keterampilan berpikir itu dimaksudkan pula untuk mencapai salah satu sasaran tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah.<sup>6</sup>

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan

---

<sup>5</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 51.

<sup>6</sup> Muhammad, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h.133.

menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu dapat berikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.<sup>7</sup>

Pengertian dan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial juga untuk menolong siswanya dalam mengartikan kehidupannya yang berkaitan dengan pengetahuannya dalam mendapati makna dalam sebuah kehidupan. Tujuannya yaitu mengandung faktor-faktor nilai kependidikannya, ilmu kebangsaannya, siswa secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Siswa memiliki kesadaran untuk meningkatkan prestasinya sebagai bentuk tanggung jawab warga negara yang setia pada negara. Mata pelajaran IPS dapat membantu siswa memperoleh ide-ide kritis dan berbagai cara untuk memecahkan masalah yang dikembangkan dari konsep-konsep IPS. Dalam memecahkan masalah, siswa akan dihadapkan pada upaya mengambil keputusan sendiri dan juga siswa belajar untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan menguji ide-ide kritis dalam situasi sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di sekolah MIN 3 Aceh Besar tepatnya dikelas V, diketahui bahwa suasana kelas tidak banyak dihiasi oleh karya-karya peserta didik, sehingga membuat kelas tidak berwarna dan tidak terlalu indah. Dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media

---

<sup>7</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 10.

gambar sebagai alat bantu untuk mengajar guru, guru juga sudah menerapkan metode pembelajaran. Namun, hal tersebut masih kurang dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pada saat proses pembelajaran guru juga sudah menerapkan beberapa model pembelajaran tetapi belum pernah menerapkan model pembelajaran *mind mapping*. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dikarenakan terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk mengingat serta kurangnya siswa dalam menangkap materi yang diberikan. Siswa juga masih kurang dalam mengemukakan pendapatnya sehingga siswa cenderung lebih banyak diamnya sehingga tingkat kekreativitasnya dalam belajar masih sangat kurang serta membuat hasil pembelajarannya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Mengenai ini bisa dilihat dari diri siswa yang belum ada membuat tugas seperti portofolio yang dapat dilihat kreativitasnya dalam belajar.<sup>8</sup>

Dari beberapa permasalahan yang dijelaskan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa, siswa kelas V MIN 3 Aceh Besar belum menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya, dan peserta didik masih cenderung pasif dan masih kurang kreatif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Salah satu cara guru dalam memberikan sebuah inovasi adalah perlu adanya suatu model pembelajaran. Model yang sesuai digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS adalah salah satunya model *Mind Mapping*, karena menurut peneliti model pembelajaran *mind*

---

<sup>8</sup> Hasil Observasi Peneliti, di MIN 3 Aceh Besar Kelas V, Tanggal 12 Agustus 2019, Pukul 08:00 sd 11:30.

*mapping* sangat berguna untuk meningkatkan tingkat kekreatifan siswa sejauh mana mereka tidak merasakan kebosanan disaat proses pembelajaran berlangsung.

*Mind mapping* merupakan salah satu yang menuliskan kreatif untuk menolong memikirkan bacaan dan tutur kata, memberikan tingkatan terhadap pemahaman materi, mendukung pengorganisasian materi serta membagikan pemikiran-pemikiran baru. *Mind mapping* untuk mempermudah manusia dalam mengingat beberapa informasi, tulisan-tulisan yang dituliskan terpolakan dan saling berkaitan dengan tulisan utamanya dan menjadikannya cabang-cabang, dan dihiasi dengan gambar dan simbol serta memberikan warna.<sup>9</sup> Peta pikiran ini dapat membuat siswa berlatih dan terbiasa dalam mengembangkan aktivitas kreativitasnya, maka siswa bisa melahirkan buatan-buatan yang kreatif dan berguna untuk lingkungan serta untuk diri sendiri. .

Berdasarkan uraian di atas adapun yang dimaksud oleh peneliti model *mind mapping* adalah salah satu model yang melibatkan siswa agar mampu memetakan sebuah informasi yang didapatkan dan digambarkan kedalam bentuk cabang-cabang dengan berbagai imajinasi kreatif. Selain itu, model *mind mapping* juga dapat membiasakan siswa melatih aktivitas kreatifnya sehingga siswa dapat menciptakan sebuah produk yang sangat kreatif dan dapat berguna bagi diri dan lingkungannya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir mengenai sesuatu, dalam cara yang baru dan tidak biasa serta memikirkan solusi-solusi unik terhadap

---

<sup>9</sup> Bobby Deporter dkk, *Quantum Teaching*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2004), h.178.

masalah.<sup>10</sup> Kreativitas ialah suatu bukti pribadi seseorang dapat ditandai dengan keahliannya dalam membangun sebuah buatan baru akan dilakukan berdasarkan korelasi bersama lingkungannya akan melawan semua persoalan.

Di salah satu jurnal yang penulisnya yaitu Budian, “dalam bidang pendidikan kreativitas adalah suatu perihal benar-benar berarti untuk pemahaman sebuah pembelajaran yang mengartikan yang berawal dari aktivitas-aktivitas yang dilaksanakan mulai dari uur yang mudah hingga memasuki jenjang pendidikan”. Begitupun menurut pendapat agustion, Kurniadi, dan Sujna mengemukakan “jika ingin menjadi seseorang yang kreatif maka tidak akan bisa terbentuk dengan cara mengingat, akan tetapi mesti dengan sesuatu teknik yang apabila sangat gemar berkepanjangan menjadi lebih kreatif kemudian harus membentuk saat ini, sekurang-kurangnya pada seolah dasar”, maka kenaikan kreativitas siswa dalam belajar pada mata pelajaran IPS. Dalam memberikan sebuah model pembelajaran guru harus melakukan suatu perbaikan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan serta yang diikuti oleh siswa dalam pembelajaran tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hal yang sangat perlu dan penting dalam memahami suatu pelajaran dari semua kegiatan yang dilakukan sejak dari usia dini ataupun pada usia Sekolah Dasar (SD). Jika seorang peserta didik ingin menjadi lebih kreatif maka harus

---

<sup>10</sup> Jhon W. Sanytrock, *Psikologi Pendidikan Education Psychology*, (Jakarta: Selemba Humanika, 2008), h. 22.

<sup>11</sup> Dian Nur fausia, *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia* (Jurnal Online: Mimbar Sekolah Dasar, Vol, 4 (2), 2016), H. 130, Diakses Pada Tanggal 7 September 2019, Diakses Dari Link: [Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Mimbar/Article/Downlod/7767/pdf](http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Mimbar/Article/Downlod/7767/pdf).

dibentuk mulai dari usia dini, sehingga peningkatan kreativitasnya peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS akan semakin terlihat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V 3 MIN Aceh Besar”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar ?
3. Bagaimana kreativitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh ?

### **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil dan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat mengetahui model pembelajaran yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran.
  - b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - c. Untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih model pembelajaran.
  - d. Guru lebih mengetahui potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

- b. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa dalam penerapan model *Mind Mapping*.
- c. Meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa.
- d. Meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.
- b. Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar.
- c. Dapat model *Mind mapping*.
- d. menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang terlalu luas dari judul tersebut, maka perlu ditegaskan dan dibatasi akan adanya istilah-istilah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian.

### E. Definisi Oprasional

Dengan judul di atas, maka peneliti perlu menjelaskan istilah sebagai berikut:

#### 1. Model *Mind Mapping*

Model *Mind mapping* adalah sebuah model mencatat kreatif untuk mendukung kelompok materi-materi serta melepaskan berbagai pengetahuan-pengetahuan terbatu. *Mind mapping* dapat mempermudah dalam mengingat suatu informasi, tulisan dikerjakan dalam bentuk format dengan sama-sama berhubungan dalam sebuah pembahasan mendasar ditengah-tengah dan cabang-cabangnya lebih menjadi terperinci, dan dihiasi dengan gambar dan simbol serta

memberikan warna.<sup>12</sup> Berdasarkan uraian di atas adapun yang di maksud oleh peneliti model *mind mapping* salah satu model yang melibatkan siswa agar mampu memetakan sebuah informasi yang di dapatkan dan di gambarkan kedalam bentuk cabang-cabang dengan berbagai imajinasi kreatif sehingga mudah untuk di pahami dan diingat.

Berdasarkan pendapat Bobbi Deporter langkah pembuatan *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Di tengah kertas, buatlah lingkaran dari gagasan utamanya.
- b. Tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk tiap-tiap poin kunci dan gunakan pulpen warna-warni.
- c. Tuliskan kata kunci pada tiap-tiap cabang, kembangkan untuk menambahkan detail-detail.
- d. Tambahkan simbol dan ilustrasi.
- e. Gunakan huruf kapital.
- f. Tuliskan gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf lebih besar.
- g. Hidupkan peta pikiran anda.
- h. Garis bawahi kata-kata itu dan gunakan huruf-huruf tebal.
- i. Bersikaplah kreatif dan berani.
- j. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan poin-poin atau gagasan-gagasan.
- k. Buatlah peta pikiran sesuai horizontal.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Bobby Deporter dkk, *Quantum*,..., h. 175.

<sup>13</sup> Bobby Deporter, Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2007), h. 157.

## 2. Media Gambar

Media adalah materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fothografis atau elektroniks untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ferbal.<sup>14</sup> Dengan menggunakan media, guru merasa dibantu dalam proses belajar mengajar, selain itu siswa juga merasa nyaman dan tidak membosankan di dalam kelas sehingga siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan.

Media gambar merupakan media yang paling mudah dan sering dipakai didunia pendidikan. Media gambar merupakan bahasa yang umum yng dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar dapat disebut juga media visual yang mempunyai alat-alat diantaranya gambar, foto, slide dan lain sebagainya. Dengan kata lain media gambar adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya.<sup>15</sup>

## 3. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir mengenai sesuatu, dalam cara yang baru dan tidak biasa serta memikirkan solusi-solusi unik terhadap

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2004), h. 3.

<sup>15</sup> Hilmi, *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jurnal Online: Lantanida Journal, Vol, 4 No, 2, 2016), h. 130, diakses pada tanggal 21 Oktober 2019, diakses dari link: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1885/1407>.

masalah.<sup>16</sup> Roger mengatakan bahwa kreativitas adalah mekanisme yang memunculkan produk-produk terkini kedalam satu kegiatan produk-produk terbaru ini kemudian dimunculkan pada karakter-karakter seseorang dengan keunikannya tersendiri dalam berinteraksi dengan orang lainnya. Kreativitas juga merupakan suatu cara yang memiliki perindividuan dengan tertandainya dalam berbagai kelebihan saat menciptakan satu buatan baru yang akan dilakukan secara hubungan lingkungannya dalam melawan semua persoalan.<sup>17</sup>

Untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang digunakan yaitu model *mind mapping*. *Mind mapping* membiasakan siswa untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga siswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Hal lain yang berkaitan dengan sistem imbibik yaitu peranannya sebagai pengatur emosi seperti marah, senang, lapar, dan haus. Emosi sangat diperlukan untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang tinggi dapat menambah kepercayaan diri siswa, sehingga yang terdapat dalam dirinya yang bisa meningkatkan kreativitasnya.<sup>18</sup>

#### 4. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek

---

<sup>16</sup> Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Education Psychology*, (Jakarta: Selemba Humanika, 2008), h. 22.

<sup>17</sup> Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 42.

<sup>18</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), h. 175.

dan cabang-cabang ilmu sosial.<sup>19</sup> Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sesuatu mata pelajaran untuk mengajar pada sekolah dasar, yang bertujuan agar siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

#### F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait dengan model *mind mapping* yaitu:

1. Natriani Syam yang menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ditandai dengan siklus I mencapai 73% atau berada pada kategori cukup (C), dan pada siklus II menunjukkan siswa telah berhasil mencapai keberhasilan belajar yaitu 88% dan telah mencapai KKM.<sup>20</sup> Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada penelitian sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).
2. Selanjutnya Nur Azkia yang menunjukkan bahwa meningkatnya kreativitas siswa yang ditandai dengan siklus I memperoleh nilai 62,5% dalam kategori cukup kreatif, dan siklus II meningkat dengan nilai 92,88%

<sup>19</sup> Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2009), h. 176.

<sup>20</sup> Natriani Syam, *Penerapan Model Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN Kota Parepare*, (Jurnal Online: Jurnal Pendidikan, Vol V, N 3 september 2015), h. 189-194.

dalam kategori kreatif, kemudian pada siklus III kreativitas siswa meningkat dengan nilai 90% dalam kategori sangat kreatif.<sup>21</sup> Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti terdahulu menerapkan model *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa di MIN 5 Aceh Besar, sedangkan peneliti ingin melakukan penelitian ini dengan model *mind mapping* dengan media gambar untuk meningkatkan kreativitas siswa di MIN 3 Aceh Besar.



---

<sup>21</sup> Nur Askia, *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Skripsi, 2018), h. 87.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model *Mind Mapping*

##### 1. Pengertian *Mind Mapping*

*Mind mapping* ialah sebuah cara mencatatkan berbagai macam berita yang fakta dari beberapa materi pembelajaran yang sudah dicatat untuk mengingatkan atau memudahkan siswa dalam menerima setiap tugasnya. *Mind mapping* ini adalah sebuah sistem penyalinan yang bersifat tidak sama dikarenakan peta pikiran ini mempersatukan secara bersamaan bagaimana cara serta fungsi otak dalam bekerja dengan saling berkaitan. Otak dapat menerima informasi berupa gambar, simbol, citra, musik dan lain sebagainya yang berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan.

*Mind mapping* dapat menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna dan simbol-simbol yang menarik akan menciptakan suatu pemetaan pikiran peserta didik pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

*Mind mapp* atau peta pikiran dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas atau informasi lainnya dalam bentuk diagram. *Mindd mapping* pada umumnya menyajikan informasi yang terhubung dengan topik sentral, dalam bentuk kata kunci, gambar (simbol),

dan warna sehingga suatu informasi dapat dipelajari dan diingat secara cepat dan efisien.<sup>22</sup>

Model *mind mapping* diperkenalkan oleh Tony Buzan, memberikan pendapat jika model *mind mapping* ini yaitu baik dalam pembuatan catatan kreatif dengan tidak mengundang kebosanan dalam mendapatkan suatu ide terbaru dan juga untuk mempermudah dalam merencanakan suatu pekerjaan.<sup>23</sup>

*Mind mapping* adalah salah satu model pembelajaran yang cara penggunaannya dengan meringkas bahan-bahan apa saja harus dipelajari, selanjutnya memproses permasalahan yang telah diringkas dalam pembuatan suatu pemikiran untuk mempermudah siswa dalam pemahamannya.<sup>24</sup> Sebaliknya Alamsyah menyatakan bahwa *mind mapping* yaitu satu cara yang optis untuk menyesuaikan cara otak bekerja pada saat belajar.<sup>25</sup>

Saleh juga menyampaikan bahwa *mind mapping* merupakan gambaran menyeluruh dari suatu materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk yang sederhana. Penggunaan warna, gambar serta model mencatat yang sama dengan konsep otak dalam merekam suatu informasi diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru.<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), h. 169-173.

<sup>23</sup> Tony Buzan, *Mind Mapp Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), h. 4.

<sup>24</sup> Sugiartolwan, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustakan, 2004), h. 147.

<sup>25</sup> Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*, (Jakarta: Mitra Pelajar, 2007), h. 20.

<sup>26</sup> Astipratiwi, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Metode Mind Map Siswa Kelas V SD Negeri Rejosari III Semin*, (Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 25

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian *mind mapping* merupakan suatu cara menggambarkan daya pikir berbentuk penjelasan atau berita dengan penggambaran kedalam bagian-bagian pandangan beserta angan-angan yang kreatif. Model ini adalah suatu model yang sangat kreatif agar dapat memudahkan siswa dalam mengenang sebuah berita juga bisa memberikan perkembangan terhadap kreativitasnya pada saat melakukan suatu penataan pikiran.

Peneliti juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* ialah penyampaian suatu konsep berdasarkan bagaimana cara kerja otak dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk gambar simbol dan rangkaian-rangkaian peta yang sangat kreatif dengan berbagai ide-ide atau imajinasi agar menjadi sebuah tulisan atau catatan yang mudah dipahami.

## **2. Tujuan *Mind Mapping***

- a. *Mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menganalisis.
- b. *Mind mapping* akan mengoptimalkan fungsi belahan otak.
- c. *Mind mapping* dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan dan tindakan.
- d. *Mind mapping* dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi dan menyatukan otak lebih jauh.
- e. *Mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat siswa.
- f. *Mind mapping* dapat memusatkan perhatian siswa.

- g. *Mind mapping* dapat memudahkan otak memahami dan menyerap informasi dengan cepat.
- h. *Mind mapping* bisa membuahkan bahan ajar terpilih sebagai optis dan desain.<sup>27</sup>

Dari penjelasan tujuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan mengoptimalkan fungsi belahan kedua otak.
2. *Mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memusatkan perhatian siswa.
3. *Mind mappaing* dapat memudahkan otak menyerap informasi dan menjadi pengetahuan yang lebih bermakna.
4. Dapat membuat materi pelajaran terpola sehingga mampu mempererat lebih dalam ingatan tentang informasi-informasi yang telah dipelajari.

### **3. Langkah-langkah Untuk Membuat *Mind Mapping***

Berdasarkan pendapat Istarani langkah-langkah pembuatan *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.

<sup>27</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif,...*, h. 171-172.

- c. Membentuk kelompok yang anggotanya 5 atau 6 orang siswa.
- d. Tiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- e. Disetiap guru membagikan kelompok siswa guru mencatat dipapan tulis kemudian menyuruh siswa dari masing-masing kelompok yang dipilih secara acak untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas.
- f. Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi penguatan.<sup>28</sup>

Adapun menurut Bobby Deporter ada sebelas langkah dalam pembuatan *mind mapping* yaitu:

- a. Buatlah lingkaran dari gagasan utamanya ditengah kertas.
- b. Untuk tiap-tiap poin kunci tambahkan sebuah cabang dari pusatnya dan gunakan pulpen warna-warni.
- c. Kembangkan untuk menambahkan detail-detailnya, disetiap cabangnya buatlah kata-kata kuncinya.
- d. Gunakanlah huruf-huruf kapital.
- e. Buatlah ide-ide yang bermakna kemudian tuiskanlah dengan menggunakan huruf yang lebih besar agar mudah dihami.
- f. Tambahkan simbol dan ilustrasi.
- g. Hidupkan peta pikiran anda .
- h. Bersikaplah kreatif dan berani.

---

<sup>28</sup> Istrani, *58 Model Pembelajaran inovatif...*, h. 185.

- i. Pada huruf-huruf yang tebal sebaiknya gunakanlah garis bawah pada setiap kata-katanya.
- j. Buatlah peta pikiran secara horizontal.
- k. Gunakanlah model-model secara acak akan pertujuan gagasan-gagasan dan bagian-bagiannya.<sup>29</sup>

Menurut Tony Buzon ada tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* yaitu :

- a. Mulailah dengan bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- b. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral
- c. Gunakan warna
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat satu atau dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya.
- e. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus
- f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- g. Gunakan gambar.<sup>30</sup>

Dari beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah *mind mapping* maka dapat peneliti simpulkan bahwa langkah yang paling efektif untuk diterapkan dalam penelitian adalah pendapat istarani. Karena, pendapat istarani ini

<sup>29</sup> Bobby Deporter, Mike Hernacki, *Quantum Learning*,..., h.157.

<sup>30</sup> Tony Buzon, *Buku Pintar Mind Mapp*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 16-17.

sangat mudah dipahami dan mudah di terapkan kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

#### 4. Manfaat *Mind Mapping*

Adapun manfaat *mind mapping* menurut Mastur Faizi adalah sebagai berikut:

- a. Dengan membuat *mind mapping* dapat memberikan peningkatan keahlian siswa untuk memberikan fakta yang nyata.
- b. Menunjang penjelasan pengetahuan siswa atas sebuah fakta berita.
- c. Melahirkan kreativitas seorang individu untuk mengatur penjelasan/berita.
- d. Mudah mengingat beberapa pengelompokkan informasi.
- e. Dalam satu halaman sudah mencakup keseluruhan informasi yang diperlukan.
- f. Ditemukannya perempatan/ percabangan pada saat pembuatan *mind mapping* yang merupakan sebagian kelompok dalam suatu poin yang mendasar.
- g. Dalam pembuatn *mind mapping* ini harus bisa memacu setiap orang yang melihat sehingga tidak merasa bosan saat pembelajarannya.
- h. Menggampangkan peserta didik dalam memfokuskan terhadap bermacam-macam simbol maupun lukisan-lukisan.
- i. Membuat belajar lebih menyenangkan karena *mind mapping* yang cukup dengan coretan berbagai jenis warna-warni .

- j. Dengan cara yang mudah dan mengasyikkan dalam menulis dengan warna-warni yang indah dan karakter yang melantarkan informasi semakin memberikan ingatan tersendiri dalam dirinya.<sup>31</sup>

berikutnya Bobby Deporter menyampaikan kegunaan dari *mind mapping* ialah siswa dapat menggunakan peta pikiran untuk tugas membaca, curah-gagasan, dan menulis. Peta pikiran juga sangat berguna untuk sesi curah-gagasan, terutama saat siswa bekerja kelompok dan banyak orang meneriakkan gagasan bersamaan. Satu siswa dapat dengan cepat merekam informasi, sementara yang lain melanjutkan diskusi. Peta pikiran dapat membantu siswa menyusun informasi dan melancarkan aliran pikiran serta dapat mengatasi hambatan menulis.<sup>32</sup> *Mind mapping* juga dimanfaatkan sebagai media untuk menguraikan materi pelajaran terkait unsur-unsur atau bagian-bagian, bisa juga mengurai analisis dampak kegiatan atau peristiwa yang terjadi atau menunjukkan arah dari kegiatan yang tengah terjadi.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa manfaat model *mind mapping* merupakan suatu pengembangan kreativitas siswa pada saat memetakan pikirannya dengan bervariasi serta bermacam. Dalam mengerjakan *mind mapping* siswa juga dapat cepat merekam penjelasan dan juga

<sup>31</sup> Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*, (Jogikarta: Mitra Pelajar, 2007), h. 192.

<sup>32</sup> Bobby Deporter, Mark Readon, dan Sarah, *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), h. 177.

<sup>33</sup> Abdul Karim, *Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran*, ( Jurnal Online: Jurnal Ijtimaiya, Vol, 1, No 4, Juli-Desember 2017)), h. 15, diakses pada tanggal 13 Desember 2019, diakses dari link: [journal.stainkudus.ac.id](http://journal.stainkudus.ac.id).

dapat membantu siswa dalam menyusun aliran pikiran untuk tidak mendapatkan hambatan dalam menulis.

### 5. Peralatan Pembuatan *Mind Mapping*

Alata dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *mind mapping* yaitu sebagai berikut:

- a. Kertas
  - 1) Berwarna putih yang kosong
  - 2) Ukuran minimal A4 (21 x 27,7 cm)
- b. Spidol atau alat tulis yang bermacam-macam variasi warna
  - 1) Bervariasi tebal dan tipis
  - 2) Minimal tiga warna
- c. Imajinasi atau pikiran
- d. Otak kita sendiri.<sup>34</sup>

### 6. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

#### a. Kelebihan Model *Mind Mapping*

- 1) *Mind mapping* berpikir luas data serap penafsiran atas sistem memprediksi suatu lukisan banyak permasalahan dan mengingat berita yang kompleks lebih muda.
- 2) *Mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan kreativitas serta mampu menyelesaikan masalah.
- 3) *Mind mapping* dapat menumbuhkan sisi kreativitas siswa melalui penggunaan garis lengkung, warna dan gambar.

<sup>34</sup> Susanto Windura, *Langkah Demi Langkah*, (Jakarta: Alex Media Kompution, 2008), h.

- 4) *Mind mapping* membantu siswa membuat catatan yang menarik dalam waktu singkat.
- 5) Pembuatan *mind mapping* dapat digunakan untuk menampilkan ide-ide baru yang muncul dikepala siswa.
- 6) Pembelajaran terkesan lebih efektif, dan efisien, karena pada dasarnya cara kerja *mind mapp* sama dengan cara kerja dasar otak.
- 7) Bekerja sama dengan otak siswa dan tidak bertentangan dengannya.
- 8) Dapat memaksimalkan otak kanan dan otak kiri, sebab *mind mapp* bekerja dengan gambar, warna, dan kata-kata sederhana.
- 9) Dapat menghemat catatan, karena dengan *mind mapp* bisa meringkas satu bab materi dalam setengah lembar kertas.
- 10) Dapat mempermudah proses mengingat kembali pada setiap apa yang pernah dipelajari.
- 11) Mempertajam daya ingat dan logika siswa.

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Natriani Syam, kelebihan model *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan
- 2) Memaksimalkan sistem kerja otak
- 3) Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat dijelaskan.
- 4) Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan

5) Sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah.<sup>35</sup>

#### **b. Kekurangan Model *Mind Mapping***

Adapun yang menjadi kekurangan dari model pembelajaran *mind mapping* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan yang diajukan adakalanya tidak sesuai dengan daya nalar siswa.
- 2) Ditemukan ketidaksesuaian antara masalah yang dibahas dengan apa yang dibahas. Jadi menyimpang pembahasan dengan permasalahan yang seharusnya dibahas.
- 3) Menggunakan waktu adakalanya kurang efektif pada saat melakukan diskusi.
- 4) Untuk melatih alur pikir siswa yang rinci sangatlah sulit.
- 5) Harus membutuhkan konsentrasi yang tingkat tinggi, sementara siswa susah diajak untuk berkonsentrasi secara penuh atau totalitas.<sup>36</sup>

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Tita Nur Azizah, kekurangan model *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat
- 2) Kurangnya aktivitas belajar siswa secara fisik
- 3) *Mind mapping* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *mind mapping* siswa.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Natriani Syam, *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,...* (Jurnal Online: Jurnal Publikasi Pendidikan, UPP PGSD Parepare Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, Vol 5, No 3, September 2015), h. 185. Di akses pada tanggal 16 Desember 2019 dari Situs: <https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article/download/1612/671>.

<sup>36</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif,...*, h. 187-190.

Cara mengatasi kekurangan di atas adalah dengan memberikan suatu permasalahan yang sesuai dengan tingkat-tingkat pemikiran siswa, sehingga dalam menyelesaikan permasalahan tersebut siswa tidak membutuhkan banyak waktu. Contohnya materi penelitian menjelaskan peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Dengan membuat *mind mapping* atau peta pikiran maka akan lebih mudah mereka menyelesaikan materi yang banyak menjadi tidak terlalu banyak karena sudah di buat seperti peta konsep sehingga mudah diselesaikan dan mudah dipahami dan waktunya akan terjangkau.

### **7. Pengaruh *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa**

Kreativitas ialah seluruh kemampuan dapat di temukan dari seseorang yang berisikan tentang pemikiran-pemikiran dan inspirasi-inspirasi sehingga bisa disatukan kemudian disambungkan sampai bahan tersebut dapat menghasilkan produk-produk terbaru. Sebagai siswa yang kreatif mengefisienkan segala yang mempunyai bukti keinginan tahanan sangat luas, tertarik dengan tantangan-tantangan tugas yang diberikan, dapat memikat reaksi dalam menciptakan sebuah kekeliruan, serta ikut dalam menemukan pengetahuan-pengetahuan terbaru.

*Mind mapping* bisa mengaitkan pikiran-pikiran terbaru, dengan pikiran yang sudah ada sebelumnya, maka dapat melahirkan berbagai kegiatan istimewa untuk dilakukan peserta didik. Melalui berbagai warna-warni dan juga lambang-lambang yang unik dapat memperoleh sesuatu buatan yang berbeda dan terbaru dalam pemetaan pikirannya. Pemetaan pikiran merupakan salah satu

---

<sup>37</sup> Tita Nur Azizah, Dkk, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Mind Mapping Berbasis Pendekatan SAPI*, (Jurnal Online: Jurnal Pendidikan, Pendidikan Dasar Pascasarjana Unipersitas Negeri Malang, Vol, 3 No, 1, Januari 2018), h. 122. Di akses pada tanggal 16 Desember 2019 dari situs: [journal.um.ac.id](http://journal.um.ac.id)

produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Siswa cenderung membuat catatan dalam bentuk linier dan panjang sehingga siswa mengalami dalam mencari pokok ataupun poin-poin materi pelajaran yang telah dipelajari. Dalam model konvensional siswa tidak banyak terlibat baik dari segi berpikir bertindak, siswa hanya menerima informasi yang telah diberikan oleh guru tanpa adanya kegiatan psikomotoriknya.

Keuntungan lain menggunakan *mind mapping* yaitu melatih peserta didik dalam mengasah kegiatan kekreativitasnya sampai-sampai peserta didik bisa membangun suatu produk yang kreatif sehingga memberikan manfaat untuk lingkungan masyarakat maupun untuk dirinya sendiri. Perasaan benar-benar dibutuhkan agar bisa membentuk dorongan dalam belajar dengan sangat tinggi. Dengan tingginya dorongan tersebut maka bertambahlah prinsip siswa, dan tidak pernah merasa malu serta tidak ragu dan juga mau meluaskan kemampuan-kemampuannya dia lebih-lebih berpotensi dan berkaitan dengan kreativitas. Sikap kekreatifan siswa akan meningkatkan bersama dengan cara perbedaan daya pikirnya.<sup>38</sup>

Dari pengaruh diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* sangat besar pengaruhnya terhadap kreativitas siswa karena dengan model *mind mapp* siswa dapat menciptakan dan menumbuhkan suatu ide-ide yang baru. Siswa juga dapat menggambarkan peta pikiran dengan berbagai macam kreatif nya masing-masing. Kreativitas siswa juga muncul karena

---

<sup>38</sup> Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*,..., h. 174-175.

adanya motivasi yang kuat dan dapat membuat siswa menjadi lebih percaya diri serta mau mengemukakan ide-idenya yang lebih menarik dan berkualitas.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *majemuk* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas menarik dan teliti oleh media pendidikan.<sup>39</sup>

Media merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik.<sup>40</sup> Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajar, yang terdiri dari buku, tipe-recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar dan media pengajaran. Menurut Kamp dan Dayton dalam Azhar Arsyad ada tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) Motivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi atau kajian yang membangun kondisi yang membuat

<sup>39</sup> Arif S. Sadiman. dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003), h. 6-10.

<sup>40</sup> Sudarwan Danim, *Media komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akasara, 1995), h. 7.

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media sebagai segala bentuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain melalui kemampuan dan teknologi. Teknologi erat kaitannya dengan media dalam pembelajaran. Teknologi bukan hanya sekedar benda, alat, bahan, tetapi sebagai perantara atau penyampaian pesan kepada penerima melalui alat teknologi.<sup>41</sup>

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain model, pendekatan, strategi, metode, teknik dan kiat, media menjadi instrumen penting untuk menyukseskan pembelajaran di MI. Menurut Soeharti, dkk dalam Hamidulloh Ibda mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa. Sumardjan dalam Hamidulloh Ibda juga menjelaskan dalam pembelajaran, media sangat berperan strategis untuk menyukseskan aktivitas di sekolah, terutama dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.<sup>42</sup>

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar sebuah informasi kepada peserta didik. Media juga merupakan suatu alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik serta media sebagai suatu bentuk penyampaian pesan kepada

---

<sup>41</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,..., h. 3-21.

<sup>42</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2018), h. 1-2.

orang lain melalui kemampuan dan teknologi. Media sangat berperan dalam pembelajaran, karena dapat menyukseskan aktivitas di sekolah terutama dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam suatu kelas.

## 2. Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu media yang digunakan sebagai penunjang untuk meningkatkan kreativitas siswa. Media gambar memberikan pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini disebabkan karena penggunaan media gambar di dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru.<sup>43</sup>

Menurut sudjana dalam Hamidulloh Ibda media gambar adalah perangkat optis yang bermakna dengan rupa ilustrasi. Menurut Grafis media yaitu sesuatu yang memberikan kombinasi nyata serta ide sebagai bahan yang transparan juga campuran berbagai ungkapan tulisan-tulisan serta kata-kata. sebaliknya menurut sadiman dalam Hamidulloh Ibda mengemukakan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Soelarko dalam Hamidulloh Ibda juga berpendapat bahwa media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Ruslan Siregar, *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jurnal Online: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, Vol, 3, No 4, Desember 2017), h. 716, diakses pada tanggal 22 November 2019, diakses dari link: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/download/4855/2940>.

<sup>44</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran*,..., h. 86.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Media gambar juga disebut sebagai media yang paling umum dipakai, karena dapat memudahkan peserta didik menjadi aktif dan dimengerti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media gambar merupakan suatu media sebagai penunjang meningkatnya kreativitas peserta didik, karena media gambar ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran.

### **3. Kelebihan Media Gambar**

- a. Bentuknya konkret juga bertambah religius bermaknak pertunjukkan awal permasalahan apabila membandingkannya bersama tutur kata yang lisan.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Harga murah dan mudah didapat serta digunakan

### **4. Kelemahan Media Gambar**

- a. Hanya untuk menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.

- c. Gambar disajikan dalam ukuran sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.<sup>45</sup>

## C. Kreativitas

### 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan bentuk-bentuk berpikir seperti pengalaman, asosiasi ekspresi, impresi atau kesan mental yang diterima, diingat kembali direfleksikan dan dipergunakan.<sup>46</sup> Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir mengenai sesuatu, dalam cara yang baru dan tidak biasa serta memikirkan solusi-solusi unik terhadap masalah. Guru yang mendorong kreativitas sering kali mengandalkan keingintahuan alamiah peserta didik. Orang yang kreatif tidak takut gagal atau salah dalam melakukan sesuatu dan melalui dua puluh jalan buntu sebelum mereka menemukan sebuah ide yang inovatif.<sup>47</sup>

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Barron mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Utami Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Utami Munandar juga lebih menekankan bahwa kreativitas sebagai kepribadian merupakan hasil

---

<sup>45</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran*,..., h. 88.

<sup>46</sup> Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 95.

<sup>47</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Educational Psychology*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h.21-23.

interaksi untuk dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung perkembangan kreativitas.

Roger mendefinisikan kreativitas sebagai munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna. Demikian juga dengan Drefdahl mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.<sup>48</sup>

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas bukanlah mengadakan sesuatu yang ada menjadi ada, akan tetapi kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cara membuat kombinasi, membuat perubahan atau mengaplikasikan ide-ide yang ada pada wilayah yang berbeda. Jadi kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan kemampuan daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik.<sup>49</sup>

Berdasarkan berbagai definisi di atas maka bisa disimpulkan kreativitas yaitu keahlian orang dalam melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan

---

<sup>48</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan,...*, h. 41-42.

<sup>49</sup> Susanto A, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 99.

maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Kreatif juga dapat menumbuhkan berbagai ide-ide yang baru dan menarik bagi setiap peserta didik yang ingin memberi suatu solusi untuk sebuah masalah baik masalah dalam dirinya sendiri maupun masalah orang lain yang dapat membantu mengatasinya.

## 2. Tahap-tahap Kreativitas

- a. Persiapan (preparation) siswa berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.
- b. Inkubasi (incubation) siswa seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam arti tidak memikirkannya secara sadar melainkan mengendapkannya dalam alam prasadar.
- c. Iluminasi (illumination) dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru
- d. Verifikasi (verification) gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konfergen serta menghadapkannya kepada realitas.

## 3. Karakteristik Kreativitas

Karakteristik merupakan jati diri yang terdapat dalam diri seseorang. Megenai krakteristik kreativitas dalam Trianto Savarani ada beberapa *csikszentmihaly* sebagai berikut:

- a. Mampu dalam bekerja yang berkepanjangan melalui kefokusannya yang banyak dalam pekerjaan atau produk kreatifnya, namun mereka lumayan mampu tenang di dalam situasi lainnya.
- b. Mereka mampu dalam ketertiban dan juga dalam main-main. Dengan demikian, membuktikan bahwa mereka mempunyai keluwesan perseorangan yang sangat tinggi.
- c. Mereka mempunyai impian-impian yang besar, namun lumayan berdaya dalam berpendapat yang realistis.
- d. Jika sudah bersangkutan dengan karya mereka yang kebanyakan perindividu kreatifnya sungguh berjiwa besar dan sangat adil pada saat melakukan penilaian terhadap karyanya itu seorang diri.
- e. Sering mempunyai sentifitas serta ketegasan.

Berikunya Utami Munandar dalam Mohammad Ali juga mengeluarkan pendapat keistimewaan kreativitas yaitu seseorang mempunyai kreativitas kebanyakan gemar menemukan pengetahuan yang baru. Memiliki pemikiran yang luas pada saat anak tersebut mengerjakan tugas-tugasnya yang bisa dikatakan sangat sulit, mereka lebih mengarah kritis terhadap orang lain memiliki kesabaran yang tinggi serta keyakinannya. Dengan penuh pandangan serta peka tentang suatu tugas-tugas yang disukainya, dan kepercayaan untuk diri sendiri sangat tinggi, serta menyukai kemuliaan yang berhubungan dengan masa depan yang akan terjadi dimasa depan.

Sedangkan di dalam Mohammad Ali Torrance menyampaikan bahwa karakter kreativitas mempunyai rasa ingin tahu yang besar, bersungguh-sungguh,

tidak mudah jenuh, berani, merasa tertantang oleh kemajuan, berani mengambil resiko serta berani berpikir berbeda.<sup>50</sup>

Berdasarkan beberapa para ahli diatas maka dapat disimpulkan keistimewaan kreativitas yaitu seseorang yang kreatif memiliki keberanian luas, semangat yang banyak, dan senang menyelesaikan masalah serta kuat mengadakan proses-proses terbaru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tekun dalam setiap pekerjaannya, selalu ingin tahu terhadap sesuatu, menyukai diri sendiri, percaya pada diri sendiri keindahan berwawasan masa depan serta tidak mudah bosan dalam mengerjakannya dan memiliki imajinasi yang tinggi.

#### 4. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas adalah umpama sesuatu yang luas digunakan baik di lingkungan masyarakat maupun di sekolah. Rata-rata orang akan menggabungkan kreativitasnya dengan produk-produk karangan/karya. Produk-produk karya yaitu hal yang penting dalam penilain kreativitasnya. Mengenai hal yang melahirkan suatu yang baru dengan memakai sesuatu yang sudah ada maka itu dapat dihubungkan dengan kreativitasnya. Sebagai konservatif kreativitas yang di batasi umpama untuk melahirkan sesuatu terbaru sesuai kebenarannya, baik tingkah laku mauun perbuatan.<sup>51</sup>

Davis menyatakan bahwa terdapat empat faktor yang harus diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas yaitu sebagai berikut:

- a. Pribadi. Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif

<sup>50</sup> Mohammad Ali, *Psikologi Remaja,...*, h. 52-53.

<sup>51</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineck Cipta, 2010), h. 147.

ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

- b. Pendorong (*Press*) bakat kreatif peserta didik akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi Internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat seharusnya ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu.
- c. Proses. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan.
- d. Produk. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.<sup>52</sup>

Dari beberapa pengembangan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilihat dari ekspresi, dari

---

<sup>52</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 45-46.

keunikan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Bakat kreatif peserta didik akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya. Peserta didik juga perlu diberikan kesempatan untuk menyibukkan dirinya untuk hal-hal yang mengundang kreativitasnya, sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang kreatif dan bermakna.

### **5. Indikator Kreativitas**

Setiap anak atau perindividu yang dimiliki dapat diukur sejauh manakah tingkat kekreativitasnya maka bisa digunakan empat indikator yang didefinisikan oleh Guilford dan Semiawan yaitu sebagai berikut:

- a. Kelancaran/kefasihan yaitu suatu pemikiran mudah mengalir dan mengeluarkan pendapatnya, baik dalam kebebasan tata cara maupun yang lainnya. Seperti keahlian dalam mengungkapkan ide secara lancar dan berhubungan dengan pola dalam ungkapan penuh makna, kesanggupan tersebut yang saling berkaitan dan sesuai dengan pemikiran yang cepat dalam suatu kalimat .
- b. Fleksibilitas merupakan keahlian seseorang agar menghasilkan beragam pemikiran-pemikiran sehingga dapat berkembang menjadi macam-macam gagasan tidak sama serta leluasa pada saat melakukan sikap melalui cara tertentu untuk memperbaiki satu permasalahan yang telah dipilih.
- c. Orisinitas adalah perbandingan dari plagiasi maknanya kepribadian yang mencerminkan karakter, pemikiran-pemikiran suatu ide yang muncul dari ide seseorang kemudian menjadikan

sebagai miliknya. Oleh karena itu, orang yang sering berpikir sendirinya adalah orang yang berpikir orisinalitas yang kuat.

- d. Elaborasi bermakna sebagai modifikasi ekspresi melakukan dengan penambahan sejumlah ekspresi yang lain misalnya mengutip ide biasa lalu membuatnya semenarik mungkin dan menambahkan pembagian-pembagian satu ide-ide terpilih atau utama.<sup>53</sup>

Besemer dan Treffenger indikator kreatif dikelompokkan kedalam beberapa kategori yakni *resolution*, *novelty*, dan sintesis. Berikutnya Parnes juga mengemukakan bahwa indikator kreativitas terdapat lima yaitu *flexibilitas*, *fluncy*, keaslian, dan *sensitivity*. Dilanjutkan oleh Haylock mengemukakan bahwa indikator dari kreativitas adalah fleksibilitas, keaslian dan kelayakkan.<sup>54</sup>

Dari beberapa uraian di atas maka peneliti menerapkan empat indikator kreativitas serta kemudian dikembangkan lagi beberapa aspek yang sesuai dari indikator kreativitas yaitu kelancaran/kefasihan, elaborasi, orisinalitas dan juga fleksibilitas menurut Guilford dan Semiawan. Alasan peneliti mengambil pendapat ini karena indikator ke empat itu sangat mudah di diukur berdasarkan kreativitas peserta didik pada saat mengerjakan pekerjaan sekolah dengan memakai model *mind mapping*.

---

<sup>53</sup> Maulana, *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berikir Kritis-Kretif*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017), h. 7-8.

<sup>54</sup>Yohanes Ovaritus Jagom, *kreativitas siswa SMP dalam menyelesaikan masalah geometri berdasarkan gaya belajar visual-spatial dan audiotory-sequential*, (Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Banjarmasin, Vol. 1 No. 2, September-Desember 2015), h. 181. Di akses pada tanggal 3 Desember 2019 dari Situs: <https://media.neliti.com>.

## 6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Semula kreativitas dikenal dengan bagian dari karakter yang hanya dimiliki beberapa orang saja. Namun, pengembangan yang berikutnya dikatakan jika kreativitas itu tidak akan ada perkembangannya yang berbentuk mekanis tapi memerlukan dorongan yang bermula dari lingkungannya. Beberapa para ahli mengatakan faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada pengembangan kreativitas.

Dalam Mohammad Ali Utami dan Clark menyampaikan jika faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- a. Umur
- b. Tingkat pendidikan kedua orang tuanya.
- c. Tersedianya akomodasi
- d. Pendayagunaan durasi senggang
- e. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- f. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- g. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, dan mengkomunikasikan.<sup>55</sup>

Sedangkan menurut Miller dan Torrance mengemukakan adanya pengaruh keluarga pada perkembangan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

<sup>55</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*,..., h. 52

- a. Orang tua yang memberikan rasa aman
- b. Orang tua yang mempunyai berbagai macam minat pada kegiatan di dalam dan di luar rumah
- c. Orang tua memberikan kepercayaan dan menghargai kemampuan anaknya
- d. Orang tua mendorong anak melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya.
- e. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak lazim
- f. Menghormati gagasan-gagasan imajinatif.
- g. Menunjukkan kepada anak bahwa gagasan yang dikemukakan itu bernilai.
- h. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar atas prakaryanya sendiri dan memberi *reward* kepadanya.<sup>56</sup>

Dari beberapa uraian di atas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat di lihat di tingkat usia, tingkat pendidikan orang tua. Orang tua juga sangat berperan dalam pengembangan kreativitas, karena orang tua mempunyai banyak minat pada kegiatan di dalam dan diluar rumah. Orang tua juga harus memberikan kepercayaan dan menghargai kemampuan anaknya serta orang tua juga dapat mendorong anak melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya.

---

<sup>56</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*,..., h. 53-55.

## D. Pembelajaran IPS

### 1. Hakikat Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan suatu cara dari seseorang guru dalam keadaan sadar yang mengajarkan siswa (mendidik siswa berinteraksi dalam sumber belajar yang lain).<sup>57</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting diajarkan kepada peserta didik, karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Pemahaman terhadap konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmu sosial sangat diperlukan untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, siswa harus dibekali dengan pengetahuan tentang kemasyarakatan (sosial) sehingga dengan pengetahuan tersebut ia memiliki sikap yang baik dan keterampilan yang berguna baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat.<sup>58</sup>

Ilmu Pengetahuan sosial adalah suatu pelajaran yang terpadu dengan kajian-kajian yang memiliki makna untuk mempermudah penyesuaian pemilihan serta modifikasi untuk pengorganisasian di setiap keterampilan juga konsep-

---

<sup>57</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progres Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 1.

<sup>58</sup> Henni Endayani, *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jurnal Online: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FTK UIN SU Medan, Vol. 1, No. 2, Januari-Juni 2017), h. 1. Di akses pada tanggal 12 September 2019 dari situs: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>.

konsep yang meliputi Sejarah, Geografis, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial lebih realistik dalam menghadapi kenyataan sosial, sehingga materinya lebih berguna bagi peserta didik dan untuk mengembangkan berpikir integratif dalam proses pengambilan keputusan dan keterampilan pemecahan masalah suatu keterampilan berpikir itu dimaksudkan pula untuk mencapai salah satu sasaran tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah.<sup>59</sup>

Pembelajaran IPS adalah suatu pokok mata pelajaran di tingkat kependidikan dasar. Dalam perjalanan hidupnya kedudukan siswa dalam bersosial sangat berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dengan demikian. Materi-materi dalam pembelajaran IPS benar-benar perlu diterapkan di sekolah karena dapat diluaskan oleh siswa sehingga menjadi sangat bermanfaat pada saat bersosial dilingkungan masyarakat dimasa ini maupun dimasa mendatang.<sup>60</sup>

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa Pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial siswa baik bagi diri sendiri maupun saat siswa hidup di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting bagi peserta didik dikarenakan bahan-bahan ajar sudah ditentukan di sekolah sehingga diluaskan oleh siswa sebagai materi yang bermaknak dan untuk mengembangkan berpikir integratif dalam proses pengambilan keputusan dalam memecahkan masalah.

---

<sup>59</sup> Muhammad, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h.133.

<sup>60</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksra, 2013), h. 171.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS yaitu bisa mengenalkan siswa kepada dunia tentang manusia dan kehidupannya. Menurut Mulyawati bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala kesimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.<sup>61</sup>

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu dapat berikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.<sup>62</sup>

Dari beberapa tujuan yang telah dipaparkan di atas peneliti dapat menyimpulkan maka tujuan IPS itu adalah untuk mengenalkan siswa tentang dunia lingkungan disekitarnya baik itu bersosial dengan keluarga maupun sosialisasi siswa dengan masyarakat baik dan mentalnya dalam menghadapi setiap masalah berdampak positif baik masalah pada diri peserta didik sendiri maupun

---

<sup>61</sup> Muhammad Fajri, *Meneliti Itu Gampang Mudah ber- PTK bagi Pendidik*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 172-174.

<sup>62</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 10.

masalah di kehidupan masyarakat. Tujuan IPS juga mengajarkan siswa menjadi manusia yang lebih baik dinegaranya dan menjadi seseorang yang penuh sosial terhadap lingkungannya.

#### **E. Materi (Tema Peristiwa Dalam Kehidupan)**

Tema peristiwa dalam kehidupan adalah tema 7 pada semester genap (II) kelas V. Dalam proses pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pembelajaran 1 yang terdiri dari lima mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBDP, dan IPA. Namun, peneliti memfokuskan pada mata pelajaran IPS.

##### **1. Kedatangan Bangsa Barat**

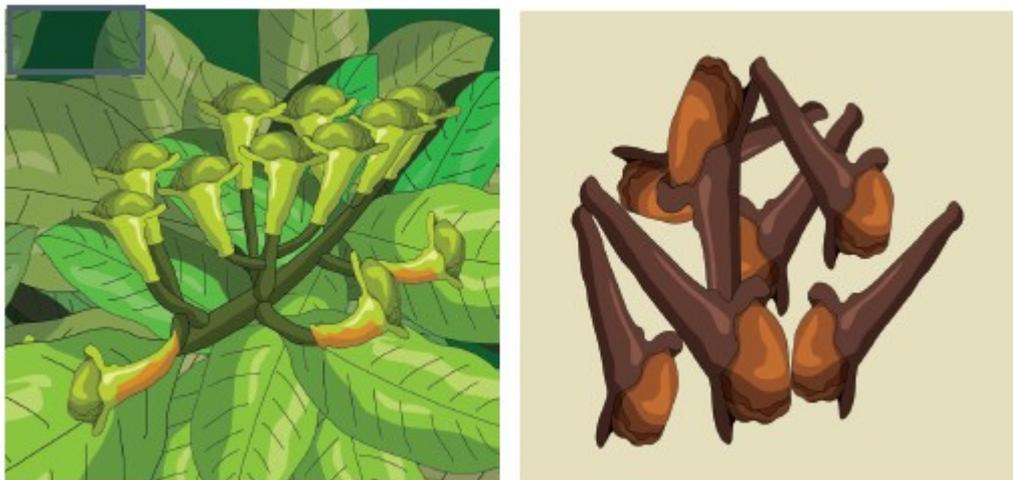
###### **a. Rempah-Rempah (Cengkeh)**

Cengkeh merupakan salah satu jenis rempah-rempah yang banyak manfaatnya. Harganya juga cukup tinggi sehingga sampai kini masih banyak masyarakat yang membudidayakannya. Untuk dapat mengambil manfaat cengkeh secara maksimal, setelah dipetik, cengkeh kemudiandikeringkan dengan cara dijemur. Selama proses penjemuran, terjadi perubahan warna pada cengkeh, dari yang semula kuning dan merah menjadi hitam dan coklat.

Rempah-rempah begitu melimpah di bumi Indonesia. Melimpahkan rempah-rempah dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun, rempah-rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangan. Salah satu peristiwa yang tidak menyenangkan

yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama.

Cengkeh memiliki banyak manfaat sebagai bumbu masak, cengkeh digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk. Cengkeh juga dimanfaatkan oleh bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu, minyak cengkeh digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi. Pohon cengkeh banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi. Oleh karena itulah, cengkeh merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa-bangsa Eropa. Hal itu memicu terjadinya penjajahan di Indonesia.



**Gambar 2.1 Cengkeh**<sup>63</sup>

Bangsa kita mengalami penjajahan cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa kita mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang Eropa yang di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun, ketika orang-

<sup>63</sup> Maryanto, Dkk, 2017, *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Siswa Kelas V Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), h.2.

orang Eropa itu berusaha menguasai Nusantara, mereka mendapatkan reaksi keras berupa perlawanan-perlawanan di berbagai daerah.

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di pelabuhan Banten pada tahun 1596.

**b. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)**



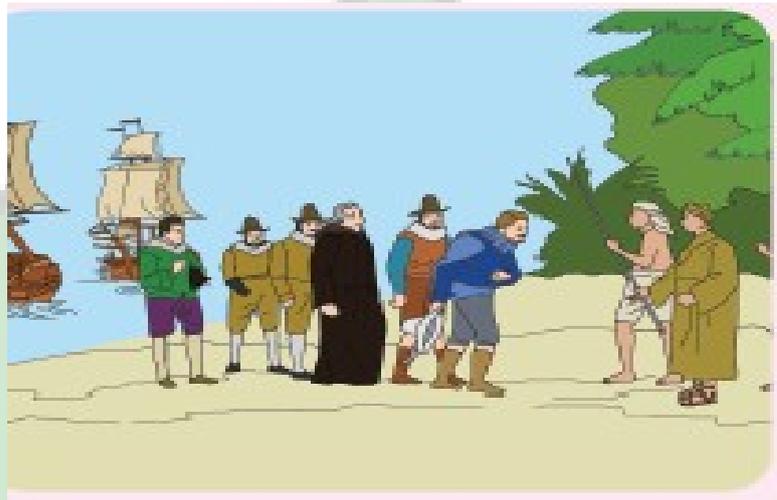
**Gambar 2.2 Mencari kekayaan<sup>64</sup>**

Kekayaan yang mereka cari terutama dalam rempah-rempah. Sekitar abad XP di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*), mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.

**c. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)**

<sup>64</sup> Maryanto, Dkk, *Peristiwa Dalam Kehidupan...*, h. 4

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelajari oleh bangsa Portugis.

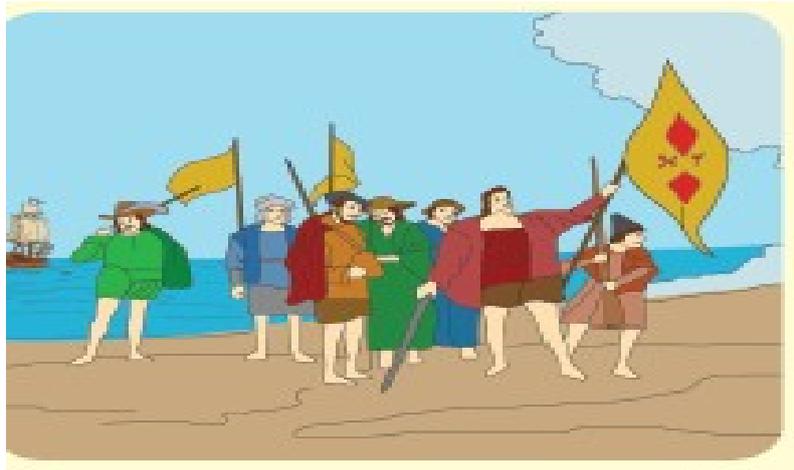


**Gambar 2.3 Menyebarkan agama<sup>65</sup>**

**d. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)**

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebaik-baiknya.

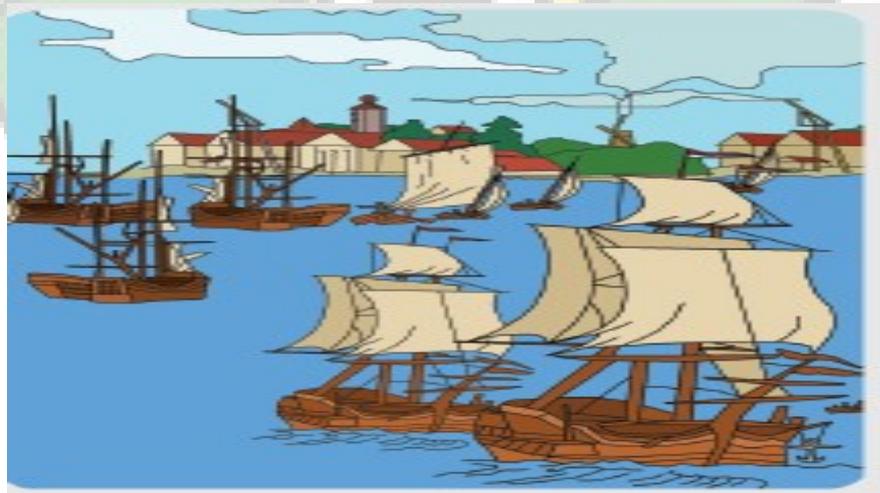
<sup>65</sup> Maryanto, Dkk, *Peristiwa Dalam Kehidupan...*, h. 5.



**Gambar 2.4 Mencari kejayaan<sup>66</sup>**

**e. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi**

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya: dikembangkan teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengurangi samudra luas, ditemukannya mesium untuk persenjataan yang dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut, dan ditemukannya kompas yang digunakan sebagai petunjuk arah sehingga parah penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam.



**Gambar 2.5 Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>67</sup>**

<sup>66</sup> Maryanto, Dkk, *Peristiwa Dalam Kehidupan*,..., h.5.

<sup>67</sup> Maryanto, Dkk, *Peristiwa Dalam Kehidupan*,..., h.5.

## 2. Sistem Tanam Paksa Kolonial Belanda

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa. Adapun lada merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa.

Pelaksanaan tanam paksa banyak terjadi penyimpangan, di antaranya sebagai berikut:

- a. Jatah tanah untuk tanaman ekspor melebihi seperlima tanah garapan, apalagi jika tanahnya subur.
- b. Rakyat lebih banyak mencurahkan perhatian, tenaga, dan waktunya untuk tanaman ekspor sehingga banyak yang tidak sempat mengerjakan sawah dan ladang sendiri.
- c. Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi 1/5 tahun.
- d. Waktu pelaksanaan tanam paksa ternyata melebihi waktu tanam padi (tiga bulan) sebab tanaman-tanaman perkebunan memerlukan perawatan terus-menerus.

- e. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak yang harus dibayarkan kembali kepada rakyat ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.

Adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia. Akibat penyimpangan pelaksanaan tanam paksa tersebut antara lain: banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal, rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela, bahaya kelaparan melanda Cirebon dan memaksa rakyat mengungsi ke daerah lain untuk menyelamatkan diri. Kelaparan hebat juga terjadi di Grobogan yang mengakibatkan banyak kematian sehingga jumlah penduduk menurun tajam. Tanam paksa yang diterapkan Belanda di Indonesia ternyata mengakibatkan aksi penentangan. Berkat adanya kecaman dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah Belanda menghapus tanam paksa secara bertahap. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli



**Gambar 2.6 Edward Douwes Dekker<sup>68</sup>**

Dia menentang tanam paksa dengan mengarang buku berjudul *Max Havelaar*. Edward Douwes Dekker mengajukan tuntutan kepada pemerintah

---

<sup>68</sup> Maryanto, *Peristiwa Dalam Kehidupan*,..., h. 31.

kolonial Belanda untuk lebih memperhatikan kehidupan bangsa Indonesia karena kejayaan negeri Belanda itu merupakan hasil tetesan keringat rakyat Indonesia. Dia mengusulkan langkah-langkah untuk membalas budi baik bangsa Indonesia. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan (edukasi).
- b. Membangun saluran pengairan (irigasi).
- c. Memindahkan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya (transmigrasi).

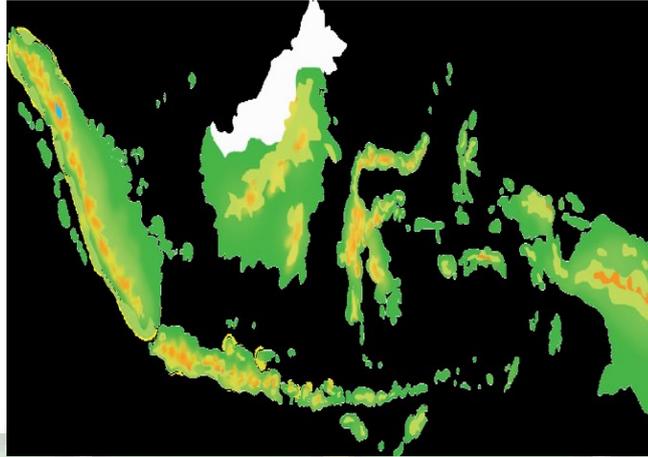
**a. Peristiwa Perlawanan terhadap Portugis**

Pada awalnya, Portugis diterima dengan baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun, lama-kelamaan, rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari Malaka dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku. Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali di bawah pimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit untuk melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun dan tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Dalam perundingan, Sultan Hairun ditangkap dan dibunuh.

Perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan di bawah pimpinan Sultan Baabullah (putra Sultan Hairun). Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut, kemudian Portugis menyingkir ke Hitu dan akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timur sampai tahun 1975. Setelah Malaka dapat dikuasai oleh Portugis pada tahun 1511, terjadilah persaingan dagang antara pedagang-pedagang Portugis dan pedagang di Nusantara. Portugis ingin selalu menguasai perdagangan. Maka, terjadilah perlawanan-perlawanan terhadap Portugis. Perlawanan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Sultan Ali Mughayat Syah (1514–1528) berhasil membebaskan Aceh dari upaya penguasaan bangsa Portugis.
- 2) Sultan Alaudin Riayat Syah (1537–1568) berani menentang dan mengusir Portugis yang bersekutu dengan Johor.
- 3) Sultan Iskandar Muda (1607–1636).

Raja Kerajaan Aceh yang terkenal sangat gigih melawan Portugis adalah Iskandar Muda. Pada tahun 1615 dan 1629, Iskandar Muda melakukan serangan terhadap Portugis di Malaka. Pada awalnya, Portugis diterima dengan baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun, lama-kelamaan, rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang.



**Gambar 2.7 Pulau ternate<sup>69</sup>**

Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari Malaka dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku. Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali di bawah pimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit untuk melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun dan tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Dalam perundingan, Sultan Hairun ditangkap dan dibunuh. Perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan di bawah pimpinan Sultan Baabullah (putra Sultan Hairun). Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut, kemudian Portugis menyingkir ke Hitu dan akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timur sampai tahun 1975.

<sup>69</sup> Maryanto, dkk, *Peristiwa Dalam Kehidupan,....*, h. 34.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu jenis penelitian dimana seorang peneliti memberikan tindakan sebagai suatu penelitian dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan dengan tujuan untuk memperbaiki keadaan kelas.<sup>70</sup> Penelitian tindakan kelas (PTK) pada umumnya sama dengan penelitian pembelajaran lainnya. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.<sup>71</sup>

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan dan sejauh mana tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.<sup>72</sup> Berikut ini adalah rancangan dari penelitian tindakan kelas dibawah ini:

---

<sup>70</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 45.

<sup>71</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 152.

<sup>72</sup> Suharjono, *Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 24.

**Bagan 3.1 Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)<sup>73</sup>**



Berikut tahapan persiapan yang disediakan oleh peneliti:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan titik fokus penelitian yang meliputi apa, mengapa, kapan, siapa, dimana dan bagaimana. Selanjutnya membuat/menyusun beberapa instrumen pengamatan yang berguna untuk membantu penelitian dalam mengumpulkan data penelitian.<sup>74</sup>

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 16.

<sup>74</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., h. 18

Dalam langkah menyusun *planning* yang akan dilaksanakan peneliti yaitu:

- a. Memberlakukan bahan-bahan yang hendak diajarkan kepada siswa.
- b. Mempersiapkan RPP untuk beberapa siklus penelitian.
- c. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD)
- d. Membuat penilaian untuk peserta didik.
- e. menyusun instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- f. Membuat rubrik kreativitas siswa
- g. Menunjuk pengamat.
- h. Melakukan penelitian guru untuk mengajar saat penelitian.

## 2. Pelaksanaann (*Acting*)

Pada tahap ini guru menerapkan semua kegiatan pembelajaran yang telah disusun di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

## 3. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengumpulan data penelitian yang berupa perubahan dalam proses belajar mengajar.<sup>75</sup> Pada saat proses observasi peneliti mengumpulkan semua informasi yang berupa kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru pada saat memberikan tindakan, sehingga pada akhir tindakan dapat menyusun refleksi untuk penyusunan rencana yang memasuki siklus berikutnya.<sup>76</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua pengamat. Pertama berasal dari kalangan mahasiswi yang berperan sebagai teman sejawat, kedua dari kalangan guru kelas V.

<sup>75</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., h. 17-19.

<sup>76</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pindakan Kelas*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h.25.

#### 4. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan setelah akhir dari sebuah pembelajaran. Refleksi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Dalam refleksi hasil dari pembelajaran juga dilihat sebagai bahan pertimbangan untuk perencanaan RPP selanjutnya.<sup>77</sup>

#### B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 3 Aceh Besar, yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 41 orang. Peneliti mengambil MIN 3 Aceh Besar dikarenakan masih kurangnya kreativitas belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

#### C. Teknik Pengumpulan Data

Maksud dari percobaan ini teknik pengumpulan datanya dilakukan oleh seorang peneliti adalah:

##### 1. Observasi

Observasi yaitu aturan yang digunakan dalam mencapai bahan atas cara mengamati berlangsungnya kelengkapan atau lokasi bahan penelitian.<sup>78</sup>

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru dan siswa.

- a. Observasi guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Observasi pada guru dilakukan

<sup>77</sup> Mulyasa, *Praktis Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 71

<sup>78</sup> Cholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metedologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h.

dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari beberapa aspek yang dinilai dan diberikan tanda *check list*.

- b. Observasi pada siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besarnya tingkat aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *mind mapping*.

## 2. Menganalisis karya kreativitas siswa

Kreativitas adalah keahlian seorang manusia agar dapat mengembangkan satu pendapat sehingga mampu menerapkan sesuatu hal terbaru. Kreativitas dapat dilihat dengan cara memberikan peserta didik sebuah kertas yang sudah dibuat kata kunci *mind mapp* nya dan akan diperluas dengan ide nya sendiri. Tujuan kreativitas ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran IPS.

### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian.<sup>79</sup> Adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah rubrik kreativitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa

#### 1. Lembar observasi

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk mengamati bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung dengan baik. Dalam penelitian ini

---

<sup>79</sup> Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogyakarta: Diva Press, 2013), h. 84.

yang akan diamati adalah bagaimana kemampuan peneliti dalam meningkatkan kekreativitas siswa dalam belajar.<sup>80</sup>

a. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar aktivitas guru merupakan adalah keseluruhan kegiatan yang dilakukan peneliti di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Lembar observasi guru dalam penelitian ini akan diisi oleh seorang guru wali kelas V.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Dalam penelitian ini lembar observasi siswa bertujuan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping*. Lembar observasi aktivitas siswa dalam penelitian ini akan diisi oleh seseorang teman sejawat peneliti.

2. Lembar Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Rubrik adalah aturan yang memuat kriteria-kriteria untuk dapat menilai hasil kreativitas belajar siswa.<sup>81</sup> Dalam penelitian ini rubrik digunakan untuk menilai kreativitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

<sup>80</sup> Sititava Rizema Putra, *Desain Evaluasi Belajar berbasis Kinerja*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 108.

<sup>81</sup> <https://www.Scribd.com/doc/180128642/Penilaian-Rubrik-docx> (Diakses pada Tanggal 19 bulan September tahun 2019).

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan memberikan jawaban permasalahan-permasalahan pada penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya.

Mengenai cara penjabaran data-datanya dipergunakan rumus sebagai berikut:

#### 1. Aktivitas guru

Setelah data aktivitas guru terkumpul, maka selanjutnya akan dilihat berapa persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sesudah informasi tergarap lalu dijabarkan dengan menggunakan kategori-kategori kriteria-kriteria evaluasi pemeriksaan aktivitas guru bisa dilihat di tabel berikut ini.<sup>82</sup>

**Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru**

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-9	Gagal

#### 2. Aktivitas siswa

Setelah data aktivitas siswa terkumpul maka jalan selanjutnya akan dilihat seberapa banyak persentasenya dengan menggunakan rumus berikut:

<sup>82</sup> Imas Kurniansih Dan Sani Berlin, *Teknik Dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Propesi Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2014), H. 43.

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Siswa**

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-9	Gagal

### 3. Analisis Data Hasil Observasi Rubrik Tingkat Kreativitas Siswa

Untuk menganalisis kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *mind mapping* maka menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah nilai siswa diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menjumlahkan nilai yang sudah ada untuk mengetahui nilai rata-rata. Mulyasa mengatakan nilai rata-rata siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.<sup>83</sup>

$$\text{kreativitas Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.3 Kategori Kriteria Penilaian Tingkat Kreaativitas Siswa**

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Sangat Kreatif
2	66-79	Kreatif
3	56-65	Cukup Kreatif
4	40-55	Kurang Kreatif
5	30-39	Sama Sekali Kurang Kreatif

<sup>83</sup> E, Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007), h. 27

Siswa dapat dikatakan lulus pada kemampuan tingkat kreativitasnya apabila nilai yang diperolehnya sudah berada di kategori sangat kreatif atau kreatif sesuai dengan yang diharapkan dalam pembelajaran.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Aceh Besar, MIN ini merupakan salah satu sekolah yang ada di wilayah Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, jalan Lambaro Angan Desa Miruek Taman No.01, yang dipimpin oleh Iskandar, S. Ag. Nama sekolah MIN3 Aceh Besar ini dulunya adalah min miruek taman kota Banda Aceh.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menemui pihak yang berwenang di sekolah tersebut yaitu bapak kela sekolah agar memberi izin kepada peneliti supaya bisa melakukan penelitian disekolah itu serta tidak lupa juga menyerahkan surat izin penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dari hari jum'at tanggal 24 Januari 2020. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 29 Januari 2020 sampai tanggal 05 Februari 2020. Penelitian dilakukan di kelas V dengan subjek penelitian berjumlah 41. Penelitian ini terdiri dari dua siklus saat melakukan proses pembelajaran pada siklus pertama peneliti melakukannya di tanggal 29 Januari 2020 dan siklus kedua dilakukan pada tanggal 05 Februari 2020.

Pelaksanaan penelitian di amati oleh ibu Syamsidar, S.Ag yang merupakan guru wali kelas V yang membantu peneliti dalam mengamati aktivitas guru, dan pengamat aktivitas siswa yaitu Putri Srilestari sebagai teman sejawat. Siklus ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap

pengamatan, dan tahap refleksi. Maka hasil penelitian persiklus dari empat tahapan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

### **1. Siklus I**

Pada pelaksanaan siklus I terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyusun dan menyiapkan rencana-rencana yang akan dilakukan. Adapun tahap-tahap persiapan instrumen penelitian adalah:

- 1) Menentukan kelas penelitian yaitu kelas V
- 2) Menetapkan tema, subtema, dan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyusun rencana RPP
- 4) Mempersiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD)
- 5) Menyusun evaluasi kepada siswa
- 6) Membuat rubrik kreativitas siswa
- 7) Lembar observasi guru dan siswa
- 8) Membuat media

#### **b. Pelaksanaan (tindakan)**

Tahap pelaksanaan (tindakan) siklus I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 29 Januari 2020. Tahap ini dilaksanakan setelah tahap perencanaan yang dipersiapkan dengan baik. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* pada tema: “*peristiwa dalam kehidupan*” pada materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan

(awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada kegiatan pendahuluan (awal) yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran siklus I yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, guru mengajak siswa untuk berdo'a, guru menanyakan bagaimana kabar siswa, guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk, guru mengabsen siswa, guru menyampaikan apersepsi kepada murid dengan menanyakan "*negara apa saja yang pernah menjajah indonseia?*", guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar, guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada didepan kelas, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada didepan kelas, guru memberikan bayangan tentang sistem taman paksa pemerintah kolonial Belanda, guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok secara acak yang beranggota 5-6 orang, guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama, guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan *mind mapping*, serta guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup) guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari, guru memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari, guru meminta siswa untuk melakukan

refleksi terhadap proses pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang materi yang baru saja dipelajari, guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, guru menyampaikan pesan-pesan positif kepada siswa dan guru menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdallah serta mengucapkan salam penutup.

### c. Pengamatan (observasi)

Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran maka memerlukan seseorang atau pengamat yang bertugas mengamati aktivitas-aktivitas guru dan siswa, alat yang digunakan instrumen yaitu lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa. Pengamatan untuk aktivitas guru dijalankan seorang guru kelas V yang bernama ibu Syamsidar, S.Ag serta pengamat terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat yang bernama Putri Srilestari mahasiswa PGMI.

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Kemampuan guru dapat diamati dengan instrumen yaitu lembar observasi aktivitas guru dilakukan oleh ibu Syamsidar, S.Ag guru kelas V. Hasil bahan observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1: Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I**

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam			√	
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a				√
3. Guru menanyakan bagaimana kabar siswa			√	
4. Guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk.			√	
5. Guru mengabsen siswa				√
6. Guru menyampaikan apersepsi		√		

7. Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari			√	
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√		
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar ( <i>mind mapping</i> )				√
10. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada didepan kelas			√	
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas		√		
12. Guru memberikan bayangan rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di Indonesia.		√		
13. Guru membagi siswa dalam kelompok secara acak yang terdiri dari 5-6 orang			√	
14. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama			√	
15. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind mpping</i>			√	
16. Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas		√		
<b>Kegiatan Penutup</b>				
17. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari		√		
18. Guru memberi penguatan			√	
19. Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			√	
20. Guru melakukan tanya jawab tentang materi			√	
21. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.		√		
22. Guru memberikan pesan moral			√	
23. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam				√
<b>Jumlah</b>				<b>66</b>

*Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020*

Untuk mendapatkan hasil saat proses pembelajaran berlangsung maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{66}{23 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{66}{92} \times 100$$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{6600}{92} \\ &= 71,73\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengamatan lembar pengamat bahwa hasilnya terdapat 23 aspek yang diamati oleh seorang pengamat memperoleh skor 71,73% termasuk kedalam kategori baik, namun masih ada sebagian aktivitas harus diperbaiki dengan baik lagi.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

Hasil pengamatan observasi aktivitas siswa ini menggunakan lembar observasi yang diamati oleh seorang pengamat, pengamat tersebut merupakan teman sejawat peneliti bernama Putri Sreletari. Pengamatannya dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Adapun hasil pengamatan nya dapat dilihat pada data berikut yang terdapat di tabel 4.2 berikut ini:

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I**

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Siswa menjawab salam			√	
2. Siswa berdo'a bersama			√	
3. Siswa menjawab pertanyaan guru			√	
4. Siswa merapikan pakaian serta tempat duduk			√	
5. Siswa menjawab absen			√	
6. Siswa mendengarkan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.			√	
7. Siswa mendengarkan tema dan materi pembelajaran yang disampaikan guru di depan		√		
8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang			√	

disampaikan guru di depan				
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Siswa melihat gambar kemudian menganalisis gambar ( <i>mind mapping</i> )				√
10. Siswa mengamati gambar yang ada didepan kelas		√		
11. Siswa bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas			√	
12. Siswa membayangkan tentang rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di Indonesia		√		
13. Siswa membentuk beberapa kelompok		√		
14. Siswa membaca lembar bacaan yang telah dibagikan oleh guru		√		
15. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD			√	
16. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		√		
<b>Kegiatan penutup</b>				
17. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran		√		
18. Siswa mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru			√	
19. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			√	
20. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari			√	
21. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya			√	
22. Siswa mendegarkan pesan moral				√
23. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru				√
<b>Jumlah</b>				<b>65</b>

**Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020**

Pada proses pembelajaran data aktivitas siswa dapat diketahui dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{65}{23 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{65}{92} \times 100$$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{6500}{92} \\ &= 70,65\%\end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *mind mapping* memperoleh nilai **baik** yaitu 70,65%. Dalam siklus I terdapat beberapa hal yang masih kurang antara lain siswa banyak bermain-main saat mendengarkan guru menjelaskan materi, siswa juga tidak mencontoh instruksi dari guru untuk bekerja dalam timnya, siswa belum mengerti dengan Lembar Kerja Peserta Didik, dan dalam berdiskusi siswa juga tidak begitu aktif sehingga tidak terlalu menanggapi nilai dan hasil presentasi temannya serta peserta didik juga masih terbata-bata, terputus-putus pada saat guru menyuruhnya untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

### **3) Pengamatan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model *Mind Mapping***

Tema peristiwa dalam kehidupan dengan menggunakan model *mind mapping* pengamatan kreativitasnya dengan menggunakan rubrik kreativitas siswa. Kegunaan rubrik ini adalah agar mengetahui seberapa tingginya tingkat kekreatifan siswa tersebut selama proses pembelajaran pada siklus I berlangsung, maka dapat dikemukakan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus I Tingkat Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model *Mind Mapping***

No	Kode Siswa	Kefasihan /Kelancaran				Fleksibilitas				Orisinalitas				Elaborasi				Jmlh	%	Kategori	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	S <sub>1</sub>			√															18	72%	K
2.	S <sub>2</sub>							√													
3.	S <sub>3</sub>											√									
4.	S <sub>4</sub>																√				
5.	S <sub>5</sub>														√						
6.	S <sub>6</sub>						√												16	64%	CK
7.	S <sub>7</sub>		√																		
8.	S <sub>8</sub>						√														
9.	S <sub>9</sub>											√									
10.	S <sub>10</sub>																√				
11.	S <sub>11</sub>														√				17	68%	K
12.	S <sub>12</sub>								√												
13.	S <sub>13</sub>			√																	
14.	S <sub>14</sub>							√													
15.	S <sub>15</sub>													√							
16.	S <sub>16</sub>												√						17	68%	K
17.	S <sub>17</sub>								√												
18.	S <sub>18</sub>			√																	
19.	S <sub>19</sub>				√																
20.	S <sub>20</sub>						√														
21.	S <sub>21</sub>												√						17	68%	K
22.	S <sub>22</sub>												√								
23.	S <sub>23</sub>													√							
24.	S <sub>24</sub>															√					
25.	S <sub>25</sub>		√																		
26.	S <sub>26</sub>							√											15	60%	CK
27.	S <sub>27</sub>										√										
28.	S <sub>28</sub>										√										
29.	S <sub>29</sub>			√																	
30.	S <sub>30</sub>															√					
31.	S <sub>31</sub>			√															18	72%	K
32.	S <sub>32</sub>							√													
33.	S <sub>33</sub>											√									
34.	S <sub>34</sub>															√					

35.	S <sub>35</sub>														√			
36.	S <sub>36</sub>					√												
37.	S <sub>37</sub>		√															
38.	S <sub>38</sub>		√															
39.	S <sub>39</sub>						√											
40.	S <sub>40</sub>									√								
41.	S <sub>41</sub>														√			
																14	56%	CK

*Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020*

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{24}{41} \times 100 \%$$

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{2400}{41}$$

$$\text{Kreativitas Klasikal} = 58,53\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas membuktikan hasil tingkat kreativitas peserta didik masih sangat kurang. Seperti pada tabel di atas hanya ada 24 siswa yang masuk kedalam kategori kreatif dan 17 orang belum memasuki kategori kreatif sedangkan untuk kategori sangat kreatif belum ada siswa yang memenuhi kategori tersebut. Hal ini disebabkan oleh siswa masih kebingungan dalam menyelesaikan gambar *mind mapping*.

#### d. Refleksi Siklus I

Refleksi merupakan tindakan yang mengingat dan terus mengingatkan ulang semua kegiatan di tahap siklus supaya bisa sempurna kegiatan di siklus selanjutnya. Pengamatan hasil observasi pengamat pada siklus I ini yang perlu di perbaiki dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Temuan Dan Revisi Pembelajaran Siklus I**

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru masih kurang dalam memberikan apersepsi kepada siswa	Pertemuan selanjutnya guru lebih maksimal dalam menyampaikan apersepsi
		Guru masih belum maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran	Pada peretemuan selanjutnya guru harus maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
		Guru masih kurang saat menyuruh siswa untuk bertanya	Pada pertemuan selanjutnya guru diharapkan sudah bisa menyuruh siswa untuk bertanya tanpa keraguan
		Guru sudah memberikan bayangan kepada siswa, namun penyampaiannya masih ragu-ragu	Untuk pertemuan selanjutnya guru diharapkan sudah bisa menyampaikan bayangan kepada siswa tanpa ada keraguan
		Guru msih kurang pada saat menyuruh siswa menyimpulkan materi pembelajaran	Kedepannya guru harus tegas dalam menyuruh siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran
2.	Aktivitas Siswa	Siswa masih banyak bermain-main dengan temannya saat guru menyampaikan tema dan materi pembelajaran	Peretmuan selanjutnya guru dihrapkan agar lebih memperhtikan gerak-gerik siswa, agar dapat mendengar guru saat menyampaikan tema
		Sebagian siswa masih belum mengerti dalam mengamati gambar yang ada didepan kelas	Pertemuan selanjutnya diharapkan siswa lebih serius dalam mengamati gambar yang ada di depan kelas agar mengeri sepenuhnya.
		Siswa sudah bisa membayangkan, tetapi jawabannya masih ada yang kurang tepat	Untuk pertemuan selanjutnya siswa diharapkan agar dapat menjawab dengan tepat
		Siswa mulai ribut dengan temannya saat dibentuk kelompok	Untuk kedepannya guru harus lebih memperhatikan siswa agar siswanya tidak melakukan keributan dengan teman kelompoknya
		Siswa sudah membca bahan bacaan, tetapi belum mengerti apa yang dibaca	Kedepannya guru diharapkan mengulang kembali isi teks bacaan agar siswanya mengerti
		Siswa masih malu-malu	Pertemuan selanjutnya guru

		dalam mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	harus memiliki cara untuk menarik semangat siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
		Siswa masih kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya siswa diharapkan agar menyimpulkan materi pembelajaran dengan benar dan tanpa ada keraguan
3.	Kreativitas Siswa	Berdasarkan hasil tes hanya 24 siswa yang berhasil dalam kategori kreatif sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat dikatakan bahwa siswa tersebut kreatif. Sementara 17 orang lagi lainnya masih belum termasuk kreatif karena nilai kreativitasnya belum sesuai dengan harapan.	Pembelajaran pada siklus selanjutnya guru lebih diutamakan juga lebih mengusahakan serta memerhatikan nilai-nilai kreativitas siswa agar dapat sesuai dengan yang diinginkan pada saat menerapkannya model pembelajaran <i>mind mapping</i> .

**Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020**

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I yang berdasarkan refleksi dari pengamat. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan instrumen yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa, dan Rubrik Kreativitas Siswa.

### b. Tindakan (Pelaksanaan)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II di laksanakan pada hari rabu tanggal 05 Februari 2020. Tindakan ini dilakukan setelah tahap perencanaan yang telah dipersiapkan dengan baik.

Pada kegiatan pendahuluan (awal) yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran siklus II yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, guru mengajak siswa untuk berdo'a, guru menanyakan bagaimana kabar siswa, guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk, guru mengabsen siswa, guru menyampaikan apersepsi kepada murid dengan menanyakan "*bagaimana sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda?*", guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar, guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada didepan kelas, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada didepan kelas, guru memberikan bayangan tentang Sistem taman paksa pemerintah kolonial Belanda, guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok secara acak yang beranggota 5-6 orang, guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama, guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan *mind mapping*, serta guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup) guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari, guru memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari, guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang materi yang baru saja dipelajari, guru menginformasikan materi pembelajaran

pada pertemuan selanjutnya, guru menyampaikan pesan-pesan moral dan guru menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdallah serta mengucapkan salam penutup.

### c. Pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus II yang merupakan tindakan dari siklus I untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun pengamatan yang dilakukan adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat diuraikan dalam beberapa tabel sebagai berikut:

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan model *mind mapping* yang dilakukan menggunakan instrumen yang diamati oleh seorang guru yang bernama ibu Syiamsidar, S. Ag guru kelas V. Adapun data aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II**

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam				√
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a				√
3. Guru menanyakan bagaimana kabar siswa				√
4. Guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk.				√
5. Guru mengabsen siswa				√
6. Guru menyampaikan apersepsi				√
7. Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari				√
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Guru memperlihatkan gambar kemudian				√

menyuruh siswa untuk menganalisis gambar ( <i>mind mapping</i> )				
10. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar yang ada didepan kelas				√
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas				√
12. Guru memberikan bayangan bagaimana sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda.				√
13. Guru membagi siswa dalam kelompok secara acak yang terdiri dari 5-6 orang				√
14. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama				√
15. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind mpping</i>				√
16. Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas			√	
<b>Kegiatan Penutup</b>				
17. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari			√	
18. Guru memberi pengutan				√
19. Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			√	
20. Guru melakukan tanya jawab tentang materi				√
21. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.				√
22. Guru memberikan pesan moral				√
23. Guru mengakhiri pembejaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam				√
<b>Jumlah</b>			<b>89</b>	

*Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020*

Agar dapat mengetahui aktivitas guru pada saat proses pembelajaran maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{89}{23 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{89}{92} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{8900}{92}$$

$$= 96,73\%$$

Berdasarkan tabel 4.5 merupakan hasil observasi guru menunjukkan bahwa setiap aspek aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* sudah mengalami peningkatan dari setiap aspek yang termasuk dalam kategori baik sekali dengan perolehan nilai pada siklus kedua ini adalah 96,73 %. Dari hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus ke II sudah sangat efektif dan sesuai dengan yang diinginkan.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

Pengamatan tentang aktivitas siswa digunakan lembar observasi yang berbentuk instrumen akan diamati oleh pemeriksaan yang sama dengan siklus I yaitu Putri Srilestari. Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa maka dapat dilihat di tabel 4.6 berikut ini:

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II**

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Siswa menjawab salam				√
2. Siswa berdo'a bersama				√
3. Siswa menjawab pertanyaan guru				√
4. Siswa merapikan pakaian serta tempat duduk				√
5. Siswa menjawab absen				√
6. Siswa mendengarkan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				√
7. Siswa mendengarkan tema dan materi pembelajaran yang disampaikan guru di depan				√
8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru di depan				√

<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Siswa melihat gambar kemudian menganalisis gambar ( <i>mind mapping</i> )				√
10. Siswa mengamati gambar yang ada didepan kelas			√	
11. Siswa bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas			√	
12. Siswa membayangkan bagaimana sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda			√	
13. Siswa membentuk beberapa kelompok			√	
14. Siswa membaca lembar bacaan yang telah di bagikan oleh guru				√
15. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD				√
16. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya				√
<b>Kegiatan penutup</b>				
17. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran				√
18. Siswa mendengarkan simpulan yang di sampaikan oleh guru				√
19. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			√	
20. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari				√
21. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya				√
22. Siswa mendegarkan pesan moral				√
23. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru				√
<b>Jumlah</b>			<b>87</b>	

**Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020**

Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui datanya dengan rumus berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{87}{23 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{87}{92} \times 100$$



14.	S <sub>14</sub>			√															22	88%	SK
15.	S <sub>15</sub>																	√			
16.	S <sub>16</sub>																				
17.	S <sub>17</sub>																				
18.	S <sub>18</sub>																				√
19.	S <sub>19</sub>																				√
20.	S <sub>20</sub>																				√
21.	S <sub>21</sub>																				√
22.	S <sub>22</sub>																				√
23.	S <sub>23</sub>																				√
24.	S <sub>24</sub>																				√
25.	S <sub>25</sub>																				√
26.	S <sub>26</sub>																				√
27.	S <sub>27</sub>																				√
28.	S <sub>28</sub>																				√
29.	S <sub>29</sub>																				√
30.	S <sub>30</sub>																				√
31.	S <sub>31</sub>																				√
32.	S <sub>32</sub>																				√
33.	S <sub>33</sub>																				√
34.	S <sub>34</sub>																				√
35.	S <sub>35</sub>																				√
36.	S <sub>36</sub>																				√
37.	S <sub>37</sub>																				√
38.	S <sub>38</sub>																				√
39.	S <sub>39</sub>																				√
40.	S <sub>40</sub>																				√
41.	S <sub>41</sub>																				√

*Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar, 2020*

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{35}{41} \times 100 \%$$

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{3500}{41}$$

Kreativitas Klasikal = 85,35%

Berasarkan tabel 4.7 pada siklus II ini kreativitas siswa sudah mengalami peningkatan dengan baik, karena sudah 11 siswa yang menghasilkan di atas rata-rata serta sudah mencapai kategori kreatif, 24 siswa memasuki dalam kategori sangat kreatif, dan 6 orang siswa memperoleh dalam kategori cukup kreatif. Berdasarkan kategori tingkat kreativitasnya sudah mencapai 80 yang termasuk kedalam kategori kreatif, kemampuan siswa akan dikatakan tuntas jika tingkat kreativitasnya sudah mencapai > 66 (yang berkategori sangat kreatif dan juga kreatif). Hal ini, dapat dikatakan bahwa penerapan model *mind mapping* ini bisa meningkatkan kreativitas siswa.

#### d. Refleksi siklus II

Dari masing-masing tahap yang diamati dari kegiatan tindakan di siklus II melalui hasil observasi bahwa sudah sangat tercapai seperti yang di harapkan. Adapun hasil temuan ini bisa dilihat dalam tabel 4.8 berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Temuan Dan Revisi Pembelajaran Siklus II**

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru sudah sangat berhasil dan sudah mampu menyelesaikan berbagai kendala yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik	Guru harus selalu mempertahankan kemampuannya dalam mengelola kelas, agar aktivitas siswa dan kreativitas siswa juga bisa meningkat dengan baik
2.	Aktivitas Siswa	Kegiatan siswa sudah sangat meningkat dikarena adanya dukungan dari setiap aktivitas guru yang berhasil ketika berlangsungnya proses pengelolaan pembelajaran.	Memberikan arahan dan dukungan yang lebih besar lagi kepada siswa agar dapat mempertahankan kemampuannya yang sudah ada
3.	Kreativitas	Kreativitas siswa sudah	Siswa diharapkan tetap

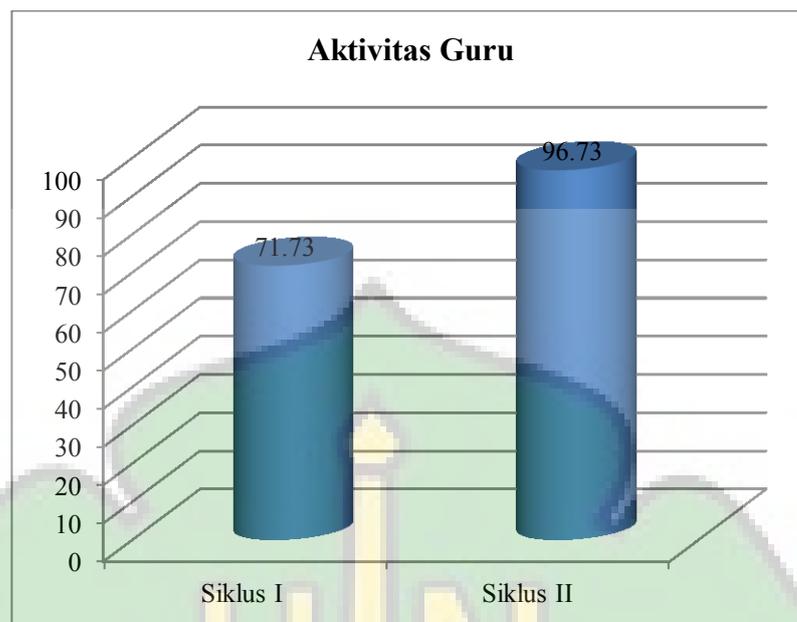
	Siswa	sangat meningkat dikarenakan siswa sudah paham dan mengerti dalam membuat <i>mind mapping</i> dari siklus sebelumnya	mempertahankan pemahamannya dalam membuat tugasnya.
--	-------	--	---

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dari siklus pertama, pada siklus pertama sudah diketahui tingkat keberhasilannya dan juga kesalahan dari tindakan tersebut yang dilakukan di siklus satu bahwa peneliti harus melanjutkan tindakan ke siklus selanjutnya yaitu melakukan tindakan pada siklus ke dua. Adapun hal-hal yang perlu dilihat dari penelitiannya yaitu:

### 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan data yang telah didapatkan keserasian dengan rancangan yang sudah disusun dengan lengkap yaitu ada RPP siklus I juga ada RPP siklus II menunjukkan bahwa kemampuan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklusnya. Adapun pada setiap siklusnya kemampuan aktivitas guru yang diperoleh dari pengamatan dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru**

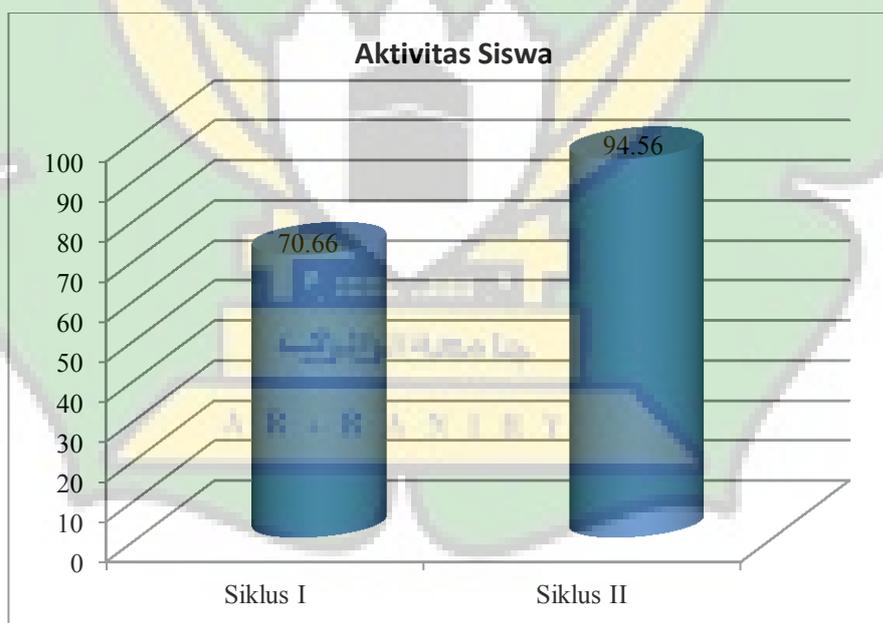
Diagram di atas memperlihatkan hasil aktivitas guru di dalam pengelolaan pembelajarannya dari dua siklus telah menandakan bahwa sudah adanya kenaikan. Mengenai ini dapat dilihat dari nilai yang di peroleh di Siklus I yaitu 71,73% yang berkategori baik. Sedangkan pada siklus II yaitu 96,73% yang berkategori baik sekali. Pada siklus I aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran masih ada beberapa kekurangan dan kelemahan, maka dari itu guru melakukan perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang terdapat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan yang sudah sesuai dengan harapan. Hal tersebut dikarenakan oleh guru sudah lebih memperbaiki kesalahannya yang terdapat pada siklus I.

Dari hal tersebut maka bisa di katakan bahwa dengan model pembelajaran *mind mapping* setiap siklusnya mengalami peningkatan aktivitas guru. Maka untuk pembelajaran selanjutnya alangkah baiknya seorang guru menggunakan model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *mind mapping*. Hal

ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azkia dimana pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70,58, siklus ke II 79,41, dan siklus III 88,23.<sup>84</sup> Dengan adanya kenaikan signifikan di beberapa siklus tersebut dikatakan maka telah berhasil melakukan pembelajaran dengan baik dan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Aktivitas Siswa

Dari hasil pengamatan pada aktivitas siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan untuk setiap siklusnya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini diukur berdasarkan hasil yang diperoleh di setiap masing-masing siklus. Adapun kenaikan aktivitas siswa di setiap siklusnya maka dapat kita lihat pada diagram berikut:



**Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa**

<sup>84</sup> Nur Askia, *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahny Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Skripsi, online, 2018), Diakses Pada Tanggal 20 April 2020.

Berdasarkan diagram di atas maka dapat memperlihatkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa siklus I menghasilkan hasil rata-rata 70,65 dan siklus II menghasilkan nilai 94,56. Dari hasil pengamatan data tersebut terlihat mengalami peningkatan dengan penerapan model *mind mapping*. Peningkatan aktivitas siswa di dorong dari kemampuan guru yang selalu memperbaiki serta meningkatkan aktivitas guru disaat mengelolah suatu pembelajaran. Dengan adanya peningkatan pada aktivitas siswa ini maka dapat dikatakan jika pembelajarannya dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik. Mengeni hal tersebut dapat dilihat ketika siswa dapat kreatif serta aktif dalam menumbuhkan pandangannya pada saat menggambarkan *mind mapping*.

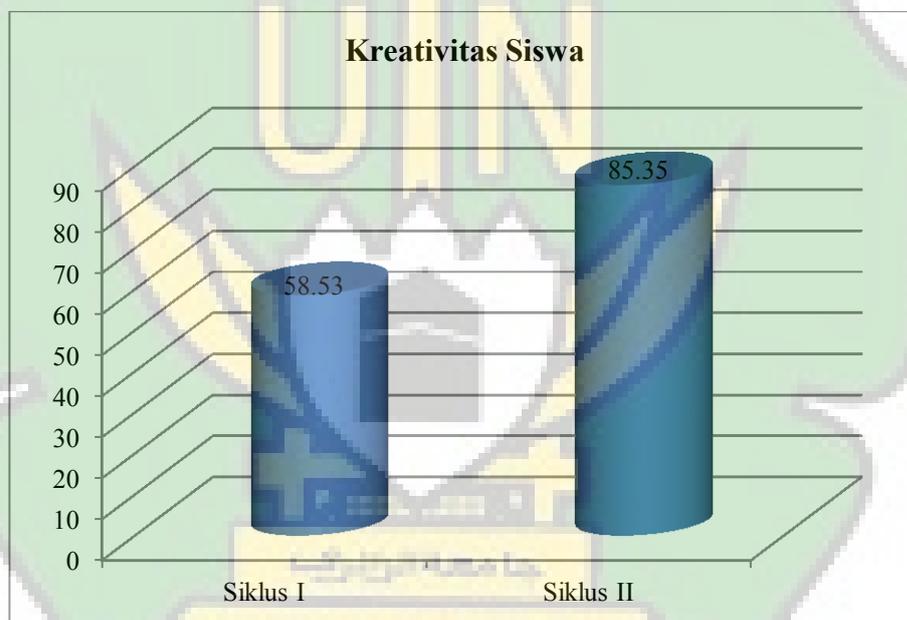
Salah satu pengkajian yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian Dian Nur Fausia bahwa model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada setiap siklus yaitu siklus I memperoleh di atas skor rata-rata 77,7% di Siklus ke II meningkat dengan memperoleh 48,4%, dan siklus III 91,1%.<sup>85</sup> Hal demikian dapat dikatakan bahwa sesungguhnya menggunakan model pembelajaran *mind mapping* ini dapat meningkatkan aktivitas siswa seperti yang diharapkan dan yang diinginkan.

---

<sup>85</sup> Dian Nur fausia, *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahan Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia* (Jurnal Online: Mimbar Sekolah Dasar, Vol, 4 (2), 2016), Diakses Pada Tanggal 20 April 2020, Diakses Dari Link: [Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Mimbar/Article/Downlod/7767/pdf](http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Mimbar/Article/Downlod/7767/pdf).

### 3. Kreativitas Siswa

Kekreatifan siswa dapat dikatakan meningkat apabila nilai yang didapatkan sudah mendapatkan 17 orang yang bernilai 68. Kekreativitas siswa diukur dengan memakai hasil *mind mapping*. Hal ini dilakukan pada setiap siklusnya, menjadi kreativitas siswa mengalami peningkatan seperti apa yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya tingkat kekreativitas siswa dimasing-masing siklusnya yang dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Diagram Kreativitas Siswa**

Dari data diagram di atas maka bisa disimpulkan bahwa pengelolaan data kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sudah meningkat di siklusnya masing-masing. Dimulai pada siklus I yang memperoleh persentase sebanyak 58,53% yang termasuk kedalam cukup kreatif, sedangkan di siklus II sudah sangat meningkat kreativitasnya yang memperoleh nilai rata-rata 85,35% dalam kategori sangat kreatif. Pada siklus I ada 24 siswa yang masuk

kategori yang kreatif memperoleh nilai sebanyak 58, 53 dan 17 orang memasuki kategori cukup kreatif yang memperoleh nilai sebanyak 42,5. Sedangkan untuk kategori sangat kreatif belum ada siswa yang memenuhi kategori tersebut. Pernyataan ini yang disebabkan oleh siswa tengah kebingungan dalam menyelesaikan gambar *mind mapping*. Sudah mengalami peningkatan sangat baik pada siklus ke II yang dapat dilihat berdasarkan sejumlah siswa yang mampu mencapai kategori kreatif sebanyak 11 siswa yang menghasilkan rata-rata di 26,82, 24 siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat kreatif yang memperoleh 58,53, dan 6 orang siswa termasuk dalam kategori cukup kreatif dengan perolehan sebanyak 14,63. Siswa secara klasikal kreativitasnya sudah mengalami peningkatan sebesar 85,35.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azkia hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa di setiap siklusnya yaitu siklus I dengan nilai 62, siswa masuk kedalam kategori kreatif sebanyak 25 orang dan memperoleh nilai rata-rata 62,5, kategori cukup kreatif sebanyak 15 orang dengan nilai 37,5, sebaliknya peringkat siswa kreativitas yang klasikal memperoleh 62,5. Pada siklus II nilai klasikalnya memperoleh nilai 80, kategori kreatif sebanyak 29 orang dengan nilai 72,5, kategori cukup kreatif sebanyak 8 orang dengan nilai 20, dan untuk kategori sangat kreatif sebanyak 3 orang dengan nilai 7,5. Sedangkan pada siklus III memperoleh nilai 90.<sup>86</sup>

Dengan demikian berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikemukakan maka dengan menerapkannya model pembelajaran *mind mapping* saat proses

---

<sup>86</sup> Nur Askia, *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahny Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Skripsi, online, 2018), Diakses Pada Tanggal 24 April 2020.

pembelajaran berlangsung mampu meningkatkan kreativitas siswa di MIN 3 Aceh Besar.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian mengenai hasil penelitian yang diteiti oleh peneliti dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar”. Peneliti dapat mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan media gambar mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 71,73% masuk kedalam kategori yang baik, dan pada siklus II meningkat ke kategori sangat baik dengan perolehan nilai 96,73 %.
2. Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan media gambar mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai yaitu 70,65% termasuk kategori baik. Dan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang nilai perolehannya sebesar 94,56% sudah memasuki ke dalam kategori baik sekali.
3. Kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* di siklus I nilai perolehannya hanya 58,53% yang berkategori cukup kreatif sedangkan di Siklus II mengalami peningkatan secara klasikal yang keberhasilannya 85,35% yang termasuk dalam kategori sangat kreatif.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan lebih memperbanyak lagi pengalaman belajarnya dengan menggunakan *mind mapping* dan media lainnya agar meningkatkan kreativitas dan daya serap belajar sehingga kreativitasnya meningkat.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, khususnya model pembelajaran *mind mapping* agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan daya serap siswa sehingga kreativitasnya lebih tinggi.
3. Bagi kepala sekolah agar senantiasa menghimbau, membantu dan memberikan arahan guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sesuai dengan pokok materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain yang ingin mendalami mengenai model pembelajaran *mind mapping* hendaknya lebih memperhatikan lama waktu penelitian dan dapat mengkombinasikan *mind mapping* dengan metode dan teknik pembelajaran lain sesuai sehingga kajian peneliti menjadi lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alamsyah. (2007). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Jakarta: Mitra Pelajar.
- Ali Mohammad, Mohammad Asrori. (2008) . *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Astipratiwi. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Metode Mind Map Siswa Kelas 5 SD Negeri Rejosari III Semin*. Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 25 Tahun ke 5.
- Askia Nur. (2018). *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh*.
- Azizah Tita Nur, dkk. (2018). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Mind Mapping Berbasis Pendekatan SAPI*. Jurnal Online: Jurnal Pendidikan, Pendidikan Dasar Pascasarjana Unipersitas Negeri Malang, Vol, 3 No, 1, Januari.
- Buzon Tony. (2008). *Buku Pintar Mind Mapp*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan Tony. (2004). *Mind Mapp Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Danim Sudarwan. (1995). *Media komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.

- Deporter Bobby, Mike Hernacki. (2007). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Deporter Bobby dkk. (2004). *Quantum Teaching*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Deporter Bobby r, Mark Readon, dan Sarah. (2007). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Daryanto. 2009. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Endayani Henni. (2017). *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Online: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FTK UIN SU Medan, Vol. 1, No. 2, Januari-Juni.
- Fajri Muhammad. (2018). *Meneliti Itu Gampang Mudah ber- PTK bagi Pendidik*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fausia Dian Nur. (2016). *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahan Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia*. Jurnal Online: Mimbar Sekolah Dasar, Vol, 4.
- Faizi. Mastur. (2007). *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*. Jogikarta: Mitra Pelajar.
- Harisja W. Bakhtiar.(2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagraindo Persada.
- Hilmi. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Online: Lantanida Journal, Vol, 4 No, 2
- <https://www.Scribd.com/doc/180128642/Penilaian-Rubrik-docx> (Diakses pada Tanggal 19 bulan September tahun 2019.
- Ibda Hamidulloh. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Apikasi)*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Istarani. (2014) . *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

- Jagom Yohanes Ovaritus. (2015). *keaktivitas siswa SMP dalam menyelesaikan masalah geometri berdasarkan gaya belajar visual-spatial dan audiotory-sequential*. Jurnal Online: Jurnal Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Banjarmasin, Vol. 1 No. 2, September-Desember.
- Karim Abdul. (2017). *Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran*. Jurnal Online: Jurnal Ijtimaiya, Vol, 1, No 4, Juli-Desember.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maryanto, dkk. (2017). *Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Siswa Kelas V Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Munandar Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muallimuna. (2016) *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*. Jurnal Online: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol, 2, No 1.
- Muhammad. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berikir Kritis-Kretif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesionnal*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2008). *Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Mustaqim dan Abdul Wahib. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Narbuko Cholid, Abu Ahmadi. (1997). *Metedologi Penelitian*. jakarta: Bumi Aksara.

- Putra Sititava Rizema. (2013). *Desain Evaluasi Belajar berbasis Kinerja*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman Arif S. Dkk. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sanjaya Wina. (2009). *Penelitian Pindahan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persda.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineck Cipta.
- Siska Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sudijono Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono Anas. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Syam Natriani. (2015). *Penerapan Model Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN Kota Parepare*, (Junal Online: Jurnal Pendidikan, Vol V, N 3 september.
- Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005
- Sugiartolwan. (2004). *Mengoptimalkan daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustakan.
- Suharjono. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogyakarta: Diva Press.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Proresap Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksra.
- Warsita Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Windura Susanto. (2008). *Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Alex Media Komputon.
- W, Santrock John. (2011). *Psikologi Pendidikan Educational Psychology*. Jakarta: Salemba Humanika.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
**Nomor: B-15464/Un.08/PTK/KP.07.6/10/2019**

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
  - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat** :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
  3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 18 Oktober 2019

- Menetapkan**  
**PERTAMA** :

**MEMUTUSKAN**

- : Menunjuk Saudara:

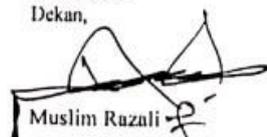
1. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Mainisa, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

**Untuk membimbing skripsi :**

- Nama : Alen Putri Sonita  
 NIM : 160209056  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
 Pada Tanggal : 25 Oktober 2019  
**An. Rektor**  
 Dekan,

  
 Muslim Razali

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111

Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020

E-mail: ftk.uin@ar-raniry.ac.id Laman: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-568/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020

Banda Aceh, 22 January 2020

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
 Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

**N a m a** : ALEN PUTRI SONITA  
**N I M** : 160209056  
**Prodi / Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Semester** : VII  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
**A l a m a t** : Jl. Lingkar Kampus Uin Ar-Raniry No.03 Darussalam Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

**MIN 3 Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Kelembagaan,

  
 Mustafa



KEMENTERIAN AGAMA  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 ACEH BESAR**  
 KECAMATAN DARUSSALAM KAB. ACEH BESAR  
 Jln. Lambaro Angan Desa Miruek Taman No.Tel.065175516 88  
 Darussalam 23373

Nomor : B-43/MI.01.04.3/Kp.01.1/2/2020  
 Lampiran : -  
 Hal : Persetujuan Selesai Penelitian

Kepada Yth :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry  
 Darussalam Bahda Aceh

Sehubungan dengan surat saudara nomor : B-568/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020 Perihal mohon izin untuk Menyusun data skripsi, Maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Alen Putri Sonita  
 Nim : 160209056  
 Fak/ Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry  
 Darussalam / PGMI

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian pada tanggal 29 Januari 2019 dan 05 Februari 2020 dalam rangka melengkapi tugas mata kuliah dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar** ”

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya

Aceh Besar, 15 Februari 2020  
 Kepala Madrasah,

Iskandar, S. Ag  
 Nip. 196804031997031001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****( RPP Siklus I)****Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR****Kelas / Semester : V (Lima) / 2****Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan****Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan****Pembelajaran : ( 1 ) Satu****Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)****A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)& INDIKATOR PENCAPAIAN  
KOMPETENSI**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
<p><b>IPS</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia .</p>	<p><b>IPS</b></p> <p>3.4.1 Menentukan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>3.4.2 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>3.4.3 Menjelaskan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p>
<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya..</p>	<p>4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>4.4.2 Menyajikan hasil indentifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks siswa mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia
3. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
4. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu mengkomunikasikan hasil indentifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

### D. Materi

IPS : peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku

### E. Pendekatan, Metode, Dan Model Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan
2. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi/ menalar, dan mengkomunikasikan).
3. Model Pembelajaran : *Mind Mapping*

### F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Gambar-gambar, buku

2. Alat : Spidol, papan Tulis, Spidol, Karton, isolasi, kertas HVS

3. Sumber :

a. Maryanto, dkk, 2017, *Buku Guru Pembelajaran SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*,(Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan ).

b. Maryanto, dkk, 2017, *Buku Siswa Pembelajaran SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*,(Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan ).

#### G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan sintak ( <i>mind mapping</i> )	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi waktu
		Guru	Siswa	
1.	<b>Pendahuluan</b>          <b>a. Menyampaikan kompetensi yang</b>	<p>a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam</p> <p>b. Guru mengajak siswa untuk berdo'a</p> <p>c. Guru menanyakan bagaimana kabar siswa</p> <p>d. Guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk.</p> <p>e. Guru mengabsen siswa</p> <p>f. Guru menyampaikan apersepsi kepada murid dengan menanyakan “<i>negara apa saja yang pernah menjajah bangsa Indonesia ?</i>”.</p> <p>g. Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari.</p>	<p>a. Siswa menjawab salam</p> <p>b. Siswa berdo'a bersama</p> <p>c. Siswa menjawab pertanyaan guru</p> <p>d. Siswa merapikan pakaian dan tempat duduk.</p> <p>e. Siswa menjawab absen .</p> <p>f. Siswa mendengarkan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>g. Siswa mendengarkan tema dan materi pembelajaran yang</p>	<b>10 menit</b>

	<b>ingin dicapai.</b>	h. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	disampaikan oleh guru di depan h. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru didepan	
2.	<b>Inti</b>  b. Mengemukakan konsep/permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban. c. Membentuk kelompok  d. Tiap kelompok mencatat jawaban hasil diskusi  e. Tiap kelompok membaca hasil diskusinya	a. Guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar. b. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar pada buku c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas. d. Guru memberikan bayangan tentang keterkaitan antara rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di Indonesia e. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok secara acak yang beranggota 5-6 orang. f. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama g. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind</i>	a. Siswa mengamati gambar kemudian menganalisis gambar secara cermat. <b>(Mengamati)</b> b. Siswa mengamati gambar pada buku <b>(mengamati)</b> c. Siswa bertanya mengenai gambar yang ada di depan kelas. <b>(Menanya)</b> d. Siswa membayangkan bagaimana keterkaitan antara rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di indonesia <b>(menalar)</b> e. Siswa membentuk beberapa kelompok <b>(mencoba)</b> f. Siswa membaca lembar bacaan yang telah di bagikan oleh guru g. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKDP	<b>50 Menit</b>

		<p><i>mapping</i>.</p> <p>h. Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.</p>	<p>dan pembuatan <i>mind mapping</i>(mencoba)</p> <p>h. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya (<b>mengkomunikasikan</b>).</p>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p><b>f. Peserta didik diminta untuk menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan penguatan kembali.</b></p>	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari</p> <p>b. Guru memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari.</p> <p>c. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</p> <p>d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang baru saja di pelajari</p> <p>e. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Guru menyampaikan pesan-pesan moral</p> <p>g. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdallah dan mengucapkan salam penutup.</p>	<p>a. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Siswa mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>c. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</p> <p>d. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang baru saja di pelajari.</p> <p>e. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Siswa mendengarkan pesan moral.</p> <p>g. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru.</p>	<p><b>10 Menit</b></p>

## H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : tugas individu

Bentuk : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen : Rubrik (terlampir)

### 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
<b>Kefasihan /Kelancaran</b>	Kemampuan dalam menuliskan berbagai materi dalam <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu menuliskan gagasan materi dalam membuat <i>mind mapping</i>	Siswa mulai mampu menuliskan gagasan materi dalam <i>mind mapping</i> namun bahasa yang susah dipahami dan kurang rapi	Siswa mampu menuliskan gagasan materi dalam <i>mind mapping</i> dengan bahasa yang mudah dipahami namun kurang rapi	Siswa sudah mampu menuliskan gagasan materi dengan bahasa yang mudah dipahami dan rapi
<b>Fleksibilitas</b>	Kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu mengembankan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i> mulai terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat <i>mind mapping</i> sudah terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat <i>mind mapping</i> sangat terlihat
<b>Orisinalitas</b>	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang unik tanpa meniru teman	Siswa belum mampu membuat <i>mind mapping</i>	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> namun belum terlihat unik dan sebagian besar masih	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dan sudah terlihat unik namun sebagian kecil masih meniru	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dan sudah terlihat unik, tanpa meniru teman

			meniru teman	teman	
<b>Elaborasi</b>	Kemampuan menambahkan wawasan warna-warna pada <i>mind mapping</i> agar lebih menarik	Belum menggunakan warna dalam membuat <i>mind mapping</i>	Menggunakan warna tetapi masih sedikit	Menggunakan banyak warna namun belum menarik	Menggunakan banyak warna dan terlihat menarik
	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> belum lengkap dan belum sesuai pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> kurang lengkap dan hampir sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan <i>mind mapping</i> lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan <i>mind mapping</i> sangat lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan

## 2. Penilaian Sikap Siswa

(Beri tanda  $\checkmark$  pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap

No	Nama Siswa	Perubahan Sikap											
		Percaya Diri			Disiplin			Bertanggung Jawab			Toleran		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST	BT	ST	T
1													
2													
3													
4													
.....													

siswa)

Keterangan

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

### 3. Remedial dan Pengayaan

#### a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda

#### b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas dapat membantu teman yang belum mengertitentang materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda

*refleksi*



### Teks Bacaan

Cengkeh merupakan salah satu jenis rempah-rempah yang banyak manfaatnya. Harganya juga cukup tinggi sehingga sampai kini masih banyak masyarakat yang membudidayakannya. Untuk dapat mengambil manfaat cengkeh secara maksimal, setelah dipetik, cengkeh kemudiandikeringkan dengan cara dijemur. Selama proses penjemuran, terjadi perubahan warna pada cengkeh, dari yang semula kuning dan merah menjadi hitam dan coklat.



Buah cengkih sebelum dikeringkan



Cengkih kering buah cengkih setelah dikeringkan

Rempah-rempah begitu melimpah di bumi Indonesia. Melimpahnya rempah-rempah dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Namun, rempah-rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya.



Salah satu peristiwa tidak menyenangkan yang dialami oleh bangsa Indonesia adalah penjajahan yang berlangsung cukup lama.

Bersama ayahnya, Beni berkunjung ke kebun cengkih milik Pak Rudi. Kebun cengkih Pak Rudi sangat luas. Pohon cengkihnya pun banyak dan tumbuh subur. Sebagian besar pohon cengkih di kebun itu sudah memasuki masa panen.



Cengkih memiliki banyak manfaat. Sebagai bumbu masak, cengkih digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk. Cengkih juga dimanfaatkan oleh bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu, minyak cengkih digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi.

Pohon cengkih banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi. Oleh karena itulah, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa-bangsa Eropa. Hal itu memicu terjadinya penjajahan di Indonesia.

Bangsa kita mengalami penjajahan cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa kita mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang Eropa yang di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun, ketika orang-orang Eropa itu berusaha menguasai Nusantara, mereka mendapat reaksi keras berupa perlawanan-perlawanan di berbagai daerah.

### **Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat**

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di

Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.



Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut.

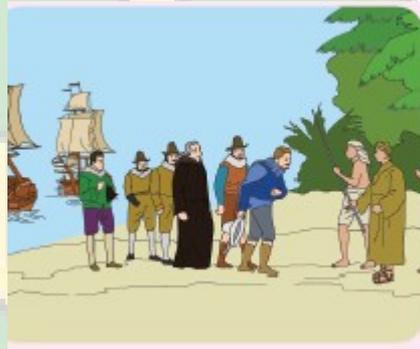
- a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama dalam rempah-rempah. Sekitar abad XP di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*), mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.



b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelajari oleh bangsa Portugis.



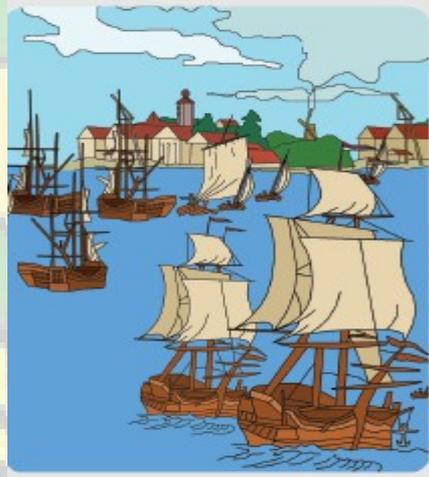
c. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebaik-baiknya.



d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya: dikembangkan teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengurangi samudra luas, ditemukannya mesium untuk persenjataan yang dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut, dan ditemukannya kompas yang digunakan sebagai petunjuk arah sehingga parah penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam.



AR-RANIBY



**Kelas / Semester : 5 (Lima) / 2**

**Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan**

**Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan**



**Kompetensi Inti (KI)**

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

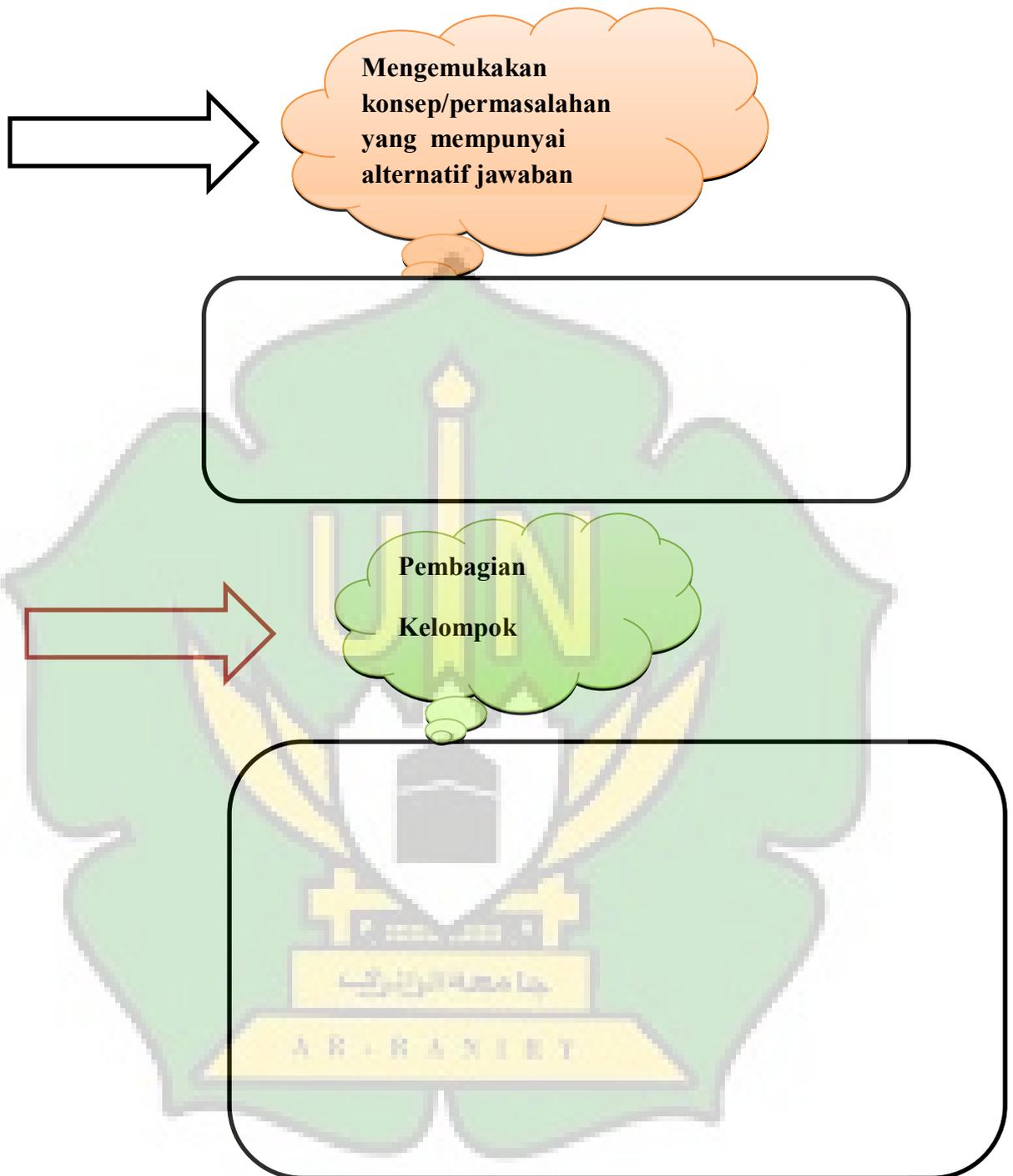


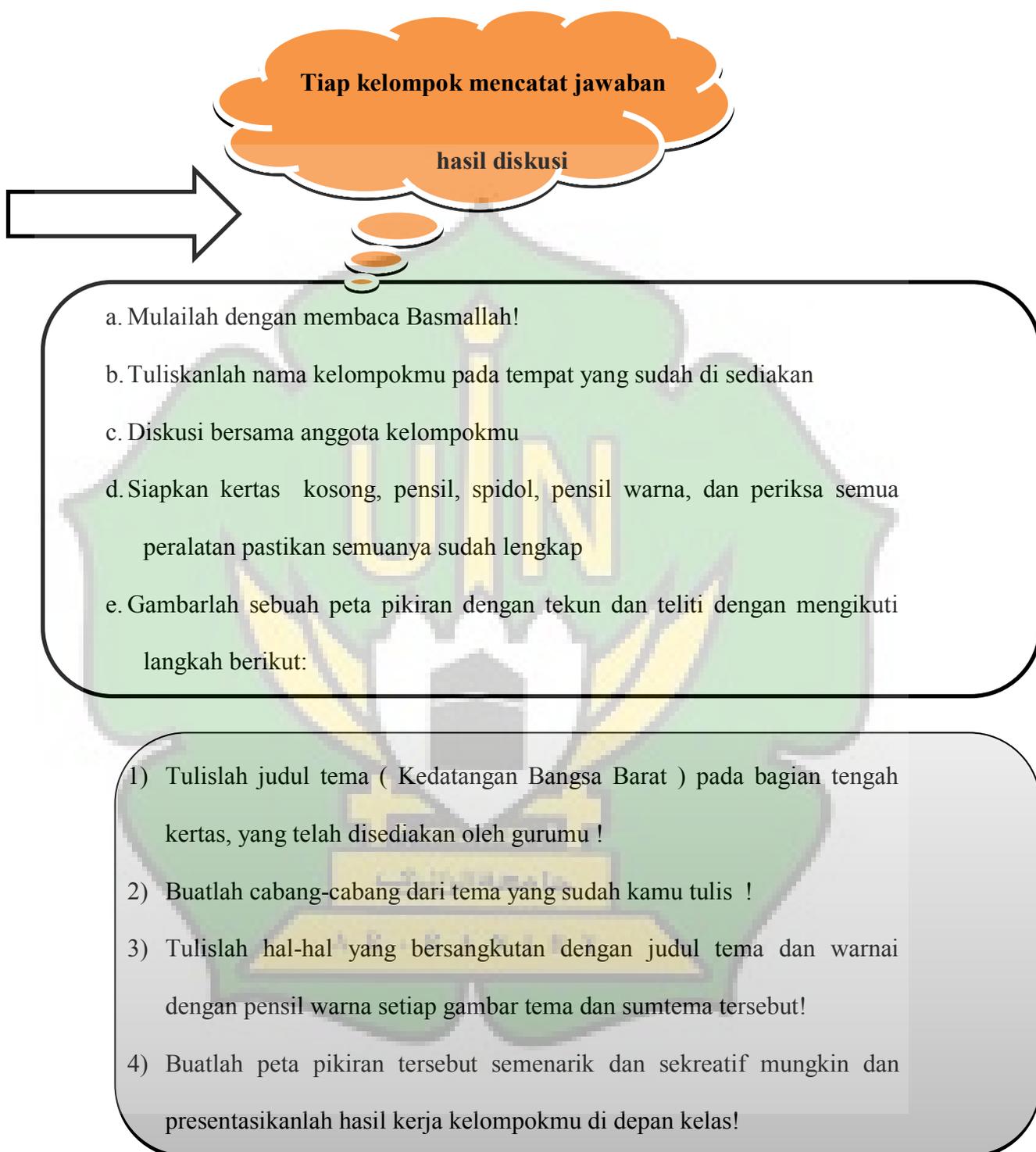
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

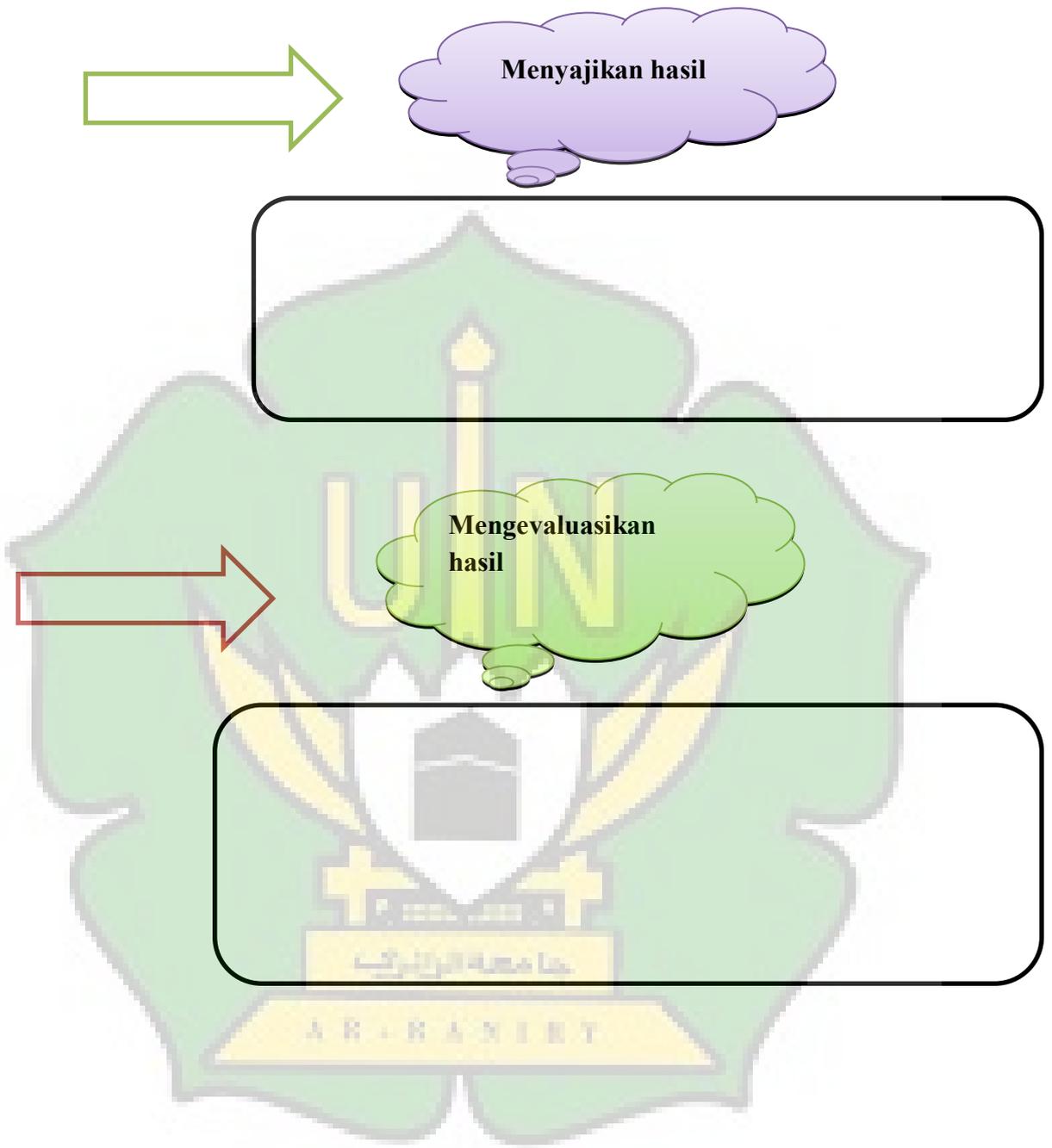
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.



1. Dengan membaca teks siswa mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia
3. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
4. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu mengkomunikasikan hasil identifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.







**SELAMAT BEKERJA!**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****( RPP Siklus II)****Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR****Kelas / Semester : 5 (Lima) / 2****Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan****Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan****Pembelajaran : ( 3 ) tiga****Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)****A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)& INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p><b>IPS</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p><b>IPS</b></p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Mengelompokkan peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia</p>
<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>4.4.1 Menuliskan laporan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>4.4.2 Mengkomunikasikan laporan hasil identifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membaca teks siswa mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia

3. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
4. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu mengkomunikasikan hasil indentifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

#### **D. Materi**

- Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda

#### **E. Pendekatan, Metode, Dan Model Pembelajaran**

1. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan
2. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi/ menalar, dan mengkomunikasikan).
3. Model Pembelajaran : *Mind Mapping*

#### **F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran**

1. Media : gambar-gambar, buku
2. Alat : spidol, papan Tulis, Spidol, Karton, isolasi, kertas HVS
3. Sumber :
  - a. Maryanto, dkk, 2017, *Buku Guru Pembelajaran SD/MI Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*,(Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan ).



	<p>b. Mengemukakan konsep/permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.</p> <p>c. Membentuk kelompok</p> <p>d. Tiap kelompok mencatat jawaban hasil diskusi</p> <p>e. Tiap kelompok membaca hasil diskusinya</p>	<p>gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar.</p> <p>b. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar pada buku</p> <p>c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas.</p> <p>d. Guru memberikan bayangan tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda</p> <p>e. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok secara acak yang beranggota 5-6 orang.</p> <p>f. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama</p> <p>g. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind mapping</i>.</p> <p>h. Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.</p>	<p>gambar kemudian menganalisis gambar secara cermat. <b>(Mengamat)</b></p> <p>b. Siswa mengamati gambar pada buku <b>(mengamati)</b></p> <p>c. Siswa bertanya mengenai gambar yang ada di depan kelas. <b>(Menanya)</b></p> <p>d. Siswa membayangkan bagaimana sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda <b>(menalar)</b></p> <p>e. Siswa membentuk beberapa kelompok <b>(mencoba)</b></p> <p>f. Siswa membaca lembar bacaan yang telah di bagikan oleh guru</p> <p>g. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKDP dan pembuatan <i>mind mapping</i> <b>(mencoba)</b></p> <p>h. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya <b>(mengkomunikasikan)</b>.</p>	<b>Menit</b>
3.	<p>Penutup</p> <p>f. Peserta didik diminta untuk menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan penguatan kembali.</p>	<p>a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari</p> <p>b. Guru memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari.</p>	<p>a. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Siswa mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</p>	<b>10 Menit</b>

		<p>c. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</p> <p>d. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang baru saja di pelajari</p> <p>e. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Guru menyampaikan pesan-pesan moral</p> <p>g. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdallah dan mengucapkan salam penutup.</p>	<p>c. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</p> <p>d. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang baru saja di pelajari.</p> <p>e. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Siswa mendengarkan pesan moral.</p> <p>g. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru.</p>	
--	--	---	--	--

## H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : tugas individu

Bentuk : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen : Rubrik (terlampir)

### 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
<b>Kefasihan /Kelancaran</b>	Kemampuan dalam menuliskan berbagai materi dalam <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu menuliskan gagasan materi dalam <i>mind mapping</i>	Siswa mulai mampu menuliskan gagasan materi dalam <i>mind mapping</i> namun bahasa yang susah dipahami dan kurang	Siswa mampu menuliskan gagasan materi dalam <i>mind mapping</i> dengan bahasa yang mudah dipahami namun	Siswa sudah mampu menuliskan gagasan materi dengan bahasa yang mudah dipahami dan rapi

			rapi	kurang rapi	
<b>Fleksibilitas</b>	Kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i> mulai terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat <i>mind mapping</i> sudah terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat <i>mind mapping</i> sangat terlihat
<b>Orisinalitas</b>	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang unik tanpa meniru teman	Siswa belum mampu membuat <i>mind mapping</i>	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> namun belum terlihat unik dan sebagian besar masih meniru teman	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dan sudah terlihat unik namun sebagian kecil masih meniru teman	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dan sudah terlihat unik, tanpa meniru teman
<b>Elaborasi</b>	Kemampuan menambahkan wawasan warna-warna pada <i>mind mapping</i> agar lebih menarik	Belum menggunakan warna dalam membuat <i>mind mapping</i>	Menggunakan warna tetapi masih sedikit	Menggunakan banyak warna namun belum menarik	Menggunakan banyak warna dan terlihat menarik
	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> belum lengkap dan belum sesuai pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> kurang lengkap dan hampir sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan <i>mind mapping</i> lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan <i>mind mapping</i> sangat lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan

## 2. Penilaian Sikap Siswa

(Beri tanda  $\checkmark$  pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap

No	Nama Siswa	Perubahan Sikap											
		Percaya Diri			Disiplin			Bertanggung Jawab			Toleran		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST	BT	ST	T
1													
2													
3													
4													
.....													

siswa)

Keterangan

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

### 3. Remedial dan Pengayaan

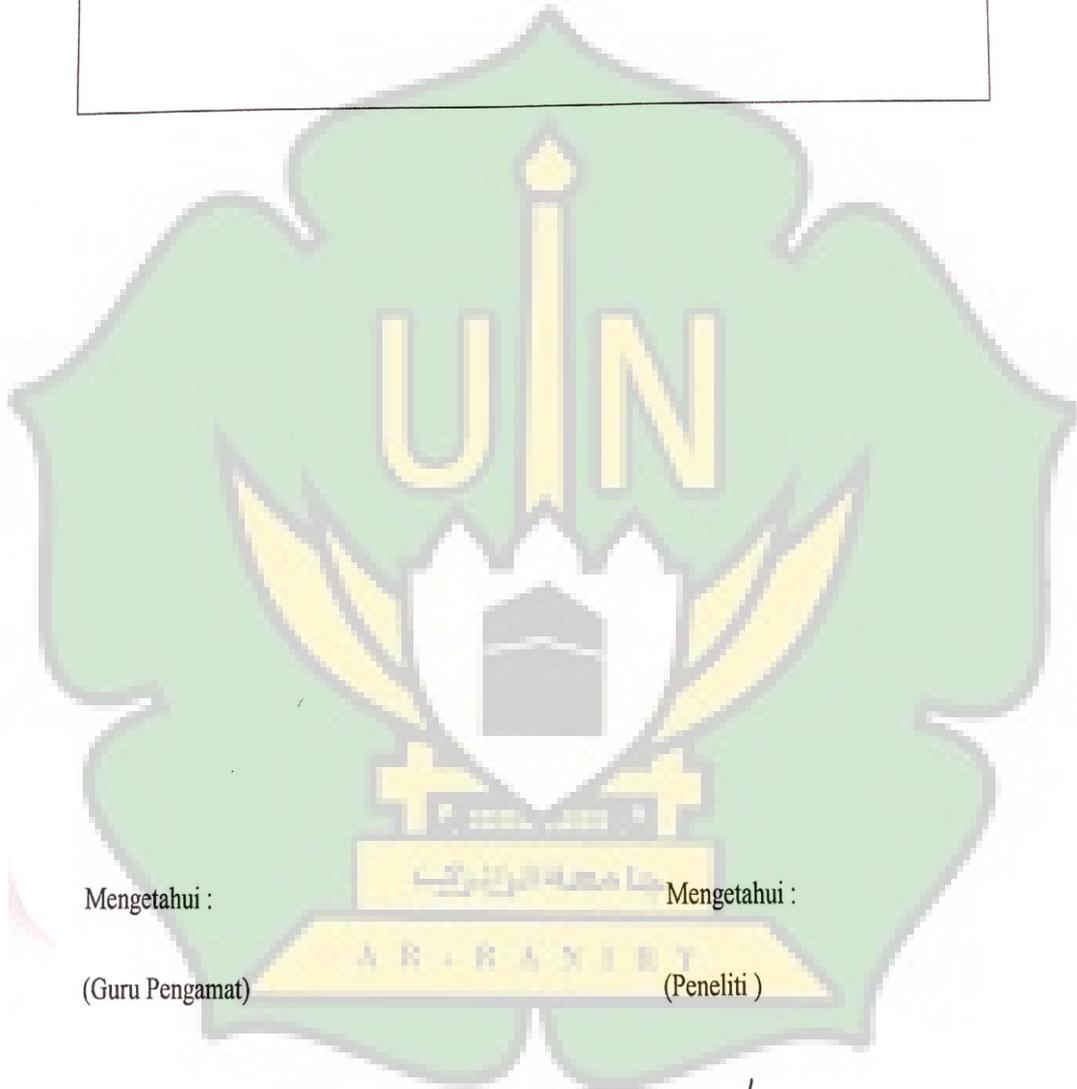
#### a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda

#### b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas dapat membantu teman yang belum mengerti tentang materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda

refleksi



Mengetahui :

Mengetahui :

(Guru Pengamat)

(Peneliti)

  
Syamsidar, S.Ag  
NIP. 19690523.199903 2004

  
Alen Putri Sonita  
NIM. 160209056.....

**Teks Bacaan**



Berbagai kebijakan pemerintah kolonial telah menyengsarakan rakyat Indonesia. Salah satunya Sistem Tanam Paksa yang dilaksanakan pemerintah kolonial Belanda.

Apakah sistem tanam paksa itu?

.....

Apa pengaruhnya terhadap kehidupan rakyat Indonesia?

.....

**Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda**

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatra Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Kopi merupakan tanaman utama di Sumatra Barat dan Minahasa. Adapun lada merupakan tanaman utama di Lampung dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa.

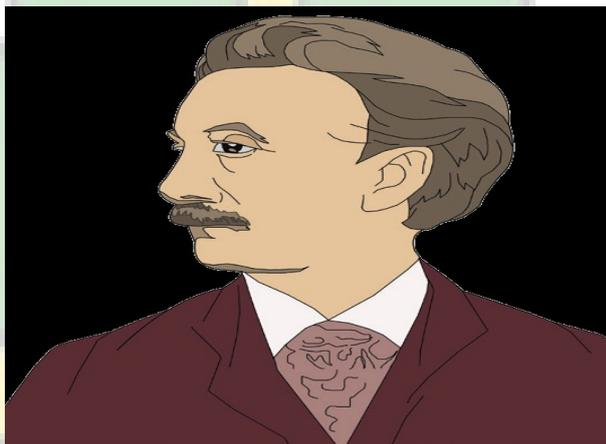
Pelaksanaan tanam paksa banyak terjadi penyimpangan, di antaranya sebagai berikut:

- f. Jatah tanah untuk tanaman ekspor melebihi seperlima tanah garapan, apalagi jika tanahnya subur.
- g. Rakyat lebih banyak mencurahkan perhatian, tenaga, dan waktunya untuk tanaman ekspor sehingga banyak yang tidak sempat mengerjakan sawah dan ladang sendiri.
- h. Rakyat yang tidak memiliki tanah harus bekerja melebihi 1/5 tahun.
- i. Waktu pelaksanaan tanam paksa ternyata melebihi waktu tanam padi (tiga bulan) sebab tanaman-tanaman perkebunan memerlukan perawatan terus-menerus.
- j. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak yang harus dibayarkan kembali kepada rakyat ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.
- k. Kegagalan panen tanaman wajib menjadi tanggung jawab rakyat petani.



Adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia. Akibat penyimpangan pelaksanaan tanam paksa tersebut antara lain: banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal, rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela, bahaya kelaparan melanda Cirebon dan memaksa rakyat mengungsi ke daerah lain untuk menyelamatkan

diri. Kelaparan hebat juga terjadi di Grobogan yang mengakibatkan banyak kematian sehingga jumlah penduduk menurun tajam. Tanam paksa yang diterapkan Belanda di Indonesia ternyata mengakibatkan aksi penentangan. Berkat adanya kecaman dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah Belanda menghapus tanam paksa secara bertahap. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli.



Dia menentang tanam paksa dengan mengarang buku berjudul *Max Havelaar*. Edward Douwes Dekker mengajukan tuntutan kepada pemerintah kolonial Belanda untuk lebih memperhatikan kehidupan bangsa Indonesia karena kejayaan negeri Belanda itu merupakan hasil tetesan keringat rakyat Indonesia. Dia mengusulkan langkah-langkah untuk membalas budi baik bangsa Indonesia. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- d. Pendidikan (edukasi).
- e. Membangun saluran pengairan (irigasi).
- f. Memindahkan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya (transmigrasi).

### **Peristiwa Perlawanan terhadap Portugis**

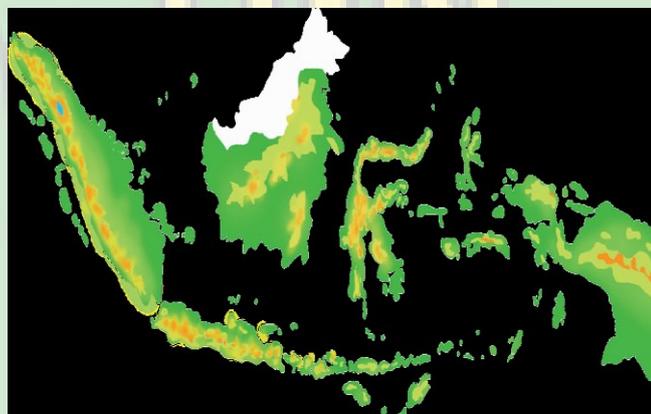
Pada awalnya, Portugis diterima dengan baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun, lama-kelamaan, rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari Malaka dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku. Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali di bawah pimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit untuk melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun dan tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Dalam perundingan, Sultan Hairun ditangkap dan dibunuh.

Perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan di bawah pimpinan Sultan Baabullah (putra Sultan Hairun). Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut, kemudian Portugis menyingkir ke Hitu dan akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timur sampai tahun 1975. Setelah Malaka dapat dikuasai oleh Portugis pada tahun 1511, terjadilah persaingan dagang antara pedagang-pedagang Portugis dan pedagang di Nusantara. Portugis ingin selalu menguasai perdagangan. Maka, terjadilah perlawanan-perlawanan terhadap Portugis. Perlawanan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 4) Sultan Ali Mughayat Syah (1514–1528) berhasil membebaskan Aceh dari upaya penguasaan bangsa Portugis.

- 5) Sultan Alaudin Riayat Syah (1537–1568) berani menentang dan mengusir Portugis yang bersekutu dengan Johor.
- 6) Sultan Iskandar Muda (1607–1636).

Raja Kerajaan Aceh yang terkenal sangat gigih melawan Portugis adalah Iskandar Muda. Pada tahun 1615 dan 1629, Iskandar Muda melakukan serangan terhadap Portugis di Malaka. Pada awalnya, Portugis diterima dengan baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun, lama-kelamaan, rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintahan, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang.



Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari Malaka dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku. Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali di bawah pimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit untuk melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun dan tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Dalam perundingan, Sultan

Hairun ditangkap dan dibunuh. Perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan di bawah pimpinan Sultan Baabullah (putra Sultan Hairun). Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut, kemudian Portugis menyingkir ke Hitu dan akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timur sampai tahun 1975.



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****(LKPD)**

**Kelas / Semester** : 5 (Lima) / 2

**Tema 7** : ( 7 ) **Peristiwa dalam kehidupan**

**Sub Tema 1** : ( 1 ) **Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan**

**Kompetensi Inti (KI)**

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

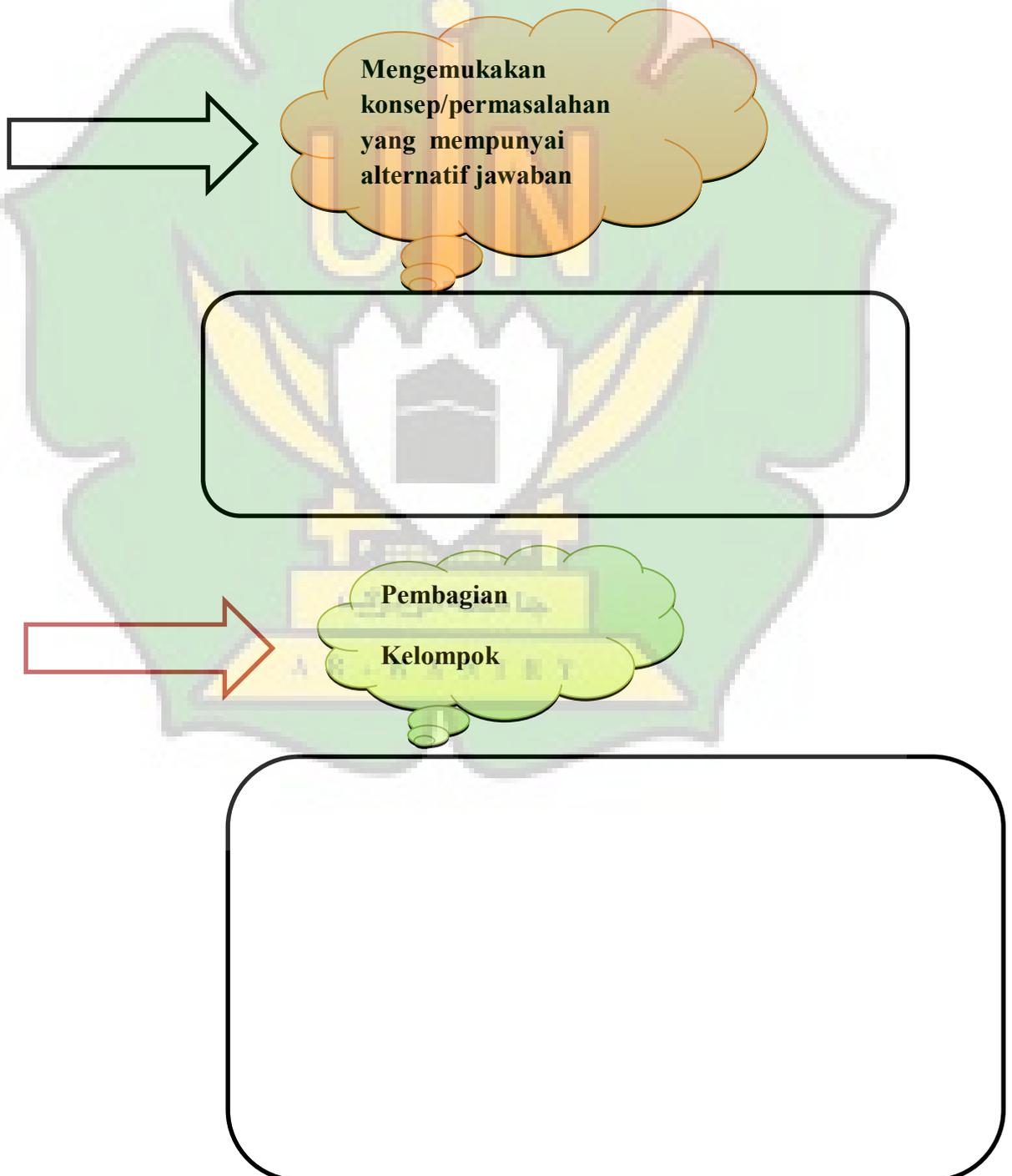


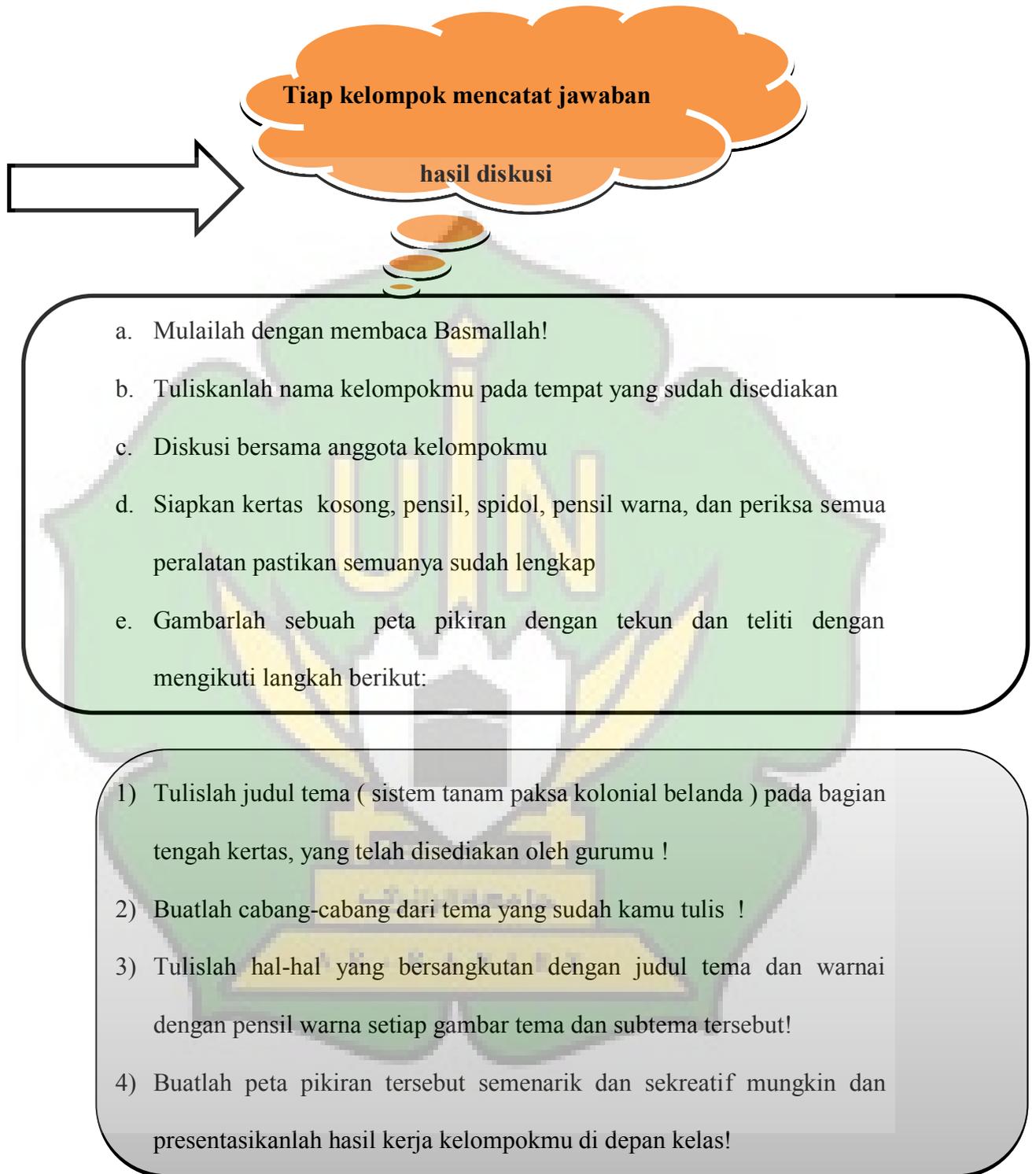
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

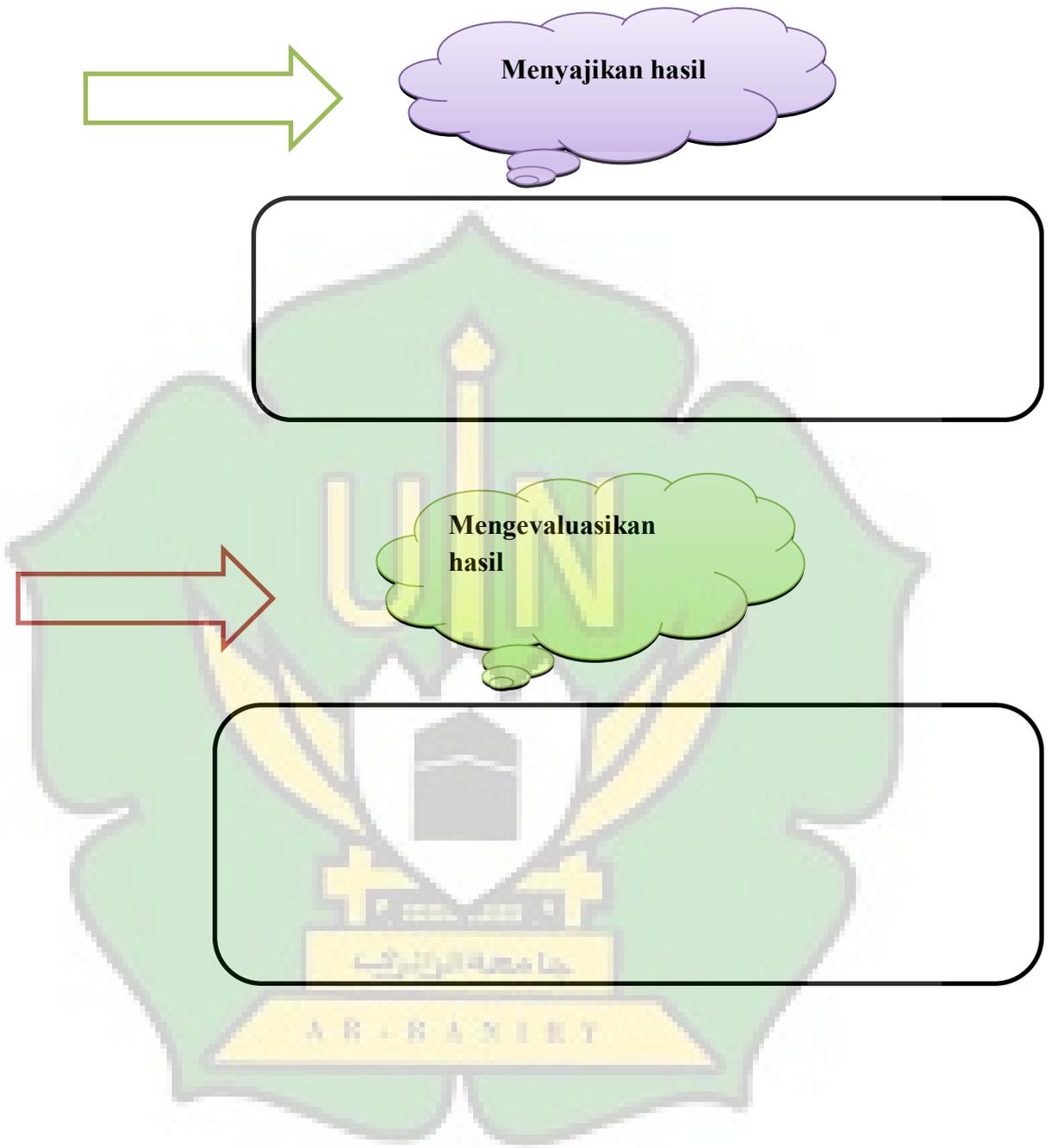
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

- 
1. Dengan membaca teks siswa mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
  2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia

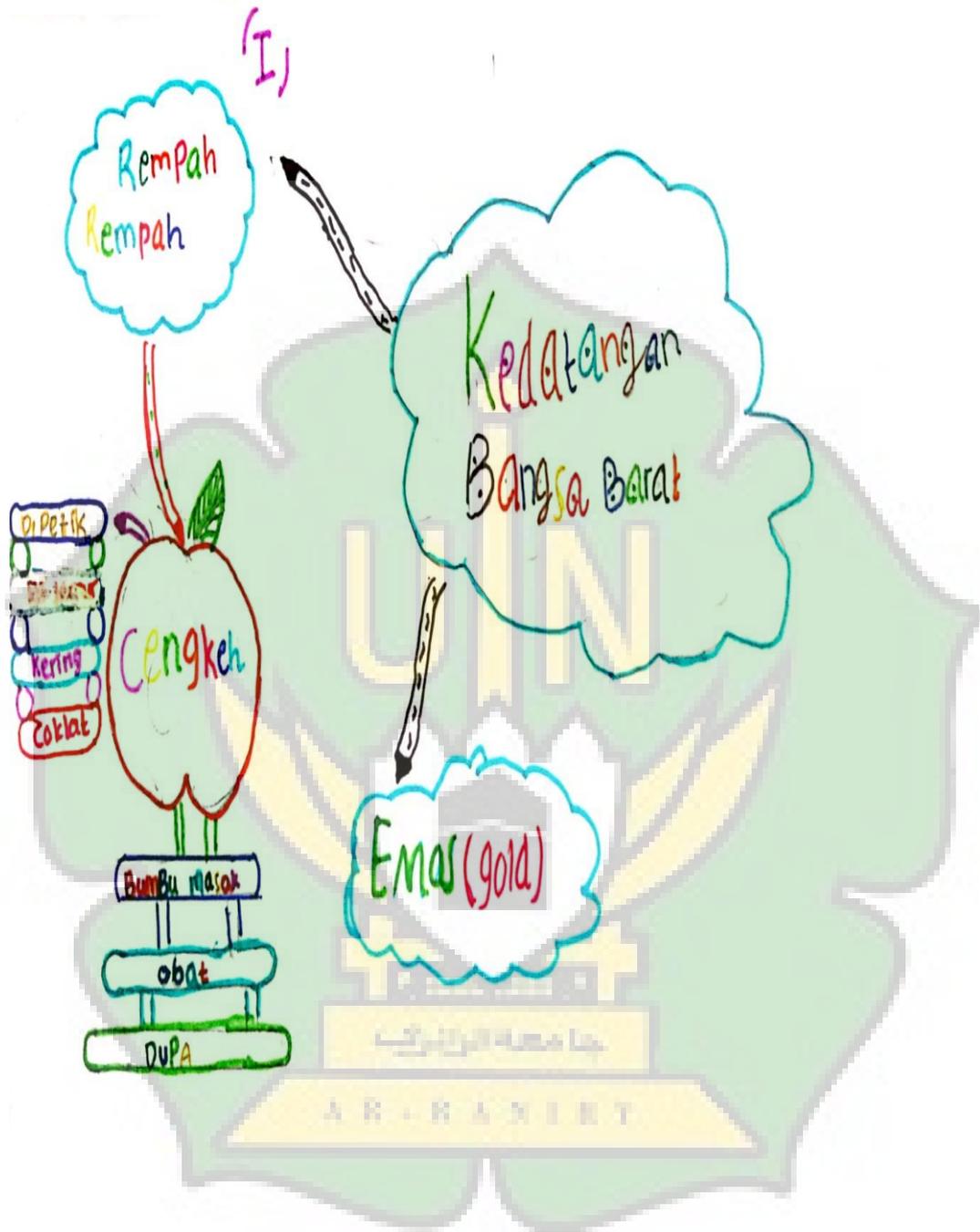
3. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia
4. Dengan membuat peta pikiran siswa mampu mengkomunikasikan hasil indentifikasi mengenai upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

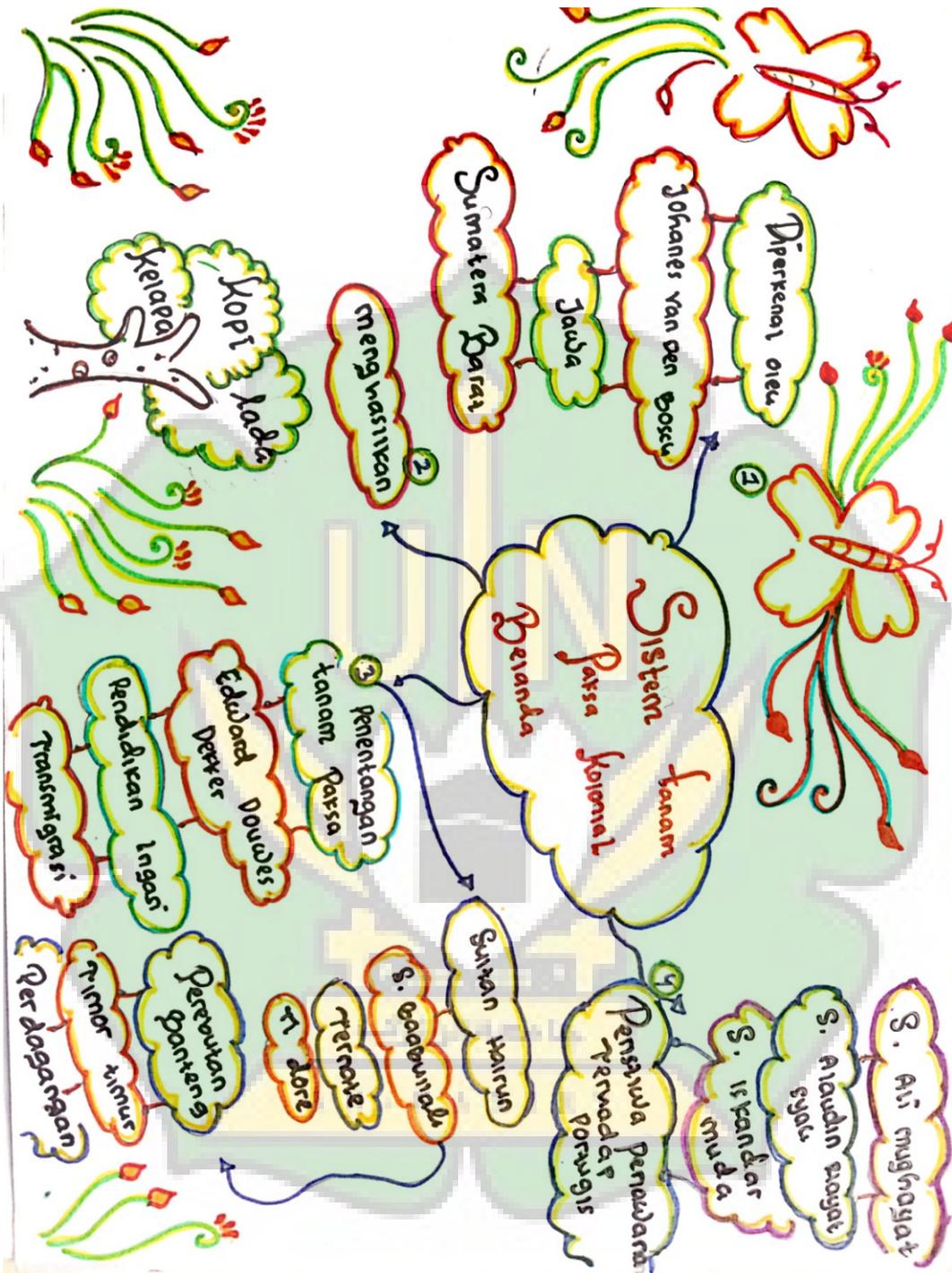






**SELAMAT BEKERJA!**





**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU**

(SIKLUS I)

Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR

Kelas / Semester : 5 (Satu) / 2

Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan

Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Nama Guru : Alen Putri Sonita

Nama Pengamat : *Syamsidar, S. Ag*

Pertemuan Ke : 1

Hari/ Tanggal : *Rabu, 29 Januari 2020*

**a. Pengantar**

Kegiatan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses. Oleh karena itu, aktivitas yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

**b. Petunjuk**

Berikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

- |                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| 1 = Tidak pernah muncul  | 3 = Sering Muncul |
| 2 = Kadang-kadang muncul | 4 = Selalu muncul |

## c. Lembar Pengamatan

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam			✓	
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a				✓
3. Guru menanyakan bagaimana kabar siswa			✓	
4. Guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk.			✓	
5. Guru mengabsen siswa				✓
6. Guru menyampaikan apersepsi	✓			
7. Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari			✓	
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar				✓
10. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar pada buku			✓	
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas		✓		
12. Guru memberikan bayangan tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda		✓		
13. Guru membagi siswa dalam kelompok secara acak yang terdiri dari 5-6 orang			✓	
14. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama			✓	
15. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind mpping</i>			✓	
16. Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas		✓		
<b>Kegiatan Penutup</b>				
17. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari		✓		
18. Guru memberi pengutan			✓	

19. Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			✓	
20. Guru melakukan tanya jawab tentang materi			✓	
21. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.		✓		
22. Guru memberikan pesan moral			✓	
23. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam				✓
<b>Jumlah</b>				66

Untuk mengetahui data aktivitas guru pada proses pembelajaran maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$x = \frac{66}{23 \times 9} \times 100$$

$$= \frac{66}{92} \times 100$$

Kategori aktivitas guru

- 80 – 100 : baik sekali
- 66 – 79 : baik
- 56 – 65 : cukup baik
- 40 – 55 : kurang baik
- 30 - 39 : sangat kurang baik

$$= \frac{6600}{92}$$

$$= 71,73 \%$$

d. Saran dan Komentar Pengamatan

.....  
.....  
.....  
.....



Banda Aceh, 29-01-2020

Pengamat

*Syamsidar, S. Ag*

Nip. 196905231994032004

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

(SIKLUS I)

Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR

Kelas / Semester : 5 (Satu) / 2

Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan

Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Nama Pengamat : *Petri Srilatori*

Hari/ Tanggal : *Rabu, 29 Januari 2020*

### a. Pengantar

Kegiatan Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses. Oleh karena itu, aktivitas yang diperhatikan adalah akitivitas guru dalam pembelajaran.

### b. Petunjuk

Berikan tanda *ceklist* (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1 = Tidak pernah muncul                      3 = Sering Muncul

2 = Kadang-kadang muncul                      4 = Selalu muncul

AR-RANIBY

## c. Lembar Pengamatan

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Siswa menjawab salam			✓	
2. Siswa berdo'a bersama			✓	
3. Siswa menjawab pertanyaan guru			✓	
4. siswa merapikan pakaian serta tempat duduk			✓	
5. Siswa menjawab absen			✓	
6. Siswa mendengarkan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.			✓	
7. Siswa mendengarkan tema dan materi pembelajaran yang disampaikan guru di depan		✓		
8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru di depan			✓	
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Siswa melihat gambar kemudian menganalisis gambar				✓
10. Siswa mengamati gambar yang ada didepan kelas		✓		
11. Siswa bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas			✓	
12. Siswa membayangkan tentang rempah-rempah dan peristiwa penjajahan di Indonesia		✓		
13. Siswa membentuk beberapa kelompok		✓		
14. Siswa membaca lembar bacaan yang telah di bagikan oleh guru		✓		
15. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD			✓	
16. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		✓		
<b>Kegiatan penutup</b>				
17. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran		✓		
18. Siswa mendengarkan kesimpulan yang di sampaikan oleh guru			✓	
19. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			✓	
20. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari			✓	

21. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya			✓	
22. Siswa mendengarkan pesan moral				✓
23. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru				✓
<b>Jumlah</b>	65			

Untuk mengetahui data aktivitas siswa pada proses pembelajaran maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kategori aktivits siswa :

80 – 100 : baik sekali

66 – 79 : baik

56 – 65 : cukup baik

40 – 55 : kurang baik

30 – 39 : sangat kurang baik

$$x = \frac{65}{23 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{65}{92} \times 100$$

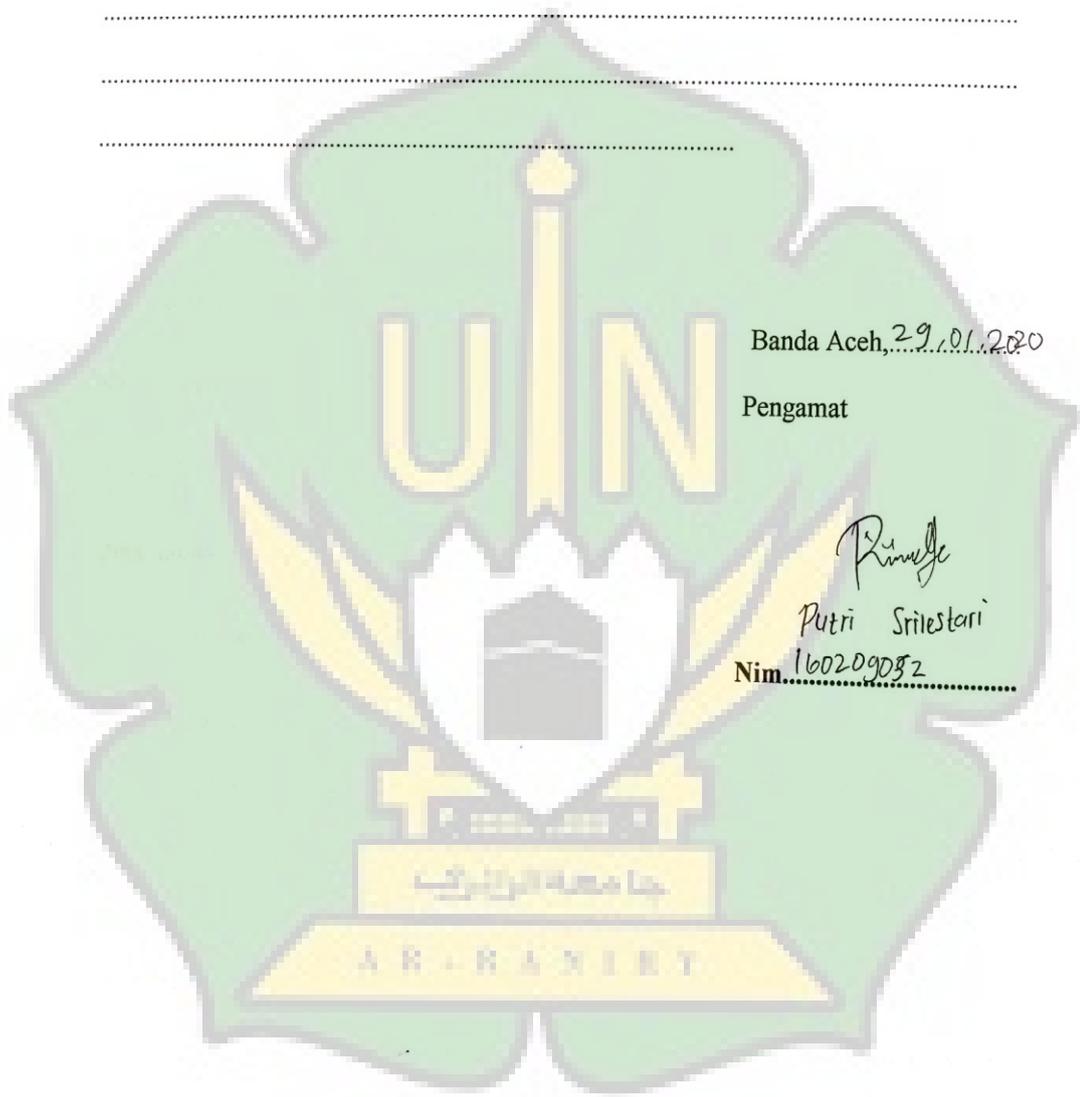
$$= \frac{6500}{92}$$

$$= 70,65 \%$$

UIN  
AR-RANIRY

d. **Saran dan Komentor Pengamatan**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Banda Aceh, 29.01.2020

Pengamat

*Putri Sriestari*

Putri Sriestari

Nim. 160209082

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU**

**(SIKLUS II)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR

Kelas / Semester : 5 (Satu) / 2

Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan

Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Nama Guru : Alen Putri Sonita

Nama Pengamat : *Syamsidar, S. Ag*

Pertemuan Ke : 2

Hari/ Tanggal : *Rabu, 5 Februari 2020*

**a. Pengantar**

Kegiatan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses. Oleh karena itu, aktivitas yang diperhatikan adalah akitivitas guru dalam pembelajaran.

**b. Petunjuk**

Berikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

1 = Tidak pernah muncul

3 = Sering Muncul

2 = Kadang-kadang muncul

4 = Selalu muncul

## e. Lembar Pengamatan

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				✓
2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a				✓
3. Guru menanyakan bagaimana kabar siswa				✓
4. Guru menyuruh siswa untuk merapikan pakaian dan tempat duduk.				✓
5. Guru mengabsen siswa				✓
6. Guru menyampaikan apersepsi				✓
7. Guru menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari				✓
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Guru memperlihatkan gambar kemudian menyuruh siswa untuk menganalisis gambar				✓
10. Guru menyuruh siswa untuk mengamati gambar pada buku				✓
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas				✓
12. Guru memberikan bayangan tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda				✓
13. Guru membagi siswa dalam kelompok secara acak yang terdiri dari 5-6 orang				✓
14. Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan yang sama				✓
15. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan pembuatan <i>mind mpping</i>				✓
16. Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas			✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>				
17. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari			✓	
18. Guru memberi pengutan				✓

19. Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			✓	
20. Guru melakukan tanya jawab tentang materi				✓
21. Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.				✓
22. Guru memberikan pesan moral				✓
23. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam				✓
<b>Jumlah</b>				<b>89</b>

Untuk mengetahui data aktivitas guru pada proses pembelajaran maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{89}{23 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{89}{92} \times 100$$

$$= 96,73\%$$

Kategori aktivitas guru

80 – 100 : baik sekali

66 – 79 : baik

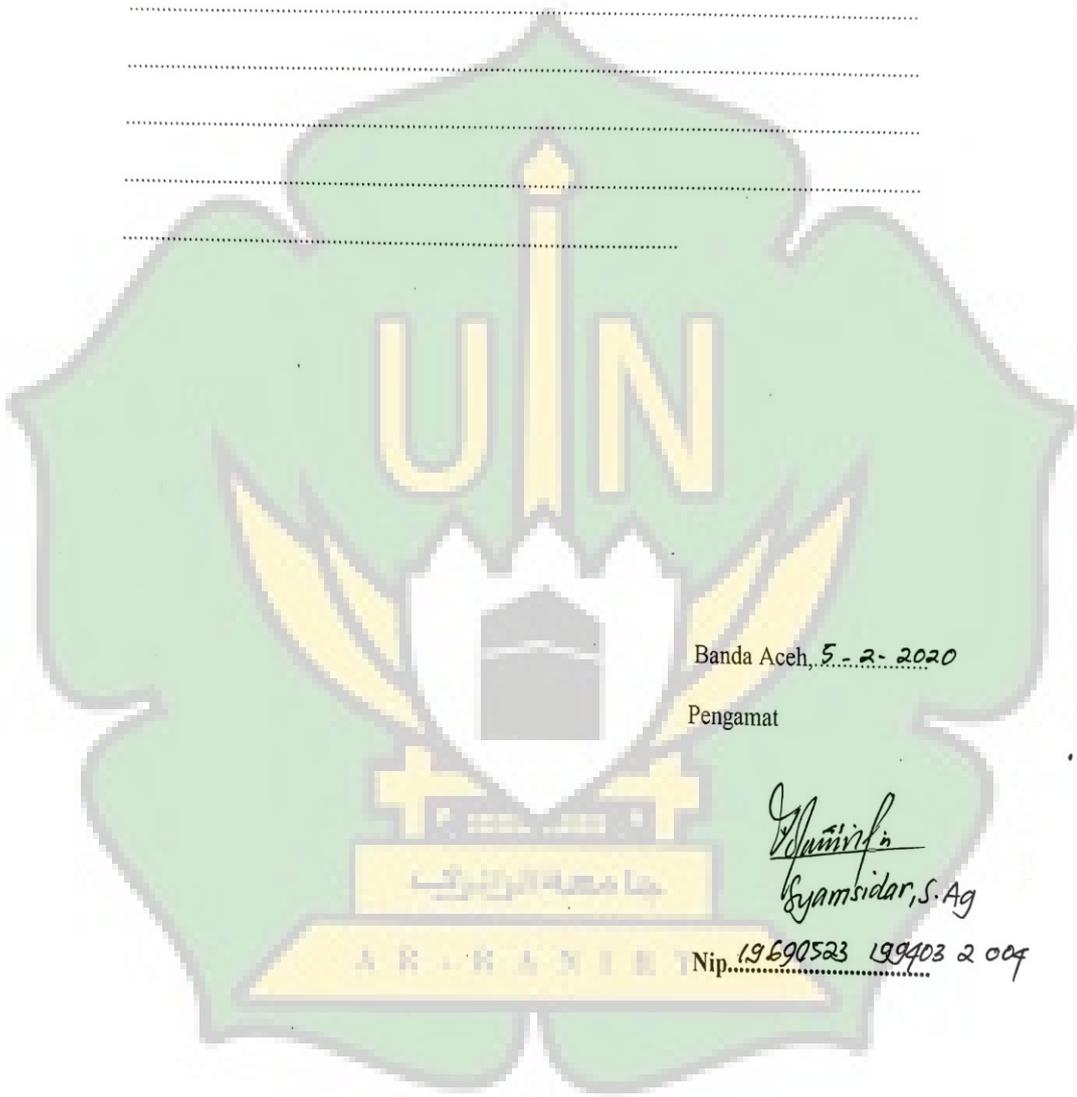
56 – 65 : cukup baik

40 – 55 : kurang baik

30 – 39 : sangat kurang baik

d. Saran dan Komentar Pengamatan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Banda Aceh, 5-2-2020

Pengamat

*Syamsidar*  
Syamsidar, S.Ag

Nip. 19690523 199403 2 004

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

(SIKLUS II)

Satuan Pendidikan : MIN 3 ACEH BESAR

Kelas / Semester : 5 (Satu) / 2

Tema 7 : ( 7 ) Peristiwa dalam kehidupan

Sub Tema 1 : ( 1 ) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Nama Pengamat : Putri Sritestari

Hari/ Tanggal : Rabu, 05 Februari 2020

**a. Pengantar**

Kegiatan Obsevasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses. Oleh karena itu, aktivitas yang diperhatikan adalah akitivitas guru dalam pembelajaran.

**b. Petunjuk**

Berikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

- |                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| 1 = Tidak pernah muncul ✕ | 3 = Sering Muncul ✓ |
| 2 = Kadang-kadang muncul  | 4 = Selalu muncul   |

## c. Lembar Pengamatan

ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
	1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>				
1. Siswa menjawab salam				✓
2. Siswa berdoa bersama				✓
3. Siswa menjawab pertanyaan guru				✓
4. siswa merapikan pakaian serta tempat duduk				✓
5. Siswa menjawab absen				✓
6. Siswa mendengarkan apersepsi dan menjawab pertanyaan dari guru.				✓
7. Siswa mendengarkan tema dan materi pembelajaran yang disampaikan guru di depan				✓
8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru di depan				✓
<b>Kegiatan Inti</b>				
9. Siswa melihat gambar kemudian menganalisis gambar				✓
10. Siswa mengamati gambar pada buku			✓	
11. Siswa bertanya tentang gambar yang ada di depan kelas			✓	
12. Siswa membayangkan bagaimana sistem tanam paksa pemerintah kolonial belanda			✓	
13. Siswa membentuk beberapa kelompok			✓	
14. Siswa membaca lembar bacaan yang telah di bagikan oleh guru				✓
15. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD				✓
16. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya				✓
<b>Kegiatan penutup</b>				
17. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran				✓
18. Siswa mendengarkan kesimpulan yang di sampaikan oleh guru				✓
19. Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			✓	
20. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari				✓

21. Siswa menerima informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya				✓
22. Siswa mendengarkan pesan moral				✓
23. Siswa membaca Hamdallah dan menjawab salam guru				✓
<b>Jumlah</b>				87

Untuk mengetahui data aktivitas siswa pada proses pembelajaran maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kategori aktivits siswa :

80 - 100 : baik sekali

66 - 79 : baik

56 - 65 : cukup baik

40 - 55 : kurang baik

30 - 39 : sangat kurang baik

$$= \frac{87}{23 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{87}{92} \times 100$$

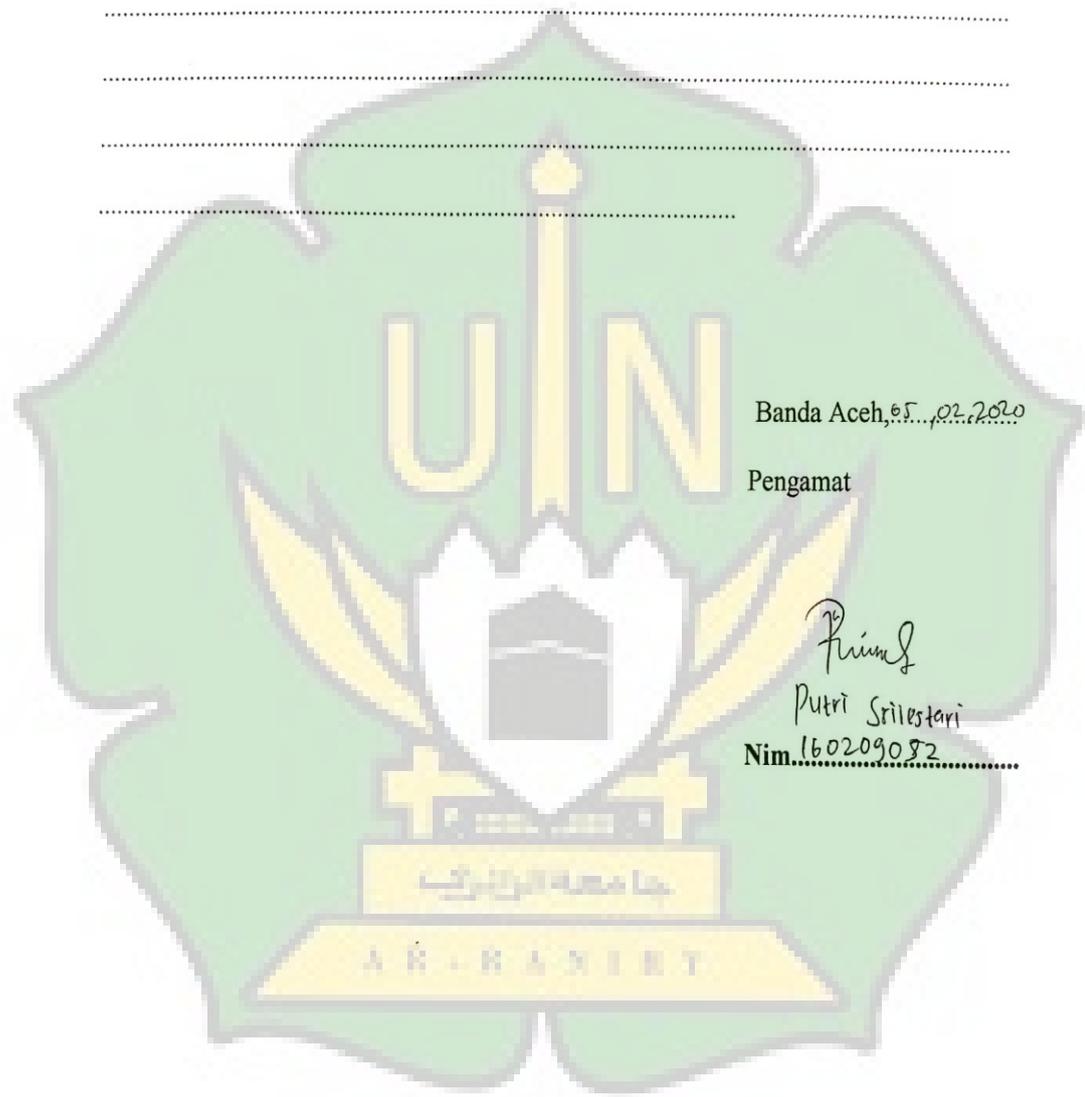
$$= \frac{8700}{92}$$

$$= 94,56\%$$

A R - H A N I B Y

**d. Saran dan Komentar Pengamatan**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Banda Aceh, 05...02.2020

Pengamat

*Prima*

Putri Srilestari

Nim. 160209082

**LEMBAR RUBRIK KREATIVITAS PESERTA DIDIK**  
(SIKLUS I)

Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan menggunakan angka 1, 2, 3 atau 4 pada skor dengan ketentuan pada penilaian indikator kreativitas sebagai berikut :

Skor 1 : Perlu bimbingan dalam aspek kreativitas

Skor 2 : Cukup baik dalam aspek kreativitas

Skor 3 : Baik dalam aspek Kreativitas

Skor 4 : Sangat baik dalam aspek kreativitas.

No	Nama	Aspek Yang Diamati																Total
		Kefasihan /Kelancaran				Fleksibilitas				Orisinalitas				Elaborasi				
		Kemampuan dalam menuliskan berbagai materi dalam <i>mind mapping</i>				Kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>				Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang unik tanpa meniru teman				Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	S1																	
2	S2																	
3	S3																	



26	S26																		
27	S27																		
28	S28																		
29	S29																		
30	S30																		
31	S31																		
32	S32																		
33	S33																		
34	S34																		
35	S35																		
36	S36																		
37	S37																		
38	S38																		
39	S39																		
40	S40																		
41	S41																		

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{jumlah skor tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Kategori Kriteria Kreativitas

80 – 100 : Sangat Kreatif

- 66 – 79 : Kreatif
- 56 – 65 : Cukup Kreatif
- 40 – 55 : Kurang Kreatif
- 30 – 39 : Sama sekali kurang kreatif



## LEMBAR RUBRIK KREATIVITAS PESERTA DIDIK

### (SIKLUS II)

Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan menggunakan angka 1, 2, 3 atau 4 pada skor dengan ketentuan pada penilaian indikator kreativitas sebagai berikut :

Skor 1 : Perlu bimbingan dalam aspek kreativitas

Skor 2 : Cukup baik dalam aspek kreativitas

Skor 3 : Baik dalam aspek Kreativitas

Skor 4 : Sangat baik dalam aspek kreativitas.

No	Nama	Aspek Yang Diamati																Total
		Kefasihan /Kelancaran				Fleksibilitas				Orisinalitas				Elaborasi				
		Kemampuan dalam menuliskan berbagai materi dalam <i>mind mapping</i>				Kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>				Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang unik tanpa meniru teman				Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	S1																	
2	S2																	
3	S3																	



26	S26																		
27	S27																		
28	S28																		
29	S29																		
30	S30																		
31	S31																		
32	S32																		
33	S33																		
34	S34																		
35	S35																		
36	S36																		
37	S37																		
38	S38																		
39	S39																		
40	S40																		
41	S41																		

$$\text{Kreativitas Klasikal} = \frac{\text{jumlah skor tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

#### Kategori Kriteria Kreativitas

80 – 100 : Sangat Kreatif

66 – 79 : Kreatif

- 56 – 65 : Cukup Kreatif
- 40 – 55 : Kurang Kreatif
- 30 – 39 : Sama sekali kurang kreatif



## DOKUMENTASI

Siswa Berdo'a



Guru mengabsen siswa



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Siswa duduk berkelompok



Guru membimbing siswa membuat *mind mping*



Siswa membuat *mind mapping*



Siswa membuat *mind mapping*



Siswa mempresentasikan hasil kerjanya



Guru membimbing siswa dalam membuat *mind mapping*



Siswa duduk berkelompok



Siswa duduk berkelompok



Guru menjelaskan materi pembelajaran

