

**PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV MIN 40
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**HAYATUN FADHILA
NIM. 160209062**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM
2021 M/ 1442 H**

**PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKTKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS MIN 40 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

HAYATUN FADHILA

NIM. 160209062

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Darmiah, S.Ag., MA

NIP. 197305062007102001

Pembimbing II,



Tabrani Z.A.S.Pd.I., M.S.I., M.A

NIDN. 0414088605

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hayatun Fadhila

NIM : 160209062

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MIN 40 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 dikemudian 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, 9 Januari 2020
Yang Menyatakan,



Hayatun Fadhila
NIM. 160209062

ABSTRAK

Nama : Hayatun Fadhila
NIM : 160209062
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Min 40 Aceh Besar
Pembimbing I : Darmiah, MA
Pembimbing II : Tabrani ZA, S.Pd.I., M.S.I., MA.
Kata Kunci : Model *Mind mapping*, Kretivitas Siswa, Pembelajaran IPS

Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap individu yang terlibat dalam Pendidikan dituntut untuk mengembangkan potensi diri dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model *mind mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan 2 siklus menggunakan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Sedangkan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan rubrik kreativitas siswa, yang dianalisis menggunakan rumus mengukur aktivitas dan kreativitas klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 73,52%, mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 91,17%. Adapun aktivitas siswa pada siklus I yaitu 69,11%, mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 88,23%. Sedangkan kreativitas siswa pada siklus I yaitu 70%, mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II yaitu 90%. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV MIN 40 Aceh Besar mampu meningkatkan kreativitas siswa.

A R - R A N I R Y

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 Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”.

Tak lupa pula penulis sampaikan selawat beserta salam kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap umat muslim serta telah membawa manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

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 terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. 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.

2. Kepada ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag selaku Ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) dan Sekretaris serta seluruh staf di prodi PGMI yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Darmiah, MA selaku dosen pembimbing I dan bapak Tabrani ZA, S.Pd.I., M.S.I., MA selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik yang membangun dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Kepada Panasehat Akademik ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Kepada bapak dan ibu dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
6. Kepada kepala MIN 40 Aceh Besar ibu Muthmainna, S.Ag dan wali kelas IV MIN 40 Aceh Besar ibu Zuraida, S.Pd.i, dan Murid kelas IV MIN 40 Aceh Besar yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kepada yang teristimewa untuk ayahanda Drs. Irhas Ahmad, ibunda Meri Ulfah, beserta keluarga tercinta abang Istaq Nasa, kakak Tiara Hafidzhuuna, adek Miftahul Huda Assadiqi dan ponan ku tersayang Aina Thalita Zahran yang selalu memberi semangat dan dukungan baik moril maupun materi dalam penulisan skripsi ini.

8. Kepada teman-teman yang tersayang Irna Jamila, Ria Firda, Annisah, dan Putri Ramadhani yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis, semoga Allah Swt dapat membalas segala kebaikan kalian semua.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan penulis menyadari skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata cara penulisan maupun dari segi isi, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna dalam peningkatan mutu Pendidikan. Terakhir, kesempurnaan hanya milik Allah SWT dan segala kekurangan hanya milik hamba-Nya.

Banda Aceh, 30 Desember 2020
Penulis,

Hayatun Fadhila



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
 BAB II : LANDASAN TEOR	
A. Model <i>Mind Mapping</i>	8
1. Pengertian <i>Mind Mapping</i>	8
2. Manfaat <i>Mind Mapping</i>	10
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Mind Mapping</i>	11
4. Langkah-langkah <i>Mind Mapping</i>	12
B. Kreativitas	14
1. Pengertian Kreativitas.....	16
2. Aspek-aspek Kreativitas	17
3. Faktor yang Mendukung Kreativitas	17
4. Faktor yang Menghambat Kreativitas	18
5. Indikator Kreativitas	19
C. Pembelajaran IPS	20
1. Pengertian IPS	20
2. Tujuan Pembelajaran IPS	22
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	23

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	24
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	25
C. Instrumen Pengumpulan Data	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Teknik Analisis Data	28
1. Analisis Data Hasil Observasi	28
2. Analisis Data Hasil Rubrik Kreativitas	29

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan Hasil Penelitian	50
1. Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran	50
2. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	52
3. Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	53

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

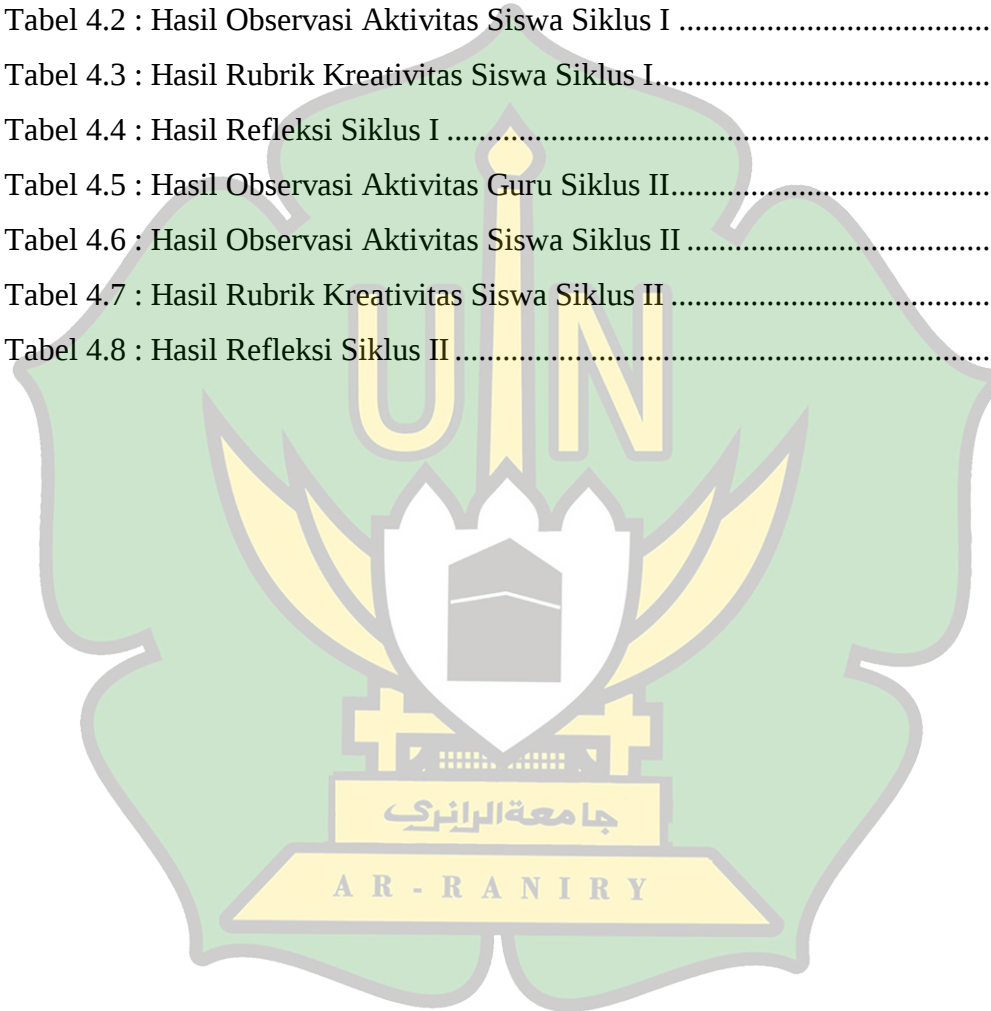
LAMPIRAN	61
-----------------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	110
-----------------------------------	-----



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Kategori Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa	29
Tabel 3.2 : Kategori Kriteria Penilaian Rubrik Kretivitas	30
Tabel 4.1 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	33
Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	35
Tabel 4.3 : Hasil Rubrik Kreativitas Siswa Siklus I.....	38
Tabel 4.4 : Hasil Refleksi Siklus I	40
Tabel 4.5 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	43
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	45
Tabel 4.7 : Hasil Rubrik Kreativitas Siswa Siklus II	47
Tabel 4.8 : Hasil Refleksi Siklus II	49



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 : Diagram Persentase Aktivitas Guru	51
Gambar 4.2 : Diagram Persentase Aktivitas Siswa.....	52
Gambar 4.3 : Diagram Persentase Kreativitas Siswa.....	53



DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 3.1 : Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	25
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	61
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry	62
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 40 Aceh Besar	63
Lampiran 4	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	64
Lampiran 5	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	81
Lampiran 6	: Lembar Observasi Guru Siklus I	93
Lampiran 7	: Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	96
Lampiran 8	: Lembar Observasi Guru Siklus II.....	99
Lampiran 9	: Lembar Observasi Siswa Siklus II	102
Lampiran 10	: Lembar Rubrik Kreativitas	105
Lampiran 11	: Foto-Foto Penelitian	108
Lampiran 12	: Daftar Riwayat Hidup.....	110



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik agar aktif secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir dalam menghadapi segala tantangan dimasa yang akan datang.¹ Pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk mengembangkan potensi diri dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaksi, inspirasi, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Satuan Pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian

¹ Andreas Tri Wibowo, Skripsi: *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sdn 8 Metro Utara 2015/2016*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016), h. 1

kompetensi lulusan.² Untuk mencapai kompetensi lulusan, maka harus memiliki kualitas pembelajaran yang sistematis sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 40 Aceh Besar, proses belajar peserta didik masih kurang kreatif di pembelajaran IPS terutama dalam menjawab soal ujian harian. Banyak peserta didik yang tidak dapat mempresentasikan atau menjawab soal latihan hariannya, dikarenakan peserta didik sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Padahal guru sudah menjelaskan dan memberikan contoh dalam mengerjakan soal latihan harian. Disini tampak bahwa peserta didik kurang kreatif dalam proses belajar mengajar, Selain itu banyak peserta didik yang kurang peka untuk membuat catatan kecil dan ketika ditanya guru kebanyakan peserta didik hanya diam saja dan bertindak pasif.³

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencoba menawarkan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS. Model *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah “Memetakan” pikiran.⁴ Pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* memungkinkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Hal ini juga membuat peserta didik terlatih dalam mengaitkan konsep-konsep yang dimilikinya sehingga dapat membantu peserta

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia, *Standar Proses*, Nomor 22 Tahun 2016, h. 1

³ Hasil Observasi di MIN 40 Aceh Besar, kelas IV, pada tanggal 17 September 2019.

⁴ Tony Buzan, *Buku pintar Mind Mapping*, (Jakarta: Gramedia pustakan utama, 2010), h.

didik dalam memecahkan soal-soal dalam pembelajaran yang melibatkan beberapa konsep yang terkait, adapun kelebihan dari model *Mind Mapping* ini adalah dapat menemukan ide baru dan melatih kemampuan merencana, menggali informasi dari dalam dan dari luar otak. Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan efisien yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas tentang permasalahan yang dialami oleh peserta didik, maka peneliti mencoba memberikan alternatif penyelesaian permasalahannya, yaitu melalui penelitian dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 40 Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemampanan latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok pertanyaan perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dikelas IV MIN 40 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dikelas IV MIN 40 Aceh Besar?
3. Bagaimanakah kreativitas siswa dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS dikelas IV MIN 40 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan penelitian dan penulisan mempunyai tujuan, dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada pembaca. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dikelas IV MIN 40 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dikelas IV MIN 40 Aceh Besar.
3. Ingin mengetahui kreativitas siswa dengan Penerapan Model *Mind Mapping* dikelas IV MIN 40 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang ingin dicapai maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Dapat memperkaya konsep dan teoritis untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang terkait dengan kreativitas peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.
- 2) Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran bagi siswa
- 3) Dengan diterapkannya model *Mind Mapping* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar dan minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan penerapan model *Mind Mapping* diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

c. Bagi peneliti

Dapat menambahkan pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, serta menjadi bekal sebagai pendidik yang profesional dan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan keterampilan peneliti sebagai calon guru yang kreatif.

E. Defenisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah suatu perbuatan menerapkan.⁵ Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, pendekatan dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peneliti menerapkan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.79

2. Kreativitas belajar

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan merinci) suatu gagasan.⁶ Kreativitas juga merupakan sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan, hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain. Kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang baru melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan.⁷

Pengertian yang dimaksud di atas kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu ide atau karya baru yang berasal dari pemikiran yang kreatif, kreativitas membuat peserta didik dapat membuat suatu karya yang dapat memecahkan permasalahan melalui cara berpikirnya sendiri.

3. *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah cara kreatif bagi setiap peserta didik untuk menghasilkan ide-ide, merekam pembelajaran dan merencanakan proyek baru.⁸ *Mind Mapping* merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu peserta didik menghasilkan pembelajaran yang bermakna di dalam kelas.

Penerapan model *Mind Mapping* yang dimaksud peneliti dalam pembahasan ini adalah untuk meningkatkan cara berpikir kreatif peserta didik, dalam

⁶ Utami Munandar, *pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 18

⁷ Mohammad Ali, *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.42

⁸ Melvin. L. Silberman, *Active Learning, 101 cara belajar siswa aktif*, (Bandung: Nusa media dan Nuansa, 2004), h. 59

pembelajarannya, sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

4. IPS

Nasution menjelaskan IPS adalah suatu program Pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.⁹ Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.¹⁰

IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia didalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

⁹ Nasution Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: universitas terbuka, 2002), h. 123

¹⁰ Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwijaya, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2010), h. 77

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Model *Mind Mapping*

1. Pengertian Model *Mind Mapping*

Model *Mind Mapping* ini dipopulerkan oleh Tony Buzan, Seorang ahli dan produktif di bidang Psikologi, Kreativitas dan pengembangan diri pada tahun 1970. Tony Buzan menjelaskan *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah “Memetakan” pikiran.¹¹ Sedangkan dalam pendapat Silberman, *Mind Mapping* adalah cara kreatif bagi setiap peserta didik untuk menghasilkan ide-ide, merekam pembelajaran dan merencanakan proyek baru.¹²

Mind Mapping merupakan suatu model pembelajaran dengan cara meringkas materi yang perlu dipelajari, kemudian memproyeksi masalah yang diringkas ke dalam pemetaan pikiran sehingga lebih mudah dipahami.¹³ Model pembelajaran ini menitik beratkan pada bagaimana proses belajar peserta didik dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyanto, *Mind Mapping* menggunakan pengingat visual sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan untuk belajar, mengorganisasi dan merencanakan

¹¹ Tony Buzan, *Buku pintar Mind Mapping*, (Jakarta: Gramedia pustakan utama, 2010), h. 4

¹² Melvin. L. Silberman, *Active Learning, 101 cara belajar siswa aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2004), h. 59

¹³ Sugiartolwan, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2004), h. 147

era ini dapat membangkitkan ide-ide orisinil dan memicu ingatan dengan mudah.¹⁴

Ahmad menjabarkan bahwa model *Mind Mapping* merupakan model mencatat kreatif yang memudahkan peserta didik dalam mengingat banyak informasi, Catatan dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan dengan topik utama di tengah, sementara subtopik perincian menjadi cabang-cabangnya.¹⁵

Penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa model *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran yang memetakan pemikiran dari sebuah konsep yang digambarkan ke dalam cabang-cabang pemikiran dengan pemikiran yang kreatif dan imajinatif. Model ini merupakan model mencatat kreatif yang memudahkan peserta didik mengingat informasi sehingga dengan model pembelajaran *Mind Mapping* bisa membuat peserta didik memiliki pembelajaran yang bermakna dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Mind Mapping adalah suatu teknik visual atau ilustrasi grafis konkrit yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak yang menunjukkan ide-ide atau penggambaran pembelajaran, dimulai dari konsep yang umum menuju konsep yang khusus tanpa memindahkan urutan atau topik bahasan yang diinginkan.¹⁶ *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang

¹⁴ Sugiyanto, *Model-model pembelajaran inovatif*, (Surakarta: Yuma pustaka, 2013), h. 72

¹⁵ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2004), h. 64

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 158

meminta peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep yang saling berhubungan dalam bentuk gambar.

2. Manfaat *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah salah satu model pembelajaran yang bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena model ini mempunyai begitu banyak manfaat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, adapun manfaat model *Mind Mapping* dalam pembelajaran menurut Mastur Faizi sebagai berikut:

- a. Mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi secara jelas.
- b. Membantu memperjelas pemahaman siswa pada suatu informasi tidak hanya itu saja *Mind Mapping* juga dapat melatih siswa belajar mandiri pada suatu kegiatan yang menyenangkan dan menghemat waktu.
- c. Memicu kreativitas seseorang dalam mengelola informasi.
- d. Dapat melihat dengan jelas gambaran suatu bahasan secara menyeluruh.
- e. *Mind Mapping* lebih ringkas karena dalam satu halaman sudah mencakup keseluruhan informasi yang diperlukan.
- f. Terdapat pengelompokan beberapa informasi sehingga mudah mengingat.
- g. Terdapat percabangan dalam *Mind Mapping* yang menjadi sub bagian atau pengelompokkan satu tema utama.
- h. Membuat *Mind Mapping* merupakan pembelajaran yang menarik mata dan tidak membosankan.
- i. *Mind Mapping* yang penuh gambar, warna dan grafik, tentu semakin membuat belajar lebih menyenangkan.
- j. Memudahkan siswa berkonsentrasi, karena terdapat berbagai gambar maupun simbol-simbol.
- k. Proses pembuatannya menyenangkan, karena siswa bisa menggunakan gambar, warna, simbol, maupun grafik, sehingga membuat pembelajaran lebih memberikan kesan tersendiri dalam diri siswa.¹⁷

Selanjutnya Buzan mengemukakan beberapa manfaat model pembelajaran

Mind Mapping yaitu sebagai berikut:

- a. Memberi pandangan menyeluruh pada pokok masalah.

¹⁷Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid*, (Jogjakarta: Mitra Pelajar, 2007), h. 192

- b. Memungkinkan siswa merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana siswa akan pergi dan dimana siswa berada.
- c. Mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat.
- d. Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan siswa melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru.
- e. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat.¹⁸

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari model pembelajaran *Mind Mapping* adalah *Mind Mapping* bermanfaat untuk meningkatkan cara berpikir peserta didik pada pokok permasalahan, membuat siswa mengingat informasi-informasi penting yang telah ditulis secara ringkas, membantu peserta didik dalam pemecahan masalah, membantu memperjelas pemahaman peserta didik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Menurut Olivia kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

- a. Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak.
- b. Dapat digunakan sebagai jembatan diskusi, artinya kita dapat mengembangkan *Mind Mapping* yang kita buat dengan *Mind Mapping* punya orang lain untuk diskusikan.
- c. Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan efisien.
- d. Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
- e. Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan melatih kemampuan merencana.
- f. Alat berpikir yang mengasyikkan karena membantu berpikir 2 kali lebih baik, cepat, jernih dan lebih menyenangkan.

Sedangkan kelemahan *Mind Mapping* sebagai berikut:

- a. Perlunya waktu yang cukup lama untuk menyusun *Mind Mapping*, sedangkan waktu yang tersedia terbatas.
- b. Sulit menentukan kata-kata untuk menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain.¹⁹

¹⁸ Tony Buzan, *Buku pintar Mind Mapping*,..., h. 5

4. Langkah-langkah *Mind Mapping*

Pada dasarnya *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dalam memetakan pikiran-pikiran dalam bentuk proyek. Membuat *Mind Mapping* sangat membutuhkan imajinasi, sehingga ada beberapa langkah untuk membuat *Mind Mapping* dalam pembelajaran.

Adapun Langkah-langkah model *Mind Mapping* menurut Mastur Faizi yaitu:

- a. Menyiapkan kertas kosong
- b. Letakkan kertas secara horizontal
- c. Mulailah membuat tema ditengah kertas (bisa gambar atau judul)
- d. Kemudian buatlah ranting-ranting/cabang-cabang yang berhubungan dengan tema menggunakan berbagai warna agar tampak menarik
- e. Selanjutnya dari masing-masing ranting tuliskan materi yang dipelajari
- f. Hias *Mind Mapping* tandai dengan warna-warni yang indah.²⁰

Selanjutnya Buzan mengemukakan Langkah-langkah dalam membuat *Mind Mapping* dalam pembelajaran. Langkah-langkah membuat *Mind Mapping* menurut Buzan sebagai berikut:

- a. Temukan tema atau topik dari *Mind Mapping*, tulis topik tersebut pada bagian tengah kertas kosong yang diletakan sebaiknya mendatar (*Landscapes*), memulai penulisan dari pusat memberikan kebebasan
- b. otak untuk menyebarkan ke segala arah dan mengekspresikan dirinya lebih bebas dan alami.
- c. Gunakan pola gambar untuk tompik utama. Sebuah gambar atau foto akan mempunyai seribu kata yang membantu otak dalam menggunakan imajinasi yang akan diungkapkan. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membantu otak berkonsentrasi, dan membuat otak tetap fokus dan mengaktifkan otak.

¹⁹ Femi Olivia, *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping*, (Jakarta: Elex Media komputindo, 2008), h. 13

²⁰ Matur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*, (Jakarta: Mitra Pelajar, 2007), h. 192

- d. Gunakan berbagai warna, yang sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Mapping* lebih hidup dan menambahkan energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
- e. Cari topik-topik cabang yang berhubungan dengan topik utama, tuliskan pula dengan satu kata kunci untuk tiap-tiap topik cabang yang menghubungkan tiap-tiap topik cabang dan dapat membantu memahami dan mengingat lebih banyak dengan mudah.
- f. Gunakan gambar atau kode-kode sederhana untuk tiap topik cabang.
- g. Cari hubungan antar topik cabang dengan topik utama. Gambar hubungan dengan membuat garis lengkung yang menghubungkan antar topik cabang dengan topik utama menggunakan pensil warna.
- h. Sisakan ruangan kosong pada kertas untuk penambahan tema/gagasan/topik. Ruang kosong digunakan untuk menempatkan ide yang tiba-tiba muncul.²¹

Langkah-langkah yang dikemukakan oleh Mastur Faizi dan Buzan memiliki persamaan dalam proses pembelajaran sama-sama menggunakan topik cabang. Hanya saja Langkah-langkah *Mind Mapping* dari Buzan lebih terperinci dan sistematis. Pada teori Buzan, adanya penambahan kertas kosong untuk tema/topik/gagasan yang tiba-tiba muncul.

Sedangkan menurut Bobby Deporter juga menjelaskan bahwa Langkah-langkah *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siapkan kertas
- b. Ditengah kertas buatlah lingkaran dari gagasan utama
- c. Tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk tiap-tiap poin kunci dengan menggunakan pulpen warna warni
- d. Tuliskan kata kunci/frase pada tiap-tiap cabang
- e. Kembangkan untuk menambahkan detail-detail.
- f. Tambahkan simbol tulisan gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf tebal.
- g. Bersikap kreatif dan berani
- h. Ciptakan peta pikiran secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan.²²

²¹ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping*, terj. Susi Purwoko, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2010), h. 15

²² Bobby Deporter, Mkie Henacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurahman, (Jakarta: Mizan Pustaka, 2005), h. 172

Pendapat dari ketiga Langkah-langkah dalam proses pembelajaran banyak memiliki persamaan. Yaitu sama-sama menggunakan cabang utama di tengah kertas dan membuat cabang-cabang topik yang berhubungan dengan topik utama. Pembelajaran *Mind Mapping* dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran kelompok maupun individu. Mata pelajaran yang berpotensi untuk menggunakan model *Mind Mapping* adalah mata pelajaran yang banyak membutuhkan pemahaman konsep.

a. Kreativitas

1. Pengertian kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.²³ Kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreatif mempunyai definisi yang banyak sekali, definisi kreativitas juga bergantung pada dasar teori yang menjadi acuan para pakar. Menurut Guilford dalam Ali & Asrori menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.²⁴

Sukmadinata mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat.²⁵ Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk

²³ Trisno Yuwono, *kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola), h. 330

²⁴ Ali M & Asrori M, *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 41

²⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 15

mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berfikir, dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan merinci) suatu gagasan.²⁶

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu ide atau karya baru dari pemikiran nya sendiri yang berbeda dari orang lain. Kreativitas membutuhkan proses yang menuntut kecakapan, keterampilan, keluwesan dan motivasi yang kuat sehingga dapat menciptakan suatu produk atau karya yang inovatif.

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikologi humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.²⁷ Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang.

Harris mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan,

²⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 18

²⁷ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 252

mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada, kemampuan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam pandangan suatu proses. Kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia.²⁸

Utami Munandar mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri peserta didik perlu dikembangkan.²⁹ *Pertama*, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. *Kedua*, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap perkembangan kreativitas belum memandai khususnya dalam pendidikan formal. *Ketiga*, meyibukkan dari secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui pemikirannya sendiri yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur atau gagasan yang ada. Menciptakan karya disini adalah menciptakan sesuatu karya yang belum diketahui oleh orang lain atau mengembangkan karya yang sudah ada menjadi suatu karya baru yang inovatif.

²⁸ Asep Seprul Hamdani, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui pembelajaran matematika dengan soal terbuka (open Ended)*, h. 2

²⁹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kretivitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 2004), h. 17

2. Aspek-aspek kreativitas

Menurut Utami Munandar kreativitas seseorang dapat diukur melalui empat aspek atau biasa disebut dengan istilah *“Four P’s of Creativity: person, process, press, and product”*, yaitu:³⁰

- a. Pribadi (*person*): tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.
- b. Proses (*process*): langkah-langkah proses kreatif yang banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- c. Produk (*product*): kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.
- d. Pendorong (*press*): menekankan faktor *“press”* atau dorongan, baik dorongan internal, berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau bersubuk diri secara kreatif maupun dorongan eksternal dari lingkungan social dan psikologi.

3. Faktor yang mendukung Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, dikemukakan bahwa kreativitas itu tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas, penggunaan waktu luang.³¹ Clark dalam Asrori mengkategorikan faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah sebagai berikut:

³⁰ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 2004), h. 20-21

³¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 17

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, menerjemahkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan.
- f. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa faktor yang mendukung kreativitas peserta didik adalah keluarga, situasi dan lingkungan. Kreativitas perlu dikembangkan dan ditingkatkan karena kreativitas tidak berkembang secara otomatis tetapi perlu dorongan dan rasangan untuk berkembang, baik dari keluarga maupun di lingkungan.

4. Faktor yang menghambat Kreativitas

Terdapat beberapa hal yang menghambat Faktor kreativitas menurut Munandar diantaranya sebagai berikut:

- a. Evaluasi, merupakan salah satu hal yang penting, namun terkadang yang terjadi para pendidik kurang memahami waktu yang tepat dan yang tidak tepat. Ada beberapa pendidik yang memberikan evaluasi pada saat proses kreativitas berlangsung bahkan ada yang tidak memberikan evaluasi sehingga anak tidak mengerti letak kekurangannya. Hal ini menjadi penting karena merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan kreativitas konstruktif.
- b. Hadiah (*Reward*), hal ini dapat merobohkan kreativitas serta dapat merubah motivasi intrinsik pada diri anak.
- c. Persaingan (*Competition*), terjadi ketika salah satu anak mengikuti suatu kompetisi dengan siswa lain, dimana nantinya yang terbaik mendapat hadiah.

- d. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat dikembangkan dengan suatu paksaan, jika hal ini terjadi maka akan sulit untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.³²

5. Indikator Kreativitas

Mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas peserta didik, maka perlu menggunakan empat indikator kreativitas yaitu sebagai berikut:

a. Kefasihan/kelancaran

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

b. Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan berbagai pemikiran yang berkembang menjadi berbagai pemikiran yang berbeda dan bebas dengan melakukan sikap atau Tindakan dengan cara tertentu dalam menyelesaikan sebuah permasalahan

c. Orsinilitas

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

³² Jati Fatmawiyati, Skripsi: “Telaah Kreativitas”, (Surabaya: Magister Psikologi Universitas Airlangga, 2008), h. 12

d. Elaborasi

Elaborasi dalam hal ini diartikan dengan memodifikasi reaksi yang dilakukan dengan menambahkan beberapa reaksi yang dilakukan dengan cara menambahkan reaksi lainnya yakni seperti mengambil suatu pemikiran yang sederhana, kemudian menjadikannya pemikiran yang lebih menarik. Atau menambahkan perincian-perincian pada suatu pemikiran tertentu, dengan syarat perincian-perincian ini sesuai dengan pemikirannya utamanya.³³

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencantumkan empat indikator kreativitas yaitu kefasihan, fleksibilitas, orsinilitas dan elaborasi dan mengembangkannya dengan berbagai aspek yang dinilai sesuai dengan indikator kreativitas yang diukur berdasarkan kreativitas peserta didik dalam melaksanakan tugas dengan menggunakan model *Mind Mapping*.

B. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Mata pelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran pokok, salah satunya adalah IPS. Nasution menjelaskan IPS adalah suatu program Pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politi dan psikologi.³⁴ Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat

³³ Hurlock, "Faktor Meningkatkan Kreativitas" dalam Tim Pustaka Familia, *Warna Warni Kecerdasan Anak dan pendampingnya*, (Yogyakarta: Kanisus, 2006), h.255

³⁴ Nasution Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: universitas terbuka, 2002), h.123

SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.³⁵

IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat, selain itu IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia didalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya, berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Konsep IPS meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemetaan, kelangkaan, kekhususan, dan nasionalisme.³⁶

Pendapat diatas dapat kita pahami bahwasannya IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang persoalan yang terjadi di masyarakat, mengkaji tentang isu-isu dan fonomena yang terjadi di masyarakat. IPS diharapkan dapat melahirkan manusia yang bertanggung jawab dan memilki kontribusi besar bagi bangsa dan negara. IPS juga dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai dan norma berdasarkan konsep yang telah dimiliki.

³⁵ Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwijaya, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2010), h. 77.

³⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi dan implementasi dalam kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 173.

2. Tujuan pembelajaran IPS

Setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan pembelajaran, begitupun dengan pembelajaran IPS, pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, sehingga diharapkan Pendidikan IPS dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Trianto berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.³⁷

Menurut Numan tujuan IPS adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara dan agama, menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial yang menekankan pada reflektif *inquiry*.³⁸ Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya tujuan ips adalah untuk mengembangkan dan membentuk karakter menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berguna bagi bangsa dan negara, menumbuhkan sikap sosialisasi dan keterampilan dalam memecahkan persoalan yang terjadi dimasyarakat.

³⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.176

³⁸ Numan Somantri, *Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: Rosda Karya, 2001), h.260-261

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajarannya, dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Tujuan akhir IPS adalah agar peserta didik dapat mengembangkan potensi sosial yang ada dalam dirinya guna meningkatkan kemampuan bersosialisasi sebagai warga Negara di masyarakat.

3. Ruang lingkup pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda. Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran, ruang lingkup IPS dalam permendikbud no 21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam pelajaran IPS terdiri dari manusia, tempat dan lingkungan.³⁹

³⁹ Permendikbud no 21 tahun 2016 tentang *Standar Isi*

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki prakteknya sendiri.⁴⁰ Penelitian Tindakan kelas dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.⁴¹

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yakni untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Berdasarkan hal ini penelitian dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS, dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses PTK merupakan suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan. Proses tersebut merupakan suatu proses yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.⁴²

Model siklus rancangan penelitian tindakan kelas ini memakai model Kemmis & Mc Taggart yang dapat digambarkan sebagai berikut:

⁴⁰ Tabrani ZA, Sekilas Pandangan tentang Metodologi Penelitian, (<http://www.tabrani.com/2016/11/Sekilas-tentang-desain-penelitian.html>), h.5

⁴¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja afindo Persada, 2008), h. 44

⁴² Suharmi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.16

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁴³ Adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan segala sesuatu yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan mengajar selama penelitian.⁴⁴ Digunakan untuk mengamati kegiatan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa.

a. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar aktivitas guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* dan untuk mendapatkan data terkait dengan rumusan masalah yang dilakukan dengan model *Mind Mapping*. Lembar observasi berisi setiap aspek kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ketika mengajar.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa bertujuan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup sesuai dengan RPP yang telah dirancang.

⁴³ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h.84

⁴⁴ Kunandar, *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h.143

2. Lembar Rubrik Kreativitas siswa

Rubrik merupakan panduan penilaian dalam suatu pekerjaan peserta didik yang menggambarkan atau memuat berbagai kriteria-kriteria yang diinginkan guru dengan tujuan untuk mendapat hasil pekerjaan peserta didik yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.⁴⁵ Rubrik kreativitas berisi tentang rincian aspek penilaian yang menjadi pedoman dalam menilai hasil kinerja peserta didik, dengan demikian rubrik dapat digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan kreativitas peserta didik yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh guru.

D. Teknik Pengumpulan Data

Memperoleh data dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah cara yang dipergunakan untuk memperoleh data dengan cara mengamati langsung kelapangan atau lokasi data penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa.

- a. Observasi guru, dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas menggunakan model *Mind Mapping*. Observasi pada guru dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari beberapa aspek yang dinilai dan diberikan tanda check list.

⁴⁵ Nura Azkia, *Skripsi: Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV Min 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh, 2018), Diakses Pada Tanggal 20 juni 2020, h.42

- b. Observasi siswa, dilakukan untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS. Observasi pada siswa juga menggunakan lembar observasi berupa beberapa aspek yang dinilai dengan menggunakan *check list*.

2. Rubrik Kreativitas Siswa

Rubrik merupakan panduan guru dalam menilai hasil kerja siswa pada setiap kriteria yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, rubrik berisi berbagai aspek indikator kreativitas siswa sesuai dengan indikator kreativitas yang telah ditetapkan pada aspek kreativitas, dengan demikian rubrik dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kreativitas peserta didik sesuai dengan indikator kreativitas yang telah ditetapkan, adapun dalam pengisian rubrik dengan cara memberikan *check list* pada skor aspek kreativitas yang diamati.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Untuk mendeskripsikan data penelitian diberikan perhitungan sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Observasi

Menganalisis data hasil observasi pada aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan rumusan mengukur aktivitas guru dan siswa sebagai berikut: ⁴⁶

⁴⁶ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.103

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

Setelah Data diolah kemudian dianalisis menggunakan kategori kriteria penilaian pengamatan aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada table berikut: ⁴⁷

Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Pengamatan Hasil Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Angka	Kategori penilaian
1.	80 – 100	Sangat baik
2.	70 – 79	Baik
3.	60 – 69	Cukup
4.	50 – 59	Kurang baik
5.	49	Sangat kurang baik

Aktivitas guru dan siswa yang diharapkan dalam pembelajaran adalah kategori Baik atau Sangat baik.

2. Analisis Hasil Rubrik Kreativitas siswa

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan maka pada tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kreativitas pada peserta didik melalui penerapan model *Mind Mapping*. Untuk menganalisis kreativitas peserta didik yaitu dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh peserta didik menjadi nilai peserta didik, dapat dihitung menggunakan rumus:⁴⁸

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

⁴⁷ Imas Kurniansih dan Sani Berlin, *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Kata Pena, 2014), h. 43

⁴⁸ Imas Kurniansih dan Sani Berlin, *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru...*, h. 43.

Setelah nilai peserta didik diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik untuk memperoleh nilai rata-rata, adapun analisis nilai rata-rata secara klasikal yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik, kemudian dibagi jumlah peserta didik dalam kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Mulyasa menyatakan untuk menghitung rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut: ⁴⁹

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

Peneliti menilai kreativitas peserta didik dengan menggunakan kategori kriteria penilaian yang dimodifikasi dari Purwanto sebagai berikut: ⁵⁰

Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Tingkat Kreativitas Siswa

Angka	Kriteria
90 – 100	Sangat Kreatif
75 – 89	Kreatif
60 – 74	Cukup Kreatif
45 – 59	Kurang Kreatif
45	Sangat Kurang Kreatif

Tingkat Kreativitas siswa yang diharapkan dalam pembelajaran adalah kategori Kreatif atau Sangat Kreatif. Siswa dikatakan tuntas dalam kemampuan kreativitasnya apabila siswa memperoleh nilai > 75 dalam kategori kreatif dan sangat kreatif.

⁴⁹ E, Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h.27

⁵⁰ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h.103

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 40 Aceh Besar yang beralamat Jln. Mesjid Daroy No.02 Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar yang dipimpin oleh ibu Muthmainna, S.Ag. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa. Siklus I dilakukan tanggal 28 November 2020 dan Siklus II dilakukan pada tanggal 3 Desember 2020.

Penelitian ini menggunakan empat tahap yang harus dilakukan peneliti yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, adapun hasil penelitian kedua siklus dapat dilihat sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan Tindakan dalam mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh peneliti sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti harus mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran yang yang digunakan saat proses belajar mengajar yang meliputi : menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan para Pahlawan yang sesuai dengan buku kurikulum 2013 revisi 2017, membuat lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa dan rubrik kreativitas yang menggunakan 4 indikator yang meliputi kefasihan/kelancaran, fleksibilitas, orisinilitas dan elaborasi. Serta merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

b. Tindakan

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan pada hari sabtu tanggal 28 November 2020, Tindakan ini dilakukan setelah persiapan perencanaan telah lengkap. Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam, memperkenalkan diri, baca doa dan melakukan tanya jawab seputar materi yang ingin dipelajari. Kemudian pada kegiatan inti guru menunjukkan gambar tokoh kerjaan Hindu, Buddha dan Islam, guru menjelaskan tokoh dan peninggalan kerajaan Hindu, Buddha dan Islam, guru membagikan kelompok, membagikan LKPD, guru membimbing siswa membuat *Mind Mapping*, guru meminta siswa mempresentasikan hasil *Mind Mapping* didepan kelas.

Kegiatan penutup guru meminta siswa menyimpulkan pelajaran hari ini, guru memberikan penguatan, guru membagikan evaluasi, guru mengingatkan siswa untuk belajar materi yang selanjutnya dan guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Pengamatan

Peneliti memerlukan seseorang atau pengamatan yang bertugas mengamati aktivitas-aktivitas guru dan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan aktivitas guru diamati oleh ibu Zuraida S.Pd.I yang merupakan wali kelas IV MIN 40 Aceh Besar dan pengamat aktivitas siswa diamati oleh Irna Jamila yang merupakan mahasiswi PGMI dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, adapun hasil pengamatan tersebut dipaparkan berdasarkan pengamatan dua orang pengamat

pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini uraian hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa yang termuat dalam beberapa table berikut:

1) Pengamatan Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru pada siklus I tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan para pahlawan dengan menggunakan model *Mind Mapping* yang diamati oleh ibu Zuraida S.Pd.I yang merupakan wali kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Data hasil aktivitas guru pada siklus I pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1: Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	1. Guru memberi salam				✓
	2. Guru mengajak siswa berdoa				✓
	3. Guru mengaitkan pengetahuan awal siswa sebelum belajar dengan memberikan pertanyaan kepada siswa		✓		
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran			✓	
2	Kegiatan Inti				
	5. Guru memperlihatkan gambar tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia			✓	
	6. Guru meminta siswa untuk bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan guru			✓	
	7. Guru menjelaskan tokoh dan peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia			✓	
	8. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok		✓		

	9. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan siswa dalam pembuatan <i>Mind Mapping</i>			✓	
	10. Guru membimbing siswa dalam diskusi pembuatan <i>Mind Mapping</i>			✓	
	11. Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas			✓	
	12. Guru mengajak siswa menanggapi hasil kerja kelompok yang mempresentasikan		✓		
3	Kegiatan Akhir				
	13. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas			✓	
	14. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini			✓	
	15. Guru memberikan evaluasi			✓	
	16. Guru mengarahkan siswa untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya			✓	
	17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam			✓	
Jumlah		50			

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Mendapatkan data aktivitas guru pada siklus I dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{50}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{50}{68} \times 100$$

$$= 73,52$$

Katagori aktivitas guru:

80 - 100 : Sangat Baik

70 - 79 : Baik

60 - 69 : Cukup Baik

50 - 59 : Kurang Baik

49 : Sangat Kurang

Berdasarkan data obeservasi yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berjumlah 50 dengan nilai rata-rata $\bar{x} = \frac{50}{68} = 73,52\%$ maka taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan hasil pengamatan dikategorikan baik, namun masih ada beberapa aktivitas yang harus diperbaiki dan tingkatkan lagi khususnya pada aktivitas guru yang mendapatkan skor nilai yang kurang baik.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa pada tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan para Pahlawan diamati oleh Irna Jamila yang merupakan mahasiswi PGMI dengan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	1. Siswa berdoa				✓
	2. Siswa menjawab pertanyaan guru		✓		
	3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
	Kegiatan Inti				

2	4. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru			✓	
	5. Siswa bertanya jawab mengenai gambar yang diamati			✓	
	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru		✓		
	7. Siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibagikan guru			✓	
	8. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD			✓	
	9. Siswa mengerjakan LKPD sesuai arahan guru		✓		
	10. Siswa berdiskusi mengenai hasil pembuatan <i>Mind Mapping</i>			✓	
	11. Siswa mempresentasikan hasil <i>Mind Mapping</i>			✓	
	12. Siswa menanggapi hasil kerja dari kelompok Lain		✓		
3	Kegiatan Akhir				
	13. Siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari		✓		
	14. Siswa mendengarkan penguatan pelajaran yang diberikan guru		✓		
	15. Siswa mengerjakan evaluasi			✓	
	16. Siswa mendengarkan guru mengarahkan untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya			✓	
	17. Siswa berdoa untuk mengakiri pembelajaran				✓
Jumlah		47			

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Untuk mendapatkan data aktivitas siswa pada siklus I dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{47}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{47}{68} \times 100$$

$$= 69,11$$

Kategori Aktivitas Siswa:

80 - 100 : Sangat Baik

70 - 79 : Baik

60 - 69 : Cukup Baik

50 - 59 : Kurang Baik

49 : Sangat Kurang

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa, jumlah skor nilai keseluruhan aktivitas berjumlah 47 dengan nilai rata-rata $\bar{x} = \frac{47}{68} = 69,11\%$ maka taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan hasil pengamatan dikategorikan cukup baik, namun dari pengamatan aktivitas siswa, siswa masih kurang dalam beberapa hal di antaranya siswa kurang mendengarkan penjelasan guru, siswa masih kurang dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa masih kurang dalam mengerjakan LKPD, dan siswa masih kurang dalam berdiskusi kelompok, sehingga berdampak siswa masih kurang dalam menyimpulkan materi pelajaran.

3) Pengamatan Kreativitas siswa

Pengamatan kreativitas siswa pada tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan para Pahlawan dilakukan dengan menggunakan rubrik kreativitas untuk melihat sejauh mana hasil tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajar. Hasil rubrik kreativitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3: Hasil Kreativitas Siswa Siklus I

Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
A ₁	14	70	Cukup Kreatif
A ₂	16	80	Kreatif
A ₃	13	65	Cukup Kreatif
A ₄	12	60	Cukup Kreatif
A ₅	16	65	Kreatif
A ₆	14	70	Cukup Kreatif
A ₇	15	75	Kreatif
A ₈	16	80	Kreatif
A ₉	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₀	15	75	Kreatif
A ₁₁	16	80	Kreatif
A ₁₂	12	60	Cukup Kreatif
A ₁₃	15	75	Kreatif
A ₁₄	13	65	Cukup Kreatif
A ₁₅	15	75	Kreatif
A ₁₆	16	80	Kreatif
A ₁₇	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₈	14	70	Cukup Kreatif
A ₁₉	16	80	Kreatif
A ₂₀	16	80	Kreatif
A ₂₁	15	75	Kreatif
A ₂₂	12	60	Cukup Kreatif
A ₂₃	16	80	Kreatif
A ₂₄	16	80	Kreatif
A ₂₅	15	75	Kreatif
A ₂₆	15	75	Kreatif
A ₂₇	15	75	Kreatif
A ₂₈	16	65	Kreatif
A ₂₉	13	65	Cukup Kreatif
A ₃₀	15	75	Kreatif

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Mengetahui nilai untuk kreativitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Sesudah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan skor yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai, selanjutnya peneliti menghitung nilai siswa secara klasikal yaitu dengan cara menjumlah nilai yang didapatkan siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga mendapatkan nilai rata-rata. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Kreativitas Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \\ \text{Kreativitas Klasikal} &= \frac{21}{30} \times 100 \\ &= 70\end{aligned}$$

Berdasarkan table 4.3 menunjukkan bahwasannya tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 21 siswa dengan nilai rata-rata 70%, dan siswa yang dikategorikan cukup kreatif sebanyak 9 orang dengan nilai rata-rata 30. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 70%, maka dapat diketahui tingkat kreativitas siswa pada siklus 1 dikategorikan cukup kreatif. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas apabila tingkat kemampuan kreativitas siswa telah mencapai nilai >75 dengan kategori kreatif dan sangat kreatif. Dengan demikian tingkat kreativitas siswa pada siklus I penerapan model *Mind Mapping* kreativitas siswa belum berhasil.

d. Refleksi siklus I

Refleksi adalah kegiatan untuk mengkaji dan melihat Kembali Tindakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I untuk menyempurnakan Tindakan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Refleksi pada Tindakan

pembelajaran siklus I ini berdasarkan observasi kegiatan aktivitas guru siklus I maka yang harus diperbaiki sebagai berikut:

Table 4.4: Hasil Refleksi Siklus I

No	Aspek	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Guru kurang mampu dalam mengkondisikan kelas saat proses pembelajaran berlangsung	Guru harus lebih perhatian kepada siswa dan lebih tegas lagi saat proses belajar mengajar
		Guru kurang mampu menuntun siswa dalam membentuk kelompok sehingga kondisi kelas ribut	Guru harus lebih arif dalam menuntun siswa membentuk kelompok dan meminta ketua kelas membantu memandu siswa saat pembagian kelompok agar suasana kelas tertib
2	Aktivitas Siswa	Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran dan banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru	Guru Memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan guru
		Masih banyak siswa yang kurang paham akan materi pembelajarannya dan itu berdampak pada siswa yang kurang mampu membuat <i>Mind Mapping</i> yang benar sesuai intruksi guru	Guru harus lebih mampu membimbing siswa dalam memahami materi pembelajarannya
		Masih banyak siswa yang tidak mau mengajukan pertanyaan dan tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri dan berani untuk maju kedepan
		Siswa kurang mampu dalam menyimpulkan materi pelajarannya	Guru harus memberikan hadiah bagi siswa yang bisa menyimpulkan pelajaran
3	Kreativitas Siswa	Tingkat peningkatan kreativitas siswa masih kurang kreatif	Pada siklus II guru harus mengupayakan nilai kreativitas siswa menjadi lebih baik dengan model <i>Mind Mapping</i>

Pada table 4.4 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih banyak kekurangan yang berdampak pada nilai kreativitas siswa, nilai kreativitas siswa belum mampu mencapai nilai kriteria aspek kreativitas yang telah ditentukan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II ini untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I yang berdasarkan refleksi pada siklus I. Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrument, yaitu: membuat rencana pelaksanaan pelajaran (RPP) pada tema 5 Pahlawanku subtema 3 Sikap Kepahlawanan, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar rubrik kreativitas serta lembar kerja peserta didik (LKPD).

b. Tindakan

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2020. Pada kegiatan awal yang dilaksanakan guru diawali dengan mengucapkan salam, lalu meminta siswa membaca doa, guru mengkondisikan kelas dan meminta siswa untuk duduk rapi dan mengeluarkan buku, setelah itu guru mengulang Kembali materi sebelumnya, dan melakukan tanya jawab tentang materi pelajaran yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti guru menunjukkan gambar tentang sifat kepahlawanan kemudian guru menyuruh siswa mengamati gambar tersebut, lalu guru memberi penjelasan tentang materi pelajaran hari ini, kemudian guru bertanya jawab tentang materi pelajaran hari ini, guru membentuk siswa kedalam 5 kelompok ,

guru membagikan LKPD, guru memberikan arahan dan membimbing siswa dalam mengerjakan *Mind Mapping*, setelah itu guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi pembuatan *Mind Mapping*, dan guru meminta tanggapan dari kelompok lain tentang *Mind Mapping* yang dipresentasikan.

Kegiatan penutup guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini, kemudian guru memberikan penguatan dan membagikan lembar observasi untuk mengetahui pemahaman dan ketercapaian siswa dalam memahami materi pelajaran yang sudah dipelajari, guru mengingatkan siswa untuk belajar materi selanjutnya, lalu guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran hari ini.

c. Observasi

Pelaksanaan Tindakan pembelajaran pada siklus II ini untuk memperbaiki kelamahan dan kesalahan pada siklus 1 untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas IV min 40 Aceh Besar. Oleh karena itu aktivitas guru dan aktivitas siswa sangat mempengaruhi pada keberhasilan meningkatnya nilai kreativitas siswa. Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru pada siklus ke II ini yang menggunakan lembar observasi aktivitas dipaparkan sebagai berikut:

1) Aktivitas guru siklus II

Aktivitas guru pada siklus II ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Pengamat aktivitas guru pada siklus II ini tetap dengan observer yang sama yaitu ibu Zuraida S.Pd.I yang merupakan wali kelas IV. Adapun hasil data aktivitas guru pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.5: Hasil Data Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	1. Guru memberi salam				✓
	2. Guru mengajak siswa berdoa				✓
	3. Guru mengaitkan pengetahuan awal siswa sebelum belajar dengan memberikan pertanyaan kepada siswa				✓
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran				✓
2	Kegiatan Inti				
	5. Guru memperlihatkan gambar raja kerajaan islam di Indonesia dan pahlawan nasional Indonesia				✓
	6. Guru meminta siswa untuk bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukan guru			✓	
	7. Guru menjelaskan sifat kepahlawanan raja kerajaan islam dan sifat kepahlawanan pahlawan nasional				✓
	8. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok				✓
	9. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan siswa dalam pembuatan <i>Mind Mapping</i>				✓
	10. Guru membimbing siswa dalam diskusi pembuatan <i>Mind Mapping</i>				✓
	11. Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas				✓
3	12. Guru mengajak siswa menanggapi hasil kerja kelompok yang mempresentasikan			✓	
	Kegiatan Akhir				
3	13. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas				✓

14. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini				✓
15. Guru memberikan evaluasi				✓
16. Guru mengarahkan siswa untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya				✓
17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				
Jumlah	62			

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Untuk mendapatkan data aktivitas guru pada siklus II dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{62}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{62}{68} \times 100$$

$$= 91,17$$

Kategori Aktivitas Guru:

80 - 100 : Sangat Baik

70 - 79 : Baik

60 - 69 : Cukup Baik

50 - 59 : Kurang Baik

49 : Sangat Kurang

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan oleh pengamat pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan, nilai keseluruhan yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berjumlah 62 dengan nilai rata-rata $\bar{x} = \frac{62}{68} = 91,17\%$ maka taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan hasil pengamatan dikategorikan sangat baik, maka dapat aktivitas guru pada siklus II ini sudah dikatakan efektif.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa pada tema 5 Pahlawanku Subtema 3 Sikap Kepahlawanan diamati oleh Irna Jamila yang merupakan mahasiswi PGMI dengan menggunakan lembar observasi selama prose pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.6: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	1. Siswa berdoa				✓
	2. Siswa menjawab pertanyaan guru			✓	
	3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				✓
2	Kegiatan Inti				
	4. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru				✓
	5. Siswa bertanya jawab mengenai gambar yang diamati				✓
	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru			✓	
	7. Siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibagikan guru			✓	
	8. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD				✓
	9. Siswa mengerjakan LKPD sesuai arahan guru				✓
	10. Siswa berdiskusi mengenai hasil pembuatan Mind Mapping			✓	
	11. Siswa mempresentasikan hasil Mind Mapping			✓	
	12. Siswa menanggapi hasil kerja dari kelompok lain			✓	
3	Kegiatan Akhir				
	13. Siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas				✓
	14. Siswa mendengarkan penguatan pelajaran yang diberikan guru			✓	
	15. Siswa mengerjakan evaluasi				✓
	16. Siswa mendengarkan guru mengarahkan			✓	

	untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya				
	17. Siswa berdoa untuk mengakiri pembelajaran				✓
Jumlah		60			

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Untuk mendapatkan data aktivitas guru pada siklus II dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{60}{17 \times 4} \times 100$$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{60}{68} \times 100 \\ &= 88,23 \end{aligned}$$

Kategori Aktivitas Siswa:

80 - 100 : Sangat Baik

70 - 79 : Baik

60 - 69 : Cukup Baik

50 - 59 : Kurang Baik

49 : Sangat Kurang

Berdasarkan data obeservasi yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan, nilai keseluruhan aktivitas siswa berjumlah 60 dengan nilai rata-rata $\bar{x} = \frac{60}{68} = 88,23\%$ maka taraf keberhasilan aktivitas siswa siklus II sangat baik.

3) Pengamatan Kreativitas Siswa

Pengamatan kreativitas siswa siklus II pada tema 5 Pahlawanku subtema 3 Sikap Kepahlawanan dilakukan dengan menggunakan rubrik kreativitas untuk mendapatkan sejauh mana hasil tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajar. Hasil rubrik kreativitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7: Hasil Kreativitas Siswa Siklus II

Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
A ₁	15	75	Kreatif
A ₂	16	80	Kreatif
A ₃	15	75	Kreatif
A ₄	18	90	Sangat Kreatif
A ₅	16	65	Kreatif
A ₆	17	85	Kreatif
A ₇	15	75	Kreatif
A ₈	16	80	Kreatif
A ₉	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₀	15	75	Kreatif
A ₁₁	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₂	13	65	Cukup Kreatif
A ₁₃	15	75	Kreatif
A ₁₄	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₅	15	75	Kreatif
A ₁₆	16	80	Kreatif
A ₁₇	18	90	Sangat Kreatif
A ₁₈	15	75	Kreatif
A ₁₉	16	80	Kreatif
A ₂₀	16	80	Kreatif
A ₂₁	15	75	Kreatif
A ₂₂	12	60	Cukup Kreatif
A ₂₃	16	80	Kreatif
A ₂₄	16	80	Kreatif
A ₂₅	17	85	Kreatif
A ₂₆	15	75	Kreatif
A ₂₇	15	75	Kreatif
A ₂₈	16	65	Kreatif
A ₂₉	14	70	Cukup Kreatif
A ₃₀	15	75	Kreatif

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

mengetahui nilai untuk kreativitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Sesudah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan skor yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai, selanjutnya peneliti menghitung nilai siswa secara klasikal yaitu dengan cara menjumlah nilai yang didapatkan siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga mendapatkan nilai rata-rata. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal dapat diketahui sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned}\text{Kreativitas Klasikal} &= \frac{27}{30} \times 100 \\ &= 90\end{aligned}$$

Berdasarkan table 4.7 menunjukan bahwasannya tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 27 siswa dengan nilai rata-rata 90%, dan siswa yang dikategorikan cukup kreatif sebanyak 3 orang dengan nilai rata-rata 10. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 90%, maka dapat diketahui tingkat kreativitas siswa pada siklus II dikategorikan sangat kreatif. Dengan demikian tingkat kreativitas siswa pada siklus II penerapan model *Mind Mapping* tingkat kreativitas siswa tuntas dan peneliti tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

d. Refleksi siklus II

Refleksi pada siklus II ini sudah tercapai berdasarkan aktivitas guru dan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dan dikategorikan sangat baik. Adapun hasil refleksi pada siklus II sebagai berikut:

Table 4.8: Hasil refleksi pada siklus II

No	Aspek	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Guru sudah mampu dalam mengkondisikan kelas dan guru sudah mampu membimbing siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan baik, tentram, dan bermakna	Guru harus mempertahankan kemampuannya dalam mengelola dan membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2	Aktivitas Siswa	Aktivitas siswa sudah meningkat karena dukungan dan arahan dari guru, peningkatan aktivitas guru juga berdampak besar dalam peningkatan aktivitas siswa seperti siswa sudah bisa memahami materi yang dipelajari, siswa bisa menjawab pertanyaan guru, dan siswa sudah bisa membuat <i>Mind Mapping</i> sesuai dengan intruksi guru	Guru harus mempertahankan kemampuannya dalam proses belajar mengajar
3	Kreativitas Siswa	Tingkat kreativitas siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dikarenakan siswa sudah membuat <i>Mind Mapping</i> sesuai dengan 5 aspek rubrik kreativitas.	Untuk 3 siswa yang tingkat kreativitas nya dikategorikan cukup kreatif diharapkan siswa tersebut dapat meningkatkan kreativitas nya dengan bantuan dan dorongan guru untuk meningkatkan kreativitas

Sumber: Hasil penelitian kelas IV MIN 40 Aceh Besar

Pada table 4.8 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II ini mengalami peningkatan dan dikategorikan sangat baik ini dikarenakan upaya guru untuk mengelola proses pembelajaran dengan baik dan benar yang berdampak baik pada siswa, oleh karena itu kreativitas siswa juga meningkat dan dikategorikan sangat baik, dengan

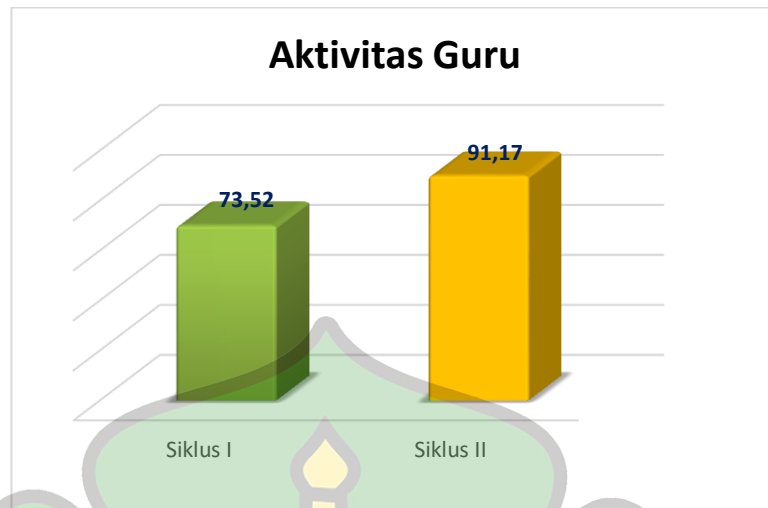
menggunakan model *Mind Mapping* kreativitas siswa mengalami peningkatan karena siswa lebih paham tentang materi pelajarannya dan selama proses pembelajaran berlangsung siswa juga bersemangat, dikarenakan siswa bisa membuat *Mind Mapping* dengan imajinasi mereka sendiri dan itu membentuk kreativitas siswa, secara keseluruhan penelitian siklus II ini sudah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan maka oleh sebab itu penelitian siklus II ini sudah boleh dihentikan karena sudah berhasil.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan penelitian sebanyak dua siklus, tindakan pembelajaran dimulai dari siklus I apabila disiklus I sudah tau letak kelemahan dan keberhasilan proses pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping*, maka siklus II memperbaiki kesalahan dan hambatan pada siklus I sehingga keberhasilan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa berhasil.

1. Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan, menunjukkan kemampuan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus. Adapun peningkatan aktivitas guru pada siklus 1 dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram persentase Aktivitas Guru

Diagram aktivitas guru diatas memperlihatkan hasil aktivitas guru pada siklus I dan siklus II yang telah mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas guru bernilai 73,52% yang dikategorikan baik dan sedangkan siklus II aktivitas guru bernilai 91,27% yang dikategorikan sangat baik, disini bisa dilihat bahwasannya pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan sebanyak 18% ini dikarenakan pada siklus I ada beberapa kelemahan dan kesalahan pada saat proses pembelajaran sedangkan pada siklus II aktivitas guru sudah mengalami peningkatan yang sesuai dengan yang diinginkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azkia dimana pada siklus I aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 70,58%, Siklus II 79,41% dan siklus III memperoleh nilai 88,23% maka dapat dikatakan bahwa dengan

menggunakan model *Mind Mapping* aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus nya.⁵¹

2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran seperti yang sudah dipaparkan pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, adapun peningkatan aktivitas siswa pada siklus 1 dan II dapat diketahui sebagai berikut:



Gambar 4.2 : Diagram Presentase Aktivitas Siswa

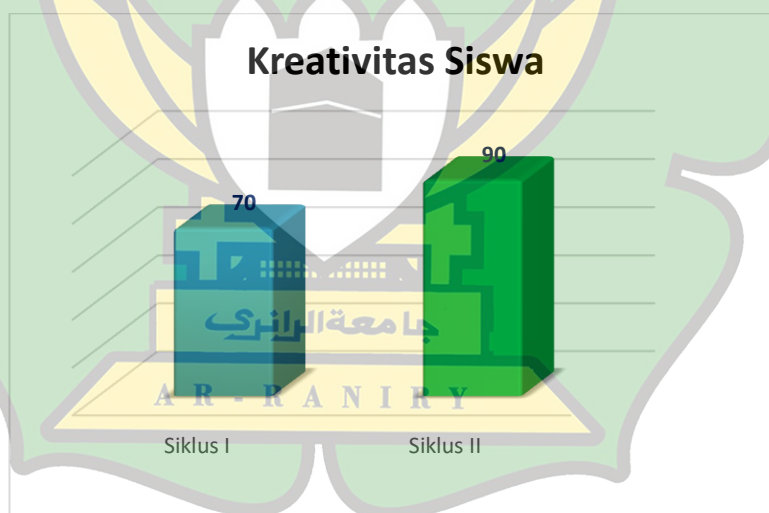
Diagram aktivitas siswa diatas memperlihatkan hasil aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II yang telah mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas siswa bernilai 69,11% yang dikategorikan baik dan sedangkan siklus II aktivitas siswa bernilai 88,23% yang dikategorikan sangat baik, peningkatan aktivitas siswa ini di dukung oleh guru yang juga mengalami peningkatan pada aktivitasnya.

⁵¹ Nura Azkia, *Skripsi: Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahny Kebersamaan kelas IV Min 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh, 2018), Diakses Pada Tanggal 30 Desember 2020

Salah satu penelitian yang sejalan dengan penelitian ini adalah Alen Putri Sonita dimana aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dengan menggunakan model *Mind Mapping*, pada siklus I aktivitas siswa memperoleh hasil rata-rata 70,65% dan siklus II Sebanyak 94,56%. Maka dapat dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa.⁵²

3. Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Hasil kreativitas siswa selama proses pembelajaran seperti yang sudah dipaparkan pada hasil kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Adapun peningkatan kreativitas siswa pada siklus I dan II dapat diketahui sebagai berikut:



Gambar 4.3 : Diagram Presentase Kreativitas Siswa

Diagram kreativitas siswa diatas memperlihatkan hasil kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II yang telah mengalami peningkatan, pada siklus I

⁵² Alen Putri Sonita, *Penerapan model mind mapping Dengan media gambar untuk meningkatkan kreativitas siswa dikelas V MIN 3 Aceh Besar*, (Banda Aceh, 2020), Diakses 2 Januari 2021

keaktivitas siswa bernilai 70% yang dikategorikan cukup kreatif sedangkan siklus II kreativitas siswa bernilai 90% yang dikategorikan sangat kreatif, dari penjelasan diagram persentase diatas jelas bahwa penerepan model *Mind Mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN 40 Aceh Besar.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Nur Azkia dimana model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa, pada siklus I kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata 62,5% kategori cukup kreatif, Siklus II 72,5% kategori cukup kreatif dan siklus III 90% dikategori sangat baik.⁵³ Maka dapat kita lihat bahwasannya model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

⁵³ Nura Azkia, *Skripsi: Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV Min 5 Banda Aceh*, (Banda Aceh,2018), Diakses Pada Tanggal 30 Desember 2020

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV MIN 40 Aceh Besar dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru mengelola pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* pada siklus I memperoleh nilai 73,52% yang dikategorikan baik, namun aktivitas guru pada siklus I harus diperbaiki lagi terutama pada aktivitas guru dalam mengkondisikan kelas, dan menjelaskan materi, sehingga pada siklus II guru mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai 91,17% dikategorikan sangat baik, pada siklus II ini guru sudah memperbaiki kelemahan aktivitas guru pada siklus I, sehingga proses pembelajaran pada siklus II ini sudah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model *Mind Mapping* memperoleh nilai sebanyak 69,11% yang dikategorikan cukup baik, pada siklus I banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, banyak siswa yang tidak mau bertanya dan menjawab pertanyaan guru, banyak Sebagian siswa yang belum mampu membuat *Mind Mapping* dan banyak siswa yang tidak mau menyimpulkan materi pelajaran, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan aktivitas yang sangat signifikan dengan nilai 88,23% ini dikarenakan siswa sudah mau mendengarkan penjelasan guru, siswa juga mau bertanya dan menjawab

pertanyaan guru, siswa juga sudah mampu membuat *Mind Mapping* dan siswa juga sudah bisa menyimpulkan pelajarannya, ini dikarenakan dorongan guru dan peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran. Aktivitas pada siklus II bisa dikatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan.

3. Kreativitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* pada siklus 1 memperoleh nilai 70% dengan siswa kategori kreatif sebanyak 21 orang, sedangkan siswa yang kategori belum kreatif sebanyak 9 orang, pada siklus II kreativitas siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan nilai 90% dikategorikan sangat kreatif, siswa yang kategori kreatif dan sangat kreatif sebanyak 27 orang, sedangkan siswa yang kategori cukup kreatif sebanyak 3 orang, dikarenakan siswa sudah mampu membuat *Mind Mapping* yang sesuai dengan 4 indikator rubrik kreativitas, maka penerapan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa dikelas IV pada MIN 40 Aceh Besar dikatakan berhasil meningkatkan kreativitas siswa.

B. Saran

Upaya dalam peningkatan mutu Pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1 Bagi Guru

Guru diharapkan dapat meningkatkan mutu keprofesional guru dan memiliki kreativitas tinggi dalam proses pembelajaran, guru juga harus menguasai dan menggunakan model-model pembelajaran yang efektif, kreatif dan bermakna. Hal ini dapat membantu siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran, salah

satunya model pembelajaran *Mind Mapping* selain model pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa model *Mind Mapping* juga membuat proses pembelajaran lebih aktif dan bermakna.

2 Bagi Sekolah

Sekolah harus mendukung pelaksanaan model pembelajaran dengan membantu guru menyediakan sarana dan prasarana seperti menyediakan alat peraga untuk proses pembelajaran, media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dan membuat ruang kelas yang nyaman dan bersih sehingga proses pembelajaran berlangsung baik

3 Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang mau melakukan penelitian dengan menggunakan model *Mind Mapping*, dapat memilih materi yang berbeda tetapi sesuai dengan model *Mind Mapping* dan melaksanakan penelitian dengan tingkat kelas yang berbeda, tema yang berbeda dan sekolah yang berbeda, sehingga dapat memperoleh nilai pembelajaran yang lebih baik lagi.

4. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan mau mendengarkan penjelasan guru dan jangan takut untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Siswa juga diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Tabrani ZA. (2018). *Orientation of education in shaping the intellectual intelligence of children*. Andvance Science Latters.
- Akbar, Sa'dun dan Sriwijaya, Hadi. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ali M & Asrori M. (2008). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, Mohammad. (2008). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azkia, Nura. (2018). *Skripsi: "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV Min 5 Banda Aceh"*. Banda Aceh.
- Buzan, Tony. (2010). *Buku pintar Mind Mapping*. Ter: Susi Purwoko. Jakarta: PT Gramedia Pustakan Utama.
- Hamdani, Asep Seprul, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui pembelajaran matematika dengan soal terbuka (open Ended)*.
- Deporter, Bobby, Henacki, Mkie. (2005). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. terj. Alwiyah Abdurahman. Jakarta: Mizan Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- E, Mulyasa. (2007). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faizi, Mastur. (2013). *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Fatmawiyati Jati. (2008). *Skripsi: "Telaah Kreativitas"*. Surabaya: Magister Psikologi Universitas Airlangga.
- Kurniansuh. Imas dan Berlin, Sani. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kunandar. (2008). *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Kaylene, P., & Rosone, T. (2006). *Multicultural perspective on the motivation of student in teaching physical education*. Jurnal ilmiah peuraden.
- Munandar, Utami. (2004). *Mengembangkan Bakat dan Kretivitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia.
- Munjin Ahmad, Kholidah Lilik Nur. (2004). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Islam*. Bandung: Refika Aditama
- Nufiar, N., & Idris, S. (2016) *Teacher Competence Test Of Islamic Primary Teachers Educationin State Islamic Primary School (MIN) Of Pidie Regency*. Jurnal ilmiah peuraden.
- Olivia, Femi. (2008) *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping*. Jakarta: Elex Media komputindo.
- Purwanto, M. Ngalim. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud. (2016). No. 21 tentang Standar Isi.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2006). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiartolwan. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Sugiyanto. (2013). *Model-model pembelajaran inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sumaatmadja, Nasution. (2002). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: universitas terbuka.
- Somantri, Numan. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Silberman, Melvin. L. (2004). *Active Learning, 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusa media dan Nuansa.
- Sonita Alen Putri. (2020). Skripsi: “Penerapan model Mind Mapping Dengan media gambar untuk meningkatkan kreativitas siswa dikelas V MIN 3 Aceh Besar”. Banda Aceh. Diakses 2 Januari 2021

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Terpadu*. Jakarta: Kencana.

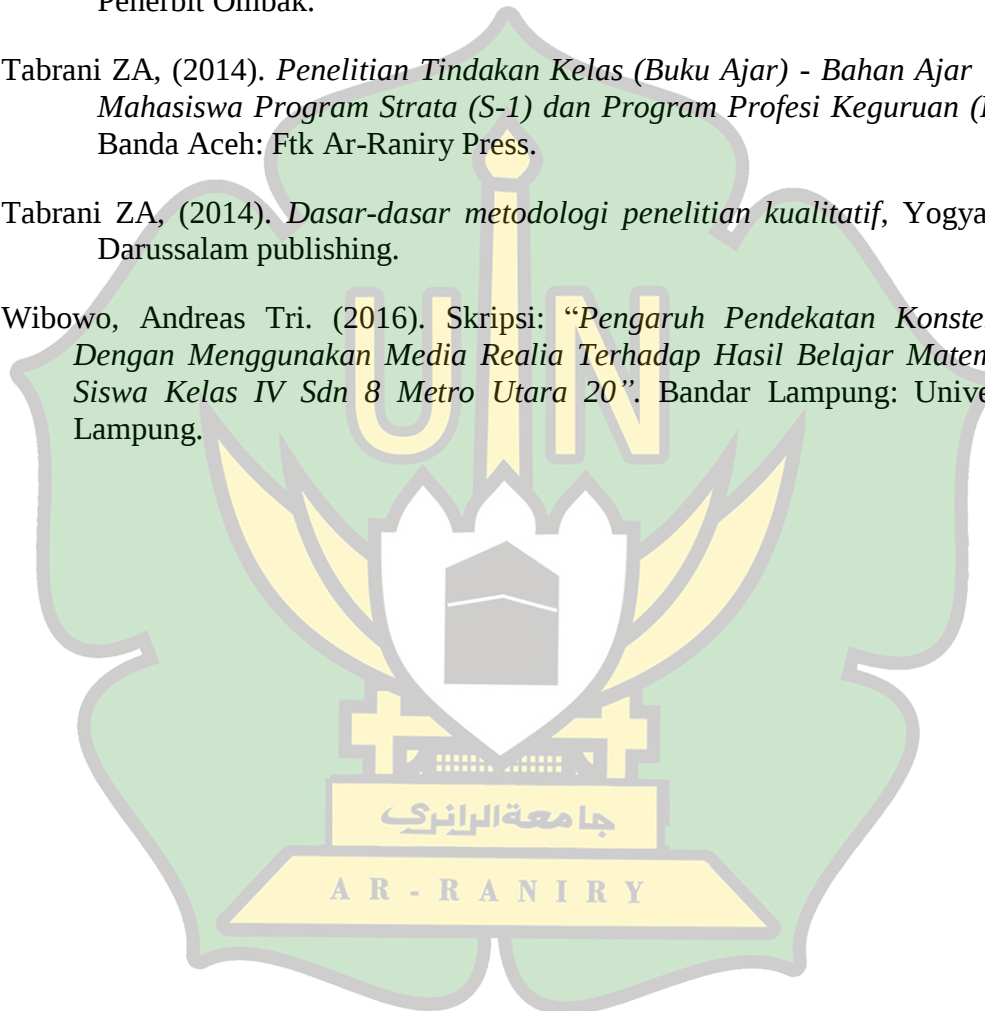
Tabrani ZA, Sekilas Pandangan tentang Metodologi Penelitian.
<http://www.tabrani.com/2016/11/Sekilas-tentang-desain-penelitian.html>.

Tabrani ZA, (2015). *Arah Baru Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Tabrani ZA, (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Buku Ajar) - Bahan Ajar Untuk Mahasiswa Program Strata (S-1) dan Program Profesi Keguruan (PPG)*. Banda Aceh: Ftk Ar-Raniry Press.

Tabrani ZA, (2014). *Dasar-dasar metodologi penelitian kualitatif*, Yogyakarta: Darussalam publishing.

Wibowo, Andreas Tri. (2016). Skripsi: “Pengaruh Pendekatan Konstektual Dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sdn 8 Metro Utara 20”. Bandar Lampung: Universitas Lampung.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran

Nama Sekolah	: MIN 40 Aceh Besar
Kelas / Semester	: IV/I
Tema 5	: Pahlawanku
Sub Tema 1	: Perjuangan para pahlawan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.1 Menjelaskan tokoh kerajaan Hindu di Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan tokoh kerajaan Buddha di Indonesia. 3.4.3 Menjelaskan Tokoh kerajaan Islam di Indonesia. 3.4.4 Menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu di Indonesia. 3.4.5 Menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan Buddha di Indonesia. 3.4.6 Menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan Islam di Indonesia.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Membuat laporan tentang peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam dalam bentuk peta pikiran.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui tokoh-tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dengan tepat.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui peninggalan-peninggalan kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pada masa kini dengan tepat.
3. Siswa dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan Hindu, Buddha, dan Islam yang ada di Indonesia.
4. Siswa mampu membuat laporan tentang peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam yang ada di Indonesia dalam bentuk peta pikiran.

E. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru mengkondisikan kelas. 3. Guru bersama-sama dengan siswa membaca doa. 4. Guru melakukan absensi. 5. Guru melakukan apersepsi: Tanya jawab tentang mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
Inti	Mengamati • Siswa mengamati gambar yang telah disediakan oleh guru • Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Menanya • Siswa dan guru bertanya jawab tentang media gambar yang disediakan oleh guru mengenai tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Siswa dan guru bertanya jawab tentang peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Mencoba • Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok • Siswa mendiskusikan pembuatan <i>Mind mapping</i> dalam LKPD.	40 menit

	Menalar • Siswa menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru dari siswa lain • Siswa mengerjakan pembuatan <i>mind mapping</i> dalam LKPD secara berkelompok Mengkomunikasikan • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas	
Penutup	1. Guru menyuruh siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini. Refleksi 3. Guru menanyakan kekurangan dalam pembelajaran hari ini. 4. Guru memberikan evaluasi 5. Guru menyampaikan materi yang akan datang 6. Guru bersama dengan siswa membaca doa. 7. Guru mengakhiri pertemuan hari ini dengan mengucapkan salam.	10 menit

F. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Model : *Mind mapping*

Metode : Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

G. Sumber dan Media

1. Kemendikbud, 2017, *Buku Tematik Terpadu K-13 Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 5 Pahlawanku (Edisi Revisi 2017)*, Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
2. Kemendikbud, 2017, *Buku Tematik Terpadu K-13 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 5 Pahlawanku (Edisi Revisi 2017)*, Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
3. Media gambar.

H. Lampiran

Materi : Terlampir

LKPD : Terlampir

I. Penilaian

1. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Indikator	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kefasihan /Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan 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 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
Fleksibilitas	Kemampuan mengembangkan imajinasi dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu mengembangkan imajinasi dalam	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>

		membuat bentuk <i>mind mapping</i>	mulai terlihat	sudah terlihat	sangat terlihat
Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman	Siswa belum mampu membuat <i>mind mapping</i>	Siswa sudah mampu membuat <i>mind mapping</i> namun tidak 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> dengan unik, tanpa meniru punya teman
Elaborasi	Kemampuan menghias atau menambahkan warna-warni serta gambar pada <i>mind mapping</i> agar lebih menarik	Belum menggunakan warna dalam membuat <i>mind mapping</i>	Menggunakan warna dan gambar namun masih sedikit dan kurang rapi	Menggunakan banyak warna dan gambar namun belum menarik dan cukup rapi	Menggunakan banyak warna dan gambar dengan rapi dan menarik
	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> belum lengkap dan belum sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> kurang lengkap dan hampir sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <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

NO	Nama Siswa	Perubahan sikap											
		Peracaya diri			Disiplin			Bertanggung jawab			Toleran		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

T : Terlihat

ST : Sangat Terlihat

Mengetahui,
Guru Pengamat

Banda Aceh.....2020
Peneliti

(.....)

NIP:

Hayatun Fadhila

Nim: 160209062

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama Sekolah : MIN 40 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 1 : Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1



Kompetensi Dasar

- 4.4.1 Membuat laporan tentang sikap-sikap kepahlawanan pahlawan nasional dalam bentuk peta pikiran.
 4.4.2 Membuat laporan tentang sikap-sikap kepahlawanan raja-raja kerajaan islam dalam bentuk peta pikiran.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan sikap-sikap kepahlawanan raja-raja kerajaan islam dan sikap kepahlawanan pahlawan nasional Indonesia.
2. Siswa mampu membuat laporan tentang sikap - sikap kepahlawanan raja-raja kerajaan islam dan sikap kepahlawanan pahlawan nasional.
3. Siswa bisa membuat *mind mapping*





Petunjuk Kerja

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

Nama Kelompok:

Anggota:



1. Gambarlah sebuah peta pikiran dengan tekun dan teliti dengan mengikuti Langkah berikut ini :

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

Good Luck

Materi Pembelajaran

1. Tokoh kerajaan Hindu di Indonesia

a. Kerajaan Tarumanegara (Raja Purnawarman)



Raja Purnawarman

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak. Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan barat dan utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, barulah keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.



Prasasti Ciareteun



Prasasti Tugu



Prasasti Cidanghiyang

2. Kerajaan Buddha di Indonesia

a. Kerajaan Sriwijaya (Raja Balaputradewa)



Raja Balaputradewa

Balaputradewa lahir di Jawa tapi bertakhta di Sumatra Pada pertengahan abad 10. pada masa pemerintahan nya raja balaputradewa membangun sriwijaya sebagai kerajaan nusantara pertama dengan wilayah yang sangat luas dan raja balaputradewa menjadikan sriwijaya sebagai kerajaan maritim karena kekuatan angkatan laut yang Tangguh dan wilayah perairan yang luas, ia juga membuat kerajaan sriwijaya sebagai pusat perdagangan dan pusat penyebaran agama Buddha dengan banyaknya perguruan tinggi budha. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Sriwijaya



Candi Takus



Prasasti Kota Kapur



Prasasti Ligor

b. Kerajaan Majapahit (Raja Hayam wuruk)



Raja Hayam Wuruk

Raja Hayam Wuruk adalah raja keempat kerajaan Majapahit yang memerintah tahun 1350-1389, bergelar Maharaja Sri Rajasanagara dibawah, dibawah kekuasaan nya Majapahit menaklukkan kerajaan Pasai dan kerajaan Aru/Deli. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Majapahit



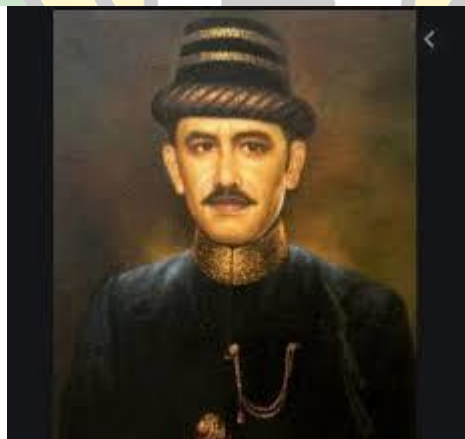
Candi Bajang Ratu



Candi Tikus

3. Kerajaan Islam di Indonesia

a. Kerajaan Aceh (Sultan Iskandar Muda)



Sultan Iskandar Muda

Sultan Iskandar Muda Lahir di Banda Aceh Darussalam, pada tahun 1590 atau 1593. Merupakan sultan yang paling besar dalam masa Kesultanan Aceh, yang berkuasa dari tahun 1607 sampai 1636. Aceh mencapai kejayaannya pada masa kepemimpinan Iskandar Muda, di mana daerah kekuasaannya yang semakin besar dan reputasi internasional sebagai pusat dari perdagangan dan pembelajaran tentang Islam. Beliau juga pernah melakukan serangan terhadap

Portugis, tetapi serangan tersebut tidak berhasil, meskipun begitu Aceh tetap merupakan kerajaan yang merdeka. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Aceh



Gunongan



Benteng Indra Patra



Pinto Khop

b. Kerajaan Gowa (Sultan Hassanudin)



Sultan Hassanudin

Sultan Hassanudin lahir di Gowa, Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Januari 1631 adalah Raja gowa ke-16. dibawah kepemimpinannya, Sultan Hasanuddin berhasil menggagalkan Belanda untuk menguasai Kerajaan Islam Gowa. Di samping itu, Sultan Hassanudin juga berhasil menyatukan kerajaan-kerajaan kecil untuk memerangi penjajah. Kehebatan Sultan Hassanudin diakui oleh Belanda dengan memberinya julukan Ayam Jantan dari Timur atau DeHaantjes van het Osten. Berikut beberapa peninggalan kerajaan Gowa



Benteng Ford Ratredarm



Istana Bella Lompoa



Masjid Katangka

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran

Nama Sekolah : MIN 40 Aceh Besar
Kelas / Semester : IV/I
Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 3 : Sikap Kepahlawanan
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

B. Kompetensi Inti

- KI 5 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 6 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 7 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 8 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.2 menjelaskan sikap para pahlawan nasional Indonesia. 3.4.3 menjelaskan hubungan sikap kepahlawanan dengan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 3.4.4 menyebutkan sikap kepahlawanan pahlawan nasional.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4.1 Membuat laporan tentang sikap-sikap kepahlawanan pahlawan nasional dalam bentuk peta pikiran.

D. Tujuan Pembelajaran

5. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui sikap-sikap kepahlawanan.
6. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui sikap kepahlawanan dan pengaruhnya bagi masyarakat masa kini.
7. Siswa dapat menyebutkan sikap - sikap kepahlawanan pahlawan nasional Indonesia.
8. Siswa mampu membuat laporan tentang sikap - sikap kepahlawanan pahlawan nasional.

E. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	7. Guru mengucapkan salam. 8. Guru mengkondisikan kelas. 9. Guru bersama-sama dengan siswa membaca doa. 10. Guru melakukan absensi. 11. Guru melakukan apersepsi: Tanya jawab	10 menit

	tentang mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa dan kontekstual. 12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Inti	Mengamati - Siswa mengamati gambar yang telah disediakan oleh guru - Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang sikap pahlawan nasional indonesia - Siswa menyimak penjelasan guru tentang sikap kepahlawanan dan pengaruhnya pada masyarakat masa kini. Menanya - Siswa dan guru bertanya jawab tentang media gambar yang disediakan oleh guru mengenai sikap kepahlawanan. - Siswa dan guru bertanya jawab tentang sikap kepahlawanan pahlawan nasional Indonesia. Mencoba - Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok - Siswa mendiskusikan pembuatan <i>Mind mapping</i> dalam LKPD. Menalar - Siswa menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru dari siswa lain - Siswa mengerjakan pembuatan <i>mind mapping</i> dalam LKPD secara berkelompok Mengkomunikasikan - Siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas	40 menit
Penutup	8. Guru menyuruh siswa untuk	10 menit

	menyimpulkan pembelajaran hari ini. 9. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini. Refleksi 10. Guru menanyakan kekurangan dalam pembelajaran hari ini. 11. Guru memberikan evaluasi 12. Guru menyampaikan materi yang akan datang 13. Guru bersama dengan siswa membaca doa. 14. Guru mengakhiri pertemuan hari ini dengan mengucapkan salam.	
--	--	--

F. Pendekatan dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Model : *Mind mapping*

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

4. Kemendikbud, 2017, *Buku Tematik Terpadu K-13 Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 5 Pahlawanku (Edisi Revisi 2017)*, Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.

5. Kemendikbud, 2017, *Buku Tematik Terpadu K-13 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 5 Pahlawanku (Edisi Revisi 2017)*, Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.

6. Media gambar.

H. Lampiran

Materi : Terlampir

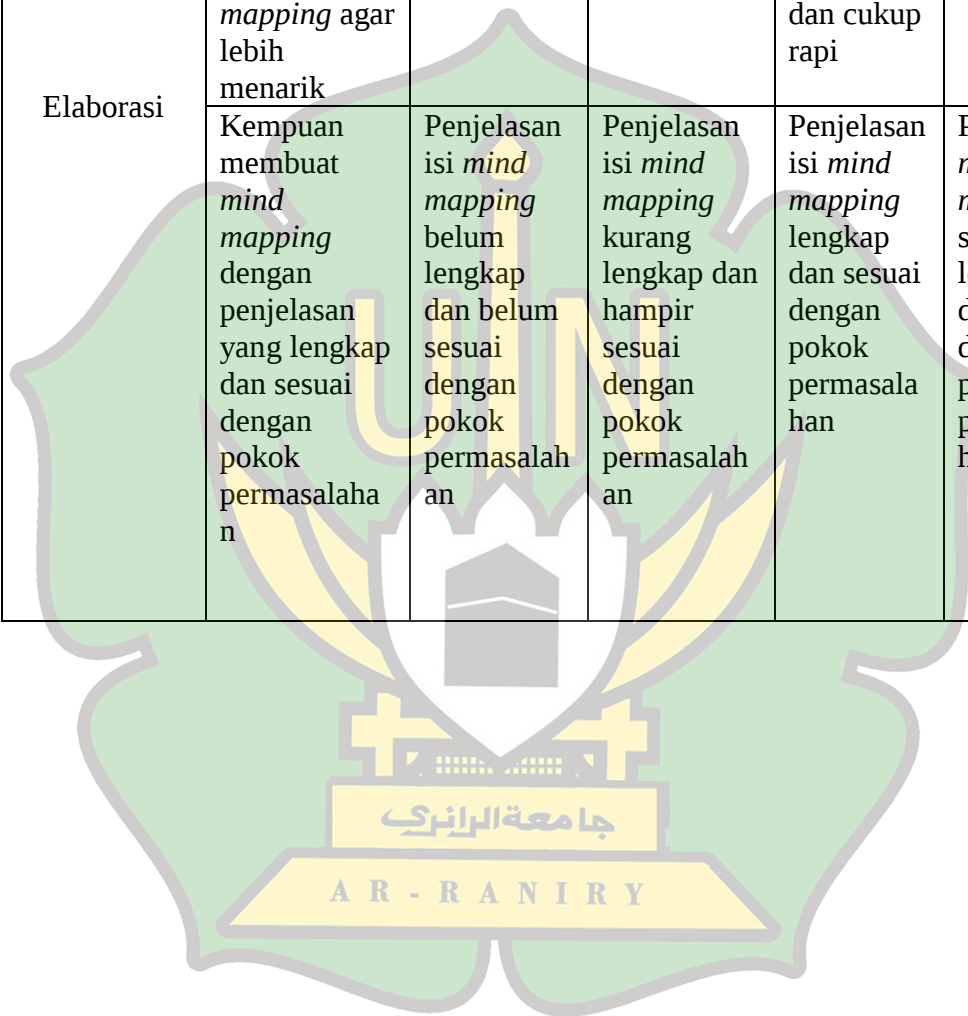
LKPD : Terlampir

I. Penilaian

3. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Indikator	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kefasihan /Kelancaran	Kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan 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 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
Fleksibilitas	Kemampuan mengembangkan imajinasi dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Siswa belum mampu mengembangkan imajinasi dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i>	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i> mulai terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i> sudah terlihat	Imajinasi siswa dalam membuat bentuk <i>mind mapping</i> sangat terlihat
Orisinalitas	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> yang baru dan unik tanpa meniru teman	Siswa belum mampu membuat <i>mind mapping</i>	Siswa sudah mampu membuat <i>mind mapping</i> namun tidak terlihat unik dan Sebagian besar masih meniru.	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dan sudah terlihat unik namun Sebagian kecil masih meniru.	Siswa mampu membuat <i>mind mapping</i> dengan unik, tanpa meniru punya teman

Elaborasi	Kemampuan menghias atau menambahkan warna-warni serta gambar pada <i>mind mapping</i> agar lebih menarik	Belum menggunakan warna dalam membuat <i>mind mapping</i>	Menggunakan warna dan gambar namun masih sedikit dan kurang rapi	Menggunakan banyak warna dan gambar namun belum menarik dan cukup rapi	Menggunakan banyak warna dan gambar dengan rapi dan menarik
	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i> dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> belum lengkap dan belum sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> kurang lengkap dan hampir sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan isi <i>mind mapping</i> lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan	Penjelasan <i>mind mapping</i> sangat lengkap dan sesuai dengan pokok permasalahan



4. Penilaian Sikap

NO	Nama Siswa	Perubahan sikap											
		Peracaya diri			Disiplin			Bertanggung jawab			Toleran		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

T : Terlihat

ST : Sangat Terlihat

Mengetahui,
Guru Pengamat

Banda Aceh.....2020
Peneliti

.....
NIP:

Hayatun Fadhila
Nim: 160209062

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama Sekolah : MIN 40 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 3 : Sikap Kepahlawanan
 Pembelajaran : 1



Kompetensi Dasar

4.4.1 Membuat laporan tentang sikap-sikap kepahlawanan pahlawan nasional dalam bentuk peta pikiran.

Tujuan Pembelajaran

4. Siswa dapat menyebutkan sikap-sikap kepahlawanan raja-raja kerajaan islam dan sikap kepahlawanan pahlawan nasional Indonesia.
5. Siswa mampu membuat laporan tentang sikap - sikap kepahlawanan raja-raja kerajaan islam dan sikap kepahlawanan pahlawan nasional.
6. Siswa bisa membuat *mind mapping*





Petunjuk Kerja

4. Bacalah basmallah!
5. Kerjakan dengan berdiskusi bersama kelompokmu secara tertib!
6. Guru akan memanggil perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompokmu!

Nama Kelompok:

Anggota :



2. Gambarlah sebuah peta pikiran dengan tekun dan teliti dengan mengikuti

Langkah berikut ini :

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

Good Luck

Materi pembelajaran

1. Sikap Kepahlawanan

a. Kapitan pattimura (Maluku)

Kapitan Pattimura adalah pahlawan dari Maluku. Beliau lahir pada tanggal 8 Juni 1783 dan meninggal pada tanggal 16 Desember 1817. Setelah berulang kali kalah melawan pasukan Pattimura, Belanda akhirnya meminta bantuan pasukan dari Jakarta. Keadaan menjadi berbalik, Belanda makin kuat dan rakyat Maluku terdesak. Akhirnya, Pattimura tertangkap Belanda pada tanggal 16 Desember 1817, Pattimura menjalani hukuman mati di tiang gantungan, Pattimura bangkit memimpin rakyat Maluku melawan kekejaman Belanda.

Pihak Belanda menguasai perdagangan rempah-rempah di seluruh Kepulauan Maluku. Rakyat diharuskan menjual hasil pertaniannya dengan sangat murah dan bahkan harus menyerahkan beberapa bahan pangan kepada Belanda. Pada tahun 1817, perlawanan rakyat Maluku yang dipimpin oleh Pattimura berhasil merebut Benteng Duurstede di Saparua. Perlawanan Pattimura meluas ke Ambon, Seram, dan tempat-tempat lainnya.

b. Pangeran Antasari (Banjarmasin)

Pangeran Antasari yang menyandang gelar Panembahan Amirudin Kalifatul Mukminin adalah Pahlawan Nasional Indonesia yang berasal dari Banjar, Kalimantan Selatan. Pangeran Antasari lahir di Kayu Tangi, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, pada tahun 1797 atau 1862, pangeran antasari selalu menunjukkan sikap tanpa rasa takut. Keteguhan hati yang besar pada masa-masa

akhir kehidupannya Pangeran Antasari tetap menjadi sosok yang gagah berani sampai kematiannya pada tahun 1862.

c. Cut nyak dien (Aceh)

Cut Nyak Dhien merupakan salah satu Pahlawan Nasional Wanita Indonesia. Cut Nyak Dhien dilahirkan di Lampadang, Kerajaan Aceh tahun 1848 adalah seorang Pahlawan Nasional Indonesia dari Aceh yang berjuang melawan Belanda pada masa Perang Aceh, salah satu sikap yang perlu ditiru dari perjuangan Cut Nyak Dhien adalah semangat pantang menyerah dalam membela tanah air.

d. Sisingamaraja (Sumatera Utara)

Sisingamangaraja lahir di Bakara 18 Februari 1845, sisingamangaraja memiliki sika kepahlawanan berani, tegas, pantang menyerah, cinta tanah air

e. Dewi Sartika (Jawa Barat)

Dewi Sartilahir pada tanggal 4 desember 1884, ia dikenal sebagai tokoh perintis Pendidikan kaum wanita. dewi sartika memiliki sifat kemauan belajar, gigih berjuang, kritis pada keadaan, rendah hati, Menolong Yang Lemah, Pemberani, Sabar dan Biar Waktu Yang Menentukan, melawan tanpa kekerasan, dan cinta keluarga.

f. Pangeran Diponegoro (Yogyakarta)

Pengeran Diponegoro lahir pada tanggal 11 November 1785, ia memiliki sifat yang Patriotisme, Cinta tanah air, tegas, pantang menyerah, memetingkan keperluan rakyat dan berani membela kebenaran.

g. Silas Papare (Papua)

Silas Papare lahir pada tanggal 18 Desember 1918 di serui papua, ia memiliki sika yang cinta tanah air, berani, gigih, pantang menyerah dan bijaksana



Lembar Observasi Aktivitas Guru

Siklus I

Nama Sekolah : MIN 10 Aceh Barat
 Kelas / Semester : V/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 1 : Perjuangan para pahlawan
 Pembelajaran : 1
 Pengamat : Zuraida S.Pd.I
 Hari/tanggal : Sabtu/28 November 2020

A. Petunjuk

1. Berikan Penilaian anda dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai jika ada tingkah laku Siswa dalam pembelajaran itu muncul

B. Lembar Pengamatan aktivitas guru

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	18. Guru memberi salam				✓
	19. Guru mengajak siswa berdoa				✓
	20. Guru mengaitkan pengetahuan awal siswa sebelum belajar dengan memberikan pertanyaan kepada siswa		✓		
	21. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran			✓	
2	Kegiatan Inti				
	1. Guru memperlihatkan gambar tokoh kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia			✓	
	2. Guru meminta siswa untuk bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan guru			✓	

	3. Guru menjelaskan tokoh dan peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia			✓	
	4. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok		✓		
	5. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan siswa dalam pembuatan <i>mind mapping</i>			✓	
	6. Guru membimbing siswa dalam diskusi pembuatan <i>mind mapping</i>			✓	
	7. Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas			✓	
	8. Guru mengajak siswa menanggapi hasil kerja kelompok yang mempresentasikan		✓		
3	Kegiatan Akhir				
	1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas			✓	
	2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini			✓	
	3. Guru memberikan evaluasi			✓	
	4. Guru mengarahkan siswa untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya			✓	
	5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam			✓	
Jumlah		50			

Untuk mendapatkan data aktivitas guru pada siklus I dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{50}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{50}{68} \times 100$$

$$= 73,52$$

Saran Pengamat:

.....

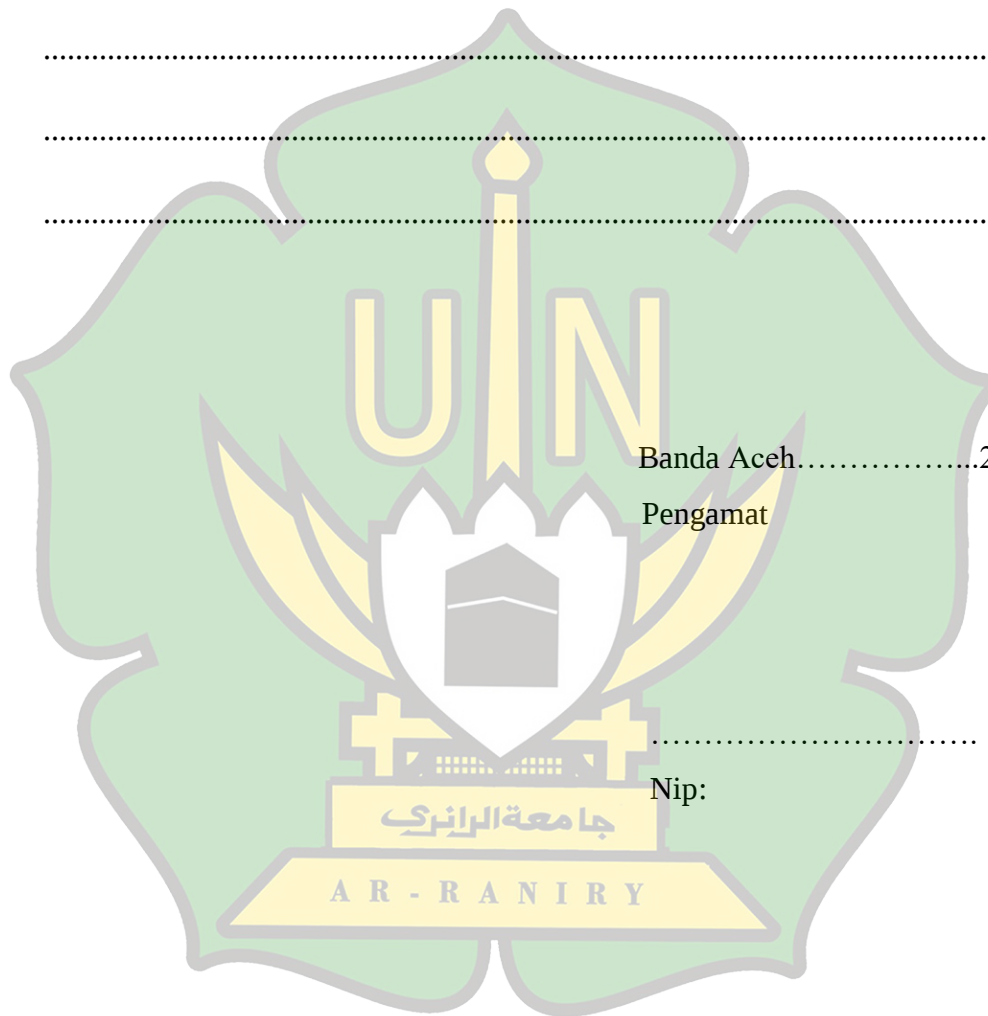
.....

.....

Banda Aceh.....2020

Pengamat

Nip:



Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus I

Nama Sekolah : MIN 40 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 1 : Perjuangan para pahlawan
 Pembelajaran : 1
 Pengamat : Irna Jamila
 Hari/tanggal : Sabtu/ 28 November 2020

A. Petunjuk

1. Berikan Penilaian anda dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai jika ada tingkah laku Siswa dalam pembelajaran itu muncul.

B. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	18. Siswa berdoa				✓
	19. Siswa menjawab pertanyaan guru		✓		
	20. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
	Kegiatan Inti				
2	1. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru			✓	
	2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar yang diamati			✓	

	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru		✓		
	4. Siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibagikan guru			✓	
	5. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD			✓	
	6. Siswa mengerjakan LKPD sesuai arahan guru		✓		
	7. Siswa berdiskusi mengenai hasil pembuatan <i>mind mapping</i>			✓	
	8. Siswa mempresentasikan hasil <i>mind mapping</i>			✓	
	9. Siswa menanggapi hasil kerja dari kelompok lain		✓		
3	Kegiatan Akhir				
	1. Siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari		✓		
	2. Siswa mendengarkan penguatan pelajaran yang diberikan guru		✓		
	3. Siswa mengerjakan evaluasi			✓	
	4. Siswa mendengarkan guru mengarahkan untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya			✓	
	5. Siswa berdoa untuk mengakiri pembelajaran				✓
Jumlah		47			

Untuk mendapatkan data aktivitas siswa pada siklus I dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{47}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{47}{68} \times 100$$

$$= 69,11$$

Saran Pengamat:

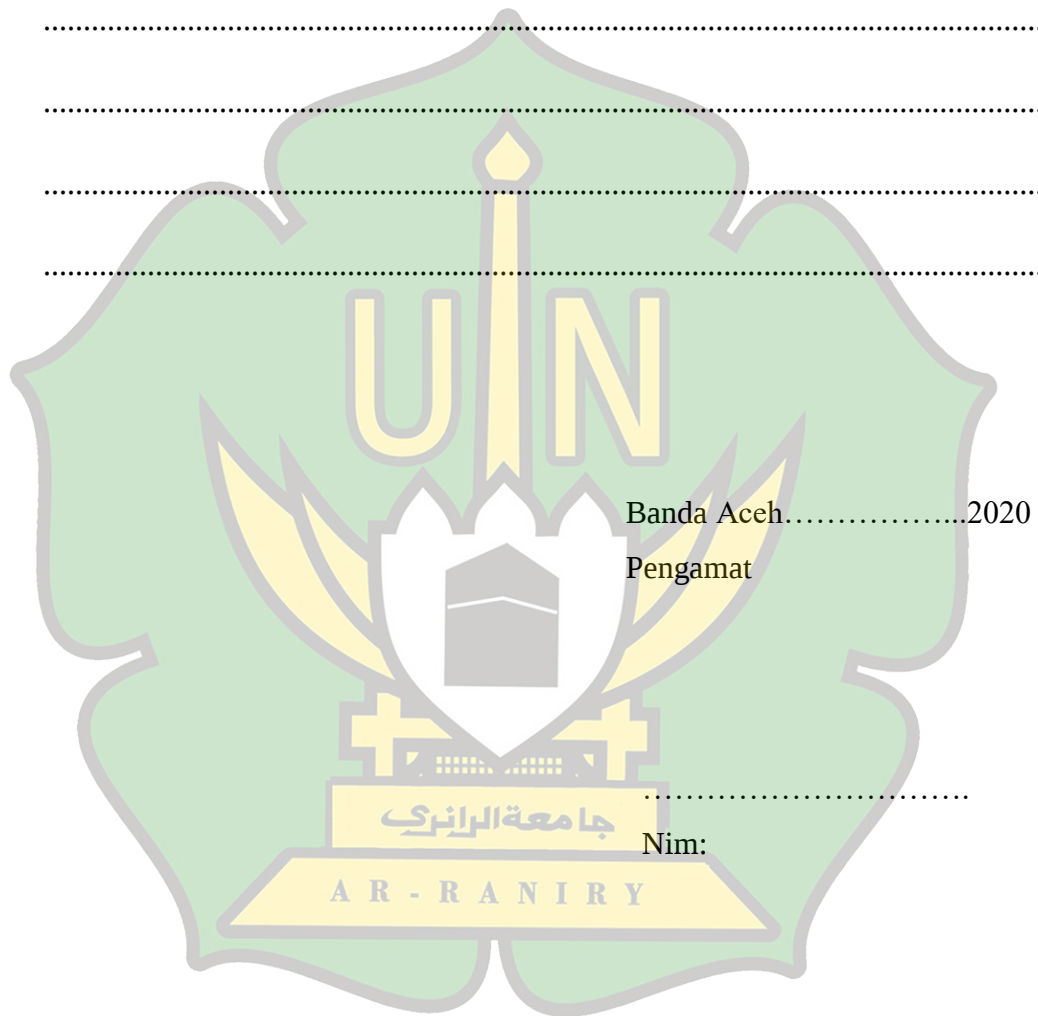
.....

.....

.....

.....

.....



Lembar Observasi Aktivitas Guru

Siklus II

Nama Sekolah : MIN 10 Aceh Barat
 Kelas / Semester : V/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 3 : Sikap Kepahlawanan
 Pembelajaran : 1
 Pengamat : Zuraida S.Pd.I
 Hari/tanggal : Kamis/ 3 Desember 2020

A. Petunjuk

- Berikan Penilaian anda dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai jika ada tingkah laku Siswa dalam pembelajaran itu muncul

B. Lembar Pengamatan aktivitas guru

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	18. Guru memberi salam				✓
	19. Guru mengajak siswa berdoa				✓
	20. Guru mengaitkan pengetahuan awal siswa sebelum belajar dengan memberikan pertanyaan kepada siswa				✓
	21. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran				✓
2	Kegiatan Inti				
	1. Guru memperlihatkan gambar raja kerajaan islam di Indonesia dan pahlawan nasional Indonesia				✓

	2. Guru meminta siswa untuk bertanya jawab mengenai gambar yang ditunjukkan guru			✓	
	3. Guru menjelaskan sifat kepahlawanan raja kerajaan islam dan sifat kepahlawanan pahlawan nasional				✓
	4. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok				✓
	5. Guru membagikan LKPD kepada siswa dan mengarahkan siswa dalam pembuatan <i>mind mapping</i>				✓
	6. Guru membimbing siswa dalam diskusi pembuatan <i>mind mapping</i>				✓
	7. Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas				✓
	8. Guru mengajak siswa menanggapi hasil kerja kelompok yang mempresentasikan			✓	
	Kegiatan Akhir				
3	1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas				✓
	2. Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran hari ini				✓
	3. Guru memberikan evaluasi				✓
	4. Guru mengarahkan siswa untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya				✓
	5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				
Jumlah		62			

Untuk mendapatkan data aktivitas guru pada siklus 1 dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{62}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{62}{68} \times 100$$

$$= 91,17$$

Saran Pengamat:

.....

.....

.....

.....

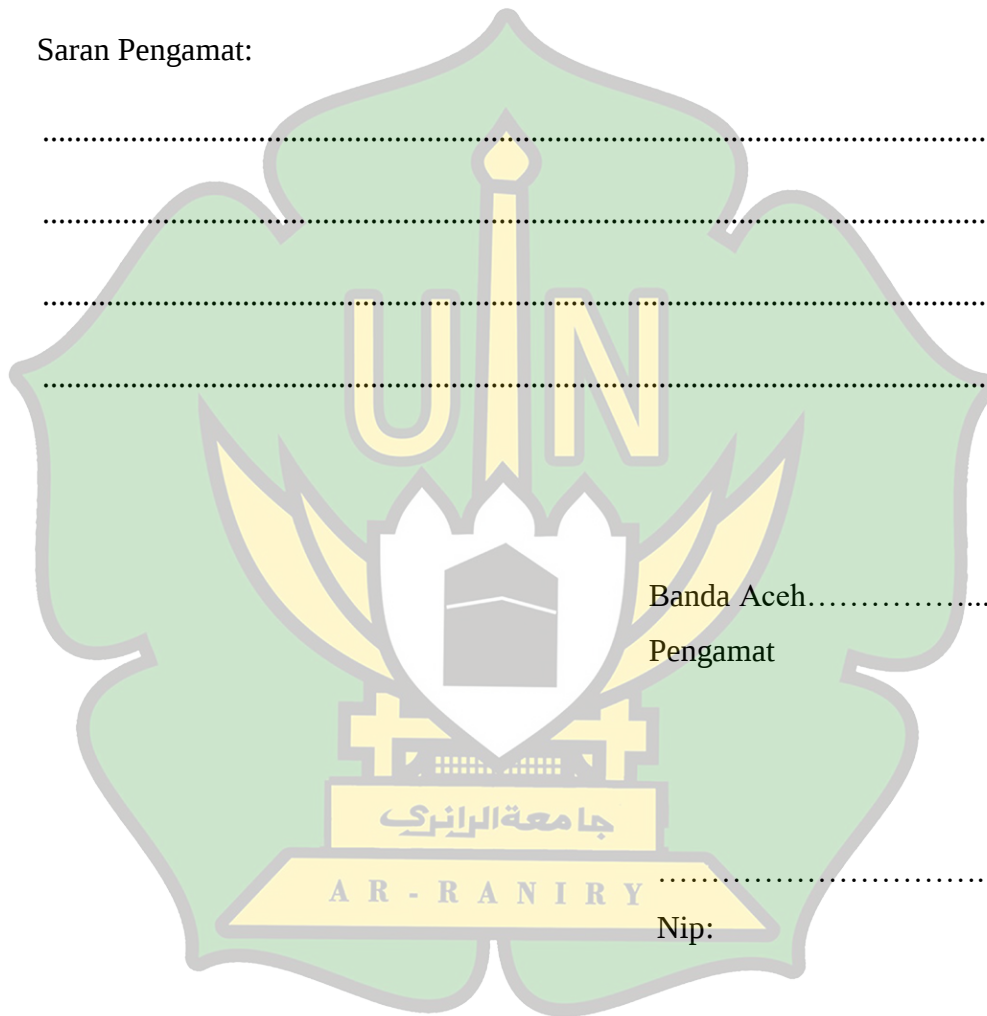
Banda Aceh.....2020

Pengamat

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Nip:



Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus II

Nama Sekolah : MIN 40 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV/I
 Tema 5 : Pahlawanku
 Sub Tema 3 : Sikap Kepahlawanan
 Pembelajaran : 1
 Pengamat : Irna Jamila
 Hari/tanggal : Kamis/ 3 Desember 2020

A. Petunjuk

1. Berikan Penilaian anda dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai jika ada tingkah laku Siswa dalam pembelajaran itu muncul.

B. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	1. Siswa berdoa				✓
	2. Siswa menjawab pertanyaan guru			✓	
	3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				✓
	Kegiatan Inti				
2	1. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru				✓
	2. Siswa bertanya jawab mengenai gambar yang diamati				✓
	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru			✓	
	4. Siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibagikan guru			✓	

	5. Siswa mendengarkan arahan guru dalam mengerjakan LKPD				✓
	6. Siswa mengerjakan LKPD sesuai arahan guru				✓
	7. Siswa berdiskusi mengenai hasil pembuatan mind mapping			✓	
	8. Siswa mempresentasikan hasil mind mapping			✓	
	9. Siswa menanggapi hasil kerja dari kelompok lain			✓	
3	Kegiatan Akhir				
	1. Siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas				✓
	2. Siswa mendengarkan penguatan pelajaran yang diberikan guru			✓	
	3. Siswa mengerjakan evaluasi				✓
	4. Siswa mendengarkan guru mengarahkan untuk belajar materi pelajaran pertemuan selanjutnya			✓	
	5. Siswa berdoa untuk mengakiri pembelajaran				✓
Jumlah		60			

Untuk mendapatkan data aktivitas guru pada siklus 1 dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\bar{x} = \frac{60}{17 \times 4} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{60}{68} \times 100$$

$$= 88,23$$

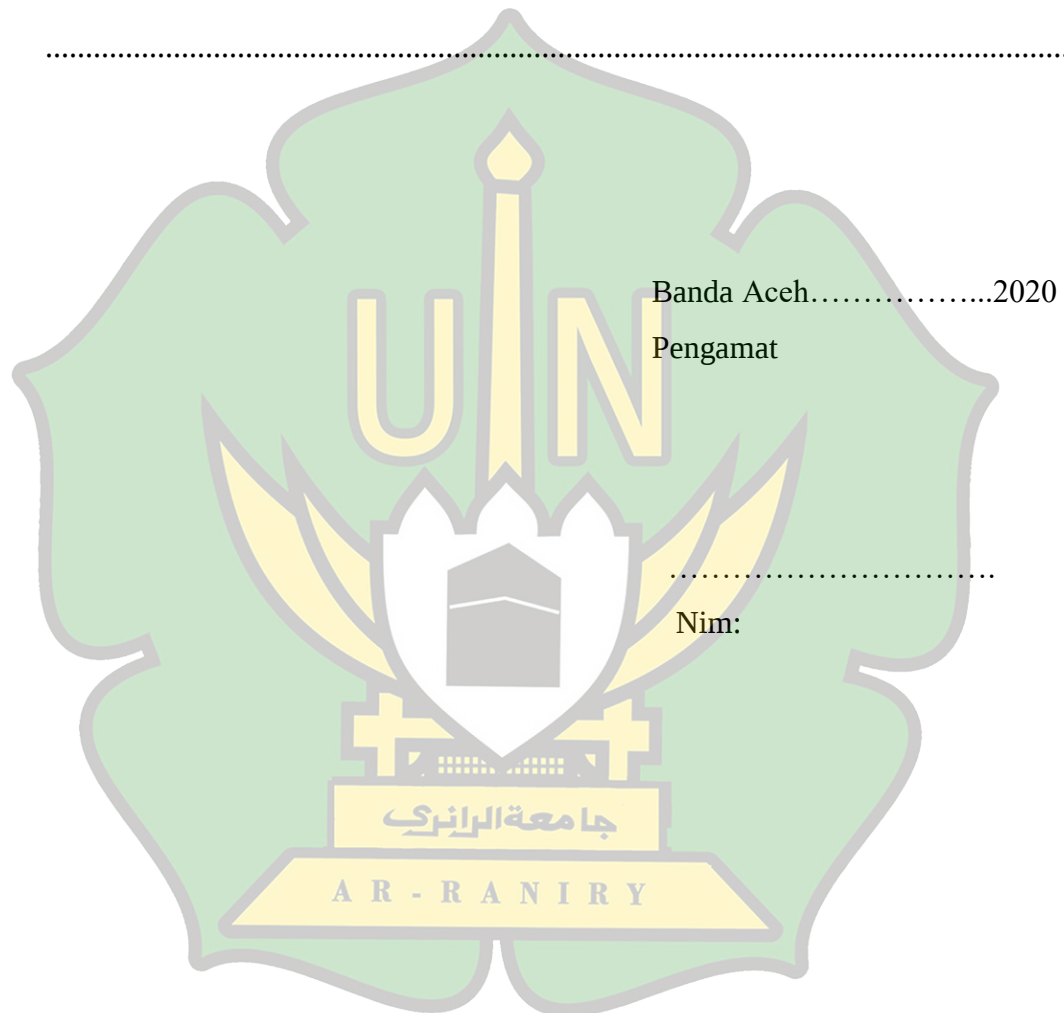
Saran Pengamat:

.....

.....

.....

.....



Rubrik Kreativitas Siswa
Membuat *Mind Mapping*

Petunjuk Pengisian :

Berikan penilaian dengan memberikan tanda *chek list* sesuai pada skor aspek kreativitas (1,2,3, dan 4) atau sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, dengan menggunakan pedoman penilaian yang terlampir pada RPP !

NO	Nama	Aspek yang diamati																Jumlah Skor	Nilai	Kategori				
		Kefasihan/ Kelancaran				Fleksibilitas				Orisinilitas				Elaborasi										
		Kemampua dalam Menuliskan berbagai gagasan materi dalam <i>Mind Mapping</i>				Kemampuan Mengembangkan Imajinasinya dalam membuat <i>Mind Mapping</i>				Kemampuan membuat <i>Mind Mapping</i> yang unik tanpa meniru				Kemampuan Menambahkan warna- warna dan gambar pada <i>Mind Mapping</i> agar lebih menarik							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	2	3	4			
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								

Keterangan :

SK : Sangat Kreatif

K : Kreatif

CK : Cukup Kreatif

KK : Kurang Kreatif

SKK : Sangat Kurang Kreatif

Banda Aceh.....2020

Pengamat

Hayatun Fadhila

NIM: 160209062

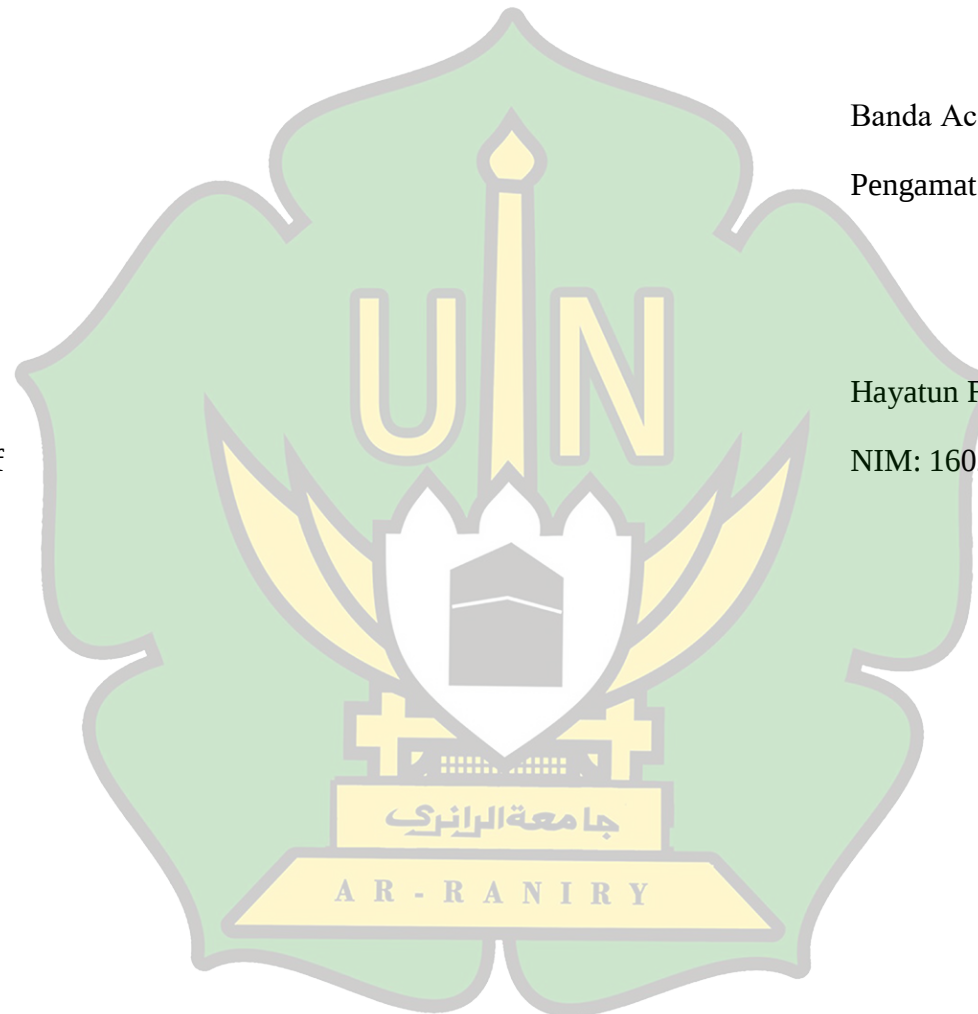


FOTO-FOTO PENELITIAN



Gambar 1 guru dan peserta didik membaca doa



Gambar 4 peserta didik mendengarkan penjelasan guru



Gambar 5 peserta didik menuliskan jawaban dipapan tulis