

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek universal yang selalu ada dan harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya Pendidikan dalam diri manusia tidak akan pernah mengalami perkembangan dan tidak akan berbudaya. Selain itu, kehidupan manusia juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Pendidikan merupakan totalitas interaksi manusia untuk pengembangan manusia seutuhnya, dan juga pendidikan merupakan suatu proses yang terus-menerus dan senantiasa mengalami perkembangan dan bersifat dinamis.¹ Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai saat ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia.²

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh semua warga negara, bahkan seluruh warga negara berhak mendapat pendidikan, tanpa memandang anak desa/kota, kaya/miskin, bangsawan/rakyat biasa dan berbagai perbandingan lainnya. Idealnya, semua warga negara memiliki hak yang sama untuk menikmati dunia pendidikan. Namun, bagaimana dengan kenyataannya? Kenyataannya, pendidikan yang “merata” sangat sulit ditemukan. Ada yang

¹ Edy Sutrisno, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 65.

² Abd Rahman, B. P., et al. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam 2.1* (2022): 1-8.

mengatakan “pembangunan daerah tergantung bagaimana pemerintah daerahnya”. Sedangkan, pendidikan adalah bagian dari pembangunan, tentunya pendidikan juga tergantung bagaimana pemerintah dari daerah yang bersangkutan dalam mengelolanya.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibandingkan dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat, disamping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian pada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah³

Pendidikan dan pengajaran merupakan dua istilah yang sangat populer digunakan di lembaga-lembaga pendidikan, terutama di lembaga pendidikan tinggi yang mempersiapkan tenaga guru untuk mengajar pada jenjang sekolah dasar dan menengah, atau menjadi guru program pendidikan pra-sekolah, pendidikan luar biasa, dan berbagai program pendidikan non-formal serta informal. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar dan memegang peranan yang sangat strategis untuk menjamin kelangsungan hidup dalam bernegara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mencapai kemajuan yang dicita-citakan suatu negara harus selalu meningkatkan mutu

³ Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1 (November, 2013): 25

pendidikannya. Oleh karena itu, hendaknya semua guru untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa sehingga mereka bergerak kearah aktualisasi diri yang lebih baik.

Kegiatan belajar mengajar (KBM), oleh seorang guru memiliki peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan. Keterampilan guru adalah seperangkat kemampuan atau kecakapan guru dalam melatih atau membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri pada lingkungan. Keterampilan guru sangat penting dalam mendesain pembelajaran maupun mengatur keadaan kelas dengan tujuan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dalam memilih model pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan suatu materi kepada peserta didiknya agar menjadi lebih menarik, tidak mengalami kebosanan dan dapat menerima materi tersebut dengan mudah.⁴ Berdasarkan hal itu, maka jelas bahwa inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki dan dilakukan oleh guru dalam menjalankan tugasnya itu. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih hidup, bermakna, dan menyenangkan. Kemauan dan kesungguhan guru untuk mencoba mencari, menggali, dan menemukan berbagai terobosan, pendekatan, strategi, dan model pembelajaran merupakan salah satu penunjang munculnya berbagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.⁵

⁴ Pamela, Issaura Sherly, et al. "Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas." *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 3.2 (2019): 23-30

⁵ Agus Sutisna dan Aay Fariyah Hesya, *Model Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung : Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), hlm. 28

Komponen penting yang juga menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penentuan strategi pembelajaran. Pada perspektif membangun pembelajaran yang berhasil maka guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai strategi dan model pembelajaran sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Model pembelajaran yang tepat dan benar akan berpengaruh terhadap kualitas penyerapan materi oleh siswa, sehingga kedalaman materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.⁶ Jika para guru mampu menerapkan sebuah model pembelajaran dengan baik dan benar, maka besar kemungkinan hasil belajar siswa dapat memberi kepuasan baik kepada dirinya, guru, dan orang tua.

Model *Mind Mapping* menjadi salah satu alternatif untuk membantu para guru dalam mengembangkan materi ajar, dapat meningkatkan pemahaman, dan kreativitas siswa dalam belajar. Model *Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan salah satu teknik mencatat yang dikembangkan oleh Tony Buzan sekitar tahun 1970-an dengan mendasarkan risetnya mengenai cara kerja otak, dengan menulis atau mencatat topik utama di tengah dan menulis sub topik dan rinciannya diletakkan mengitari topik utama. Teknik mencatat peta pikiran ini dirancang berdasarkan cara kerja otak memproses informasi⁷ *Mind Mapping* menurut Porter dan Henacki dapat disebut dengan peta pemikiran yang juga merupakan model mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman.⁸ Melalui

⁶ Sitti Suhada, Karim R. Bahu, dan Lanto Ningrayati Amali, "Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Map* Terhadap Hasil Belajar Siswa ", *Jambura Journal Of Informatics*, Vol. 2, No. 2 (November 2019): 87

⁷ Abdul Karim, "Efektivitas Penggunaan Model *Mind Map* Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran", *Jurnal Ijtimaiya: Journal Of Social Science Teaching*, Vol. 1, No. 1 (Juli-Desember, 2017): 2

⁸ Aan Budi dan Luncana, "Pengaruh Model *Mind Mapping With Picture* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS," Artikel, Hal 3.

model mind map diharapkan mampu mendorong kreativitas dan juga melatih siswa untuk dapat berpikir kreatif, dapat meningkatkan daya ingat dan mampu berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran, didesain berdasarkan karakteristik peserta didik, juga karakteristik lingkungan, dan karakteristik era globalisasi. Informasi pengetahuan yang *up to date* menjadi suatu tuntutan. Pemilihan strategi berwawasan global menjadi keharusan. Perubahan yang cepat dari dinamisnya karakteristik perubahan dunia ini, harus disikapi oleh guru dengan arif dan diiringi dengan kecerdasan dan keterampilan, agar dapat memberi kemanfaatan bagi peserta didik. Terlebih kebutuhan masa depan bagi peserta didik, adalah realita yang akan mereka hadapi.⁹ Dalam proses pembelajaran di dalam kelas tidak dapat dilepaskan dengan penerapan model pembelajaran. Meskipun guru memahami materi yang akan diajarkan, jika dapat memilih model yang tepat maka materi yang diajarkan tidak akan sampai kepada siswa. Pemilihan model yang tepat menjadikan materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Model pembelajaran didesain tidak lepas selalu menempatkan karakteristik peserta didik serta lingkungannya pada variabel yang paling berpengaruh, kemudian diberi stimulasi kognitif, afektif dan psikomotor. Harapannya, ketika peserta didik berbuat sesuatu mereka tahu dan yakin akan apa yang dilakukan, dari pengalaman hidupnya. Guru dituntut mengkreasi lingkungan belajar secara positif (*creating positive learning*

⁹ Muchlis Solihin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), Hlm. 74

environment) dan memberdayakan peserta didik (*empowering students*), untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang efektif dan inovatif, sehingga dihasilkan lulusan yang berwawasan global dan komprehensif. Lingkungan yang dimaksud adalah yang berwawasan global. Melalui dukungan dan penguatan pengalaman belajar masa sebelumnya, dilengkapi dengan pengetahuan yang mudah di akses melalui internet, akan memberikan warna tersendiri. Dengan model pembelajaran kita bisa mencapai sebagian besar tujuan dan sasaran sekolah.

Model pembelajaran diciptakan untuk membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara untuk mengekspresikan diri mereka, cara belajarnya, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk belajar lebih mudah dan efektif. Setiap model pembelajaran memiliki alasan mengapa suatu model diciptakan. Model yang dipilih dilakukan, setelah disempurnakan melalui uji coba di kelas, sehingga bisa digunakan dengan nyaman dan efisien, melalui kajian teori dan praktik lapangan.

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam menyerap pengetahuan sangat beragam maka diperlukan alat ukur yang beragam. *Mind Mapping* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum guru mengajarkan suatu topik, menolong peserta didik bagaimana belajar yang baik, untuk mengungkapkan konsepsi salah (peserta didik mis konsepsi) yang ada pada anak, dan sebagai alat evaluasi. *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS juga mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi dan antusias mengikuti pelajaran sehingga semakin baik kemampuan kognitifnya. Peserta didik seharusnya lebih aktif mengumpulkan informasi, mengolah bahan, mencerna,

memikirkan, menganalisis, dan merangkum sebagai suatu pengertian yang utuh. Manusia kreatif di jaman sekarang sangatlah dibutuhkan karena sekarang manusia dituntut kreatif. Dengan demikian sebenarnya kreativitas anak bisa dilatih dan diasah. Berpikir kreatif merupakan tahap berpikir dengan menyesuaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan.¹⁰

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan otak sebagai suatu alat untuk melakukan proses berpikir, sehingga tidak menutup kemungkinan dapat membuat daya kreativitas siswa kurang terasah bahkan dapat menimbulkan permasalahan ketika belajar. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk berkolaborasi ide-ide kreatif untuk menciptakan sebuah karya baru.

Kemampuan kreatif itu dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu lima perilaku kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elabotation*), dan kepekaan (*sensitivity*),¹¹ *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), dan *originality* (keaslian). *Fluency* (kelancaran) adalah jumlah respons yang berbeda, *flexibility* (fleksibilitas)

¹⁰ Fitriana Ayu Wulandari, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 10–16.

¹¹ Yohanes Ovaritus Jagom, "Kreativitas Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial Dan Auditory-Sequential," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 3 (2015): 176–190.

secara umum diukur oleh jumlah kategori respon yang berbeda, sedangkan originality (orisinalitas), biasanya ditentukan secara statistik.¹² Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian atau originalitas (originality) dan merinci atau elaborasi (elaboration) sehingga untuk meningkatkan kreativitas diperlukan model pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas dianggap sebagai komponen penting dari kesejahteraan pribadi dalam konteks kelas dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keterbukaan, serta kemampuan berkomunikasi. Kreativitas belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran yang ada di dalam dirinya baik di dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Kesempatan untuk belajar kreatif dapat ditentukan oleh beberapa faktor antaranya sikap dan minat siswa, guru, orang tua, lingkungan rumah dan sebagainya. Guru harus pandai dalam memilih serta menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun sosial. Memperkenalkan pengajaran kreatif di ruang kelas dapat membawa manfaat seperti mengembangkan imajinasi siswa dan meningkatkan kemungkinan untuk

¹² Dewi Mardhiyana and Endah Octaningrum Wahani Sejati, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah," PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (2016): 672–688

penemuan besar dan perkembangan ekonomi untuk masa depan.¹³ Di salah satu jurnal yang penulisnya yaitu Budiarti, “dalam bidang Pendidikan kreativitas adalah suatu perihal benar-benar berarti untuk pemahaman sebuah pembelajaran yang mengartikan yang berawal dari aktivitas-aktivitas yang dilaksanakan mulai dari umur yang mudah hingga memasuki jenjang pendidikan”.¹⁴

Mind Mapping dapat juga disebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak yang di alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan dari pada menggunakan teknik mencatat biasa. Oleh karenanya, *Mind Mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. *Mind Mapping* dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan *Mind Mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuatnya. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat *Mind Mapping*, maka daya kreatifitasnya akan semakin terasah.¹⁵

Kegiatan pembelajaran IPS di kelas VIII SMP NEGERI 2 Pamekasan masih konvensional sehingga keterlibatan siswa saat kegiatan belajar mengajar sangat minim. Model pembelajaran yang dipakai guru masih menggunakan

¹³ Galuh Kartika Dewi, “Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Peta (IPS) Kelas IV SDN Pegirian 1 Surabaya,” *Jurnal Primary: (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, Volume.1 No.1, (April 2020), 12.

¹⁴ Yesi Budiarti, “Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Volume. 3 No.1, (2015), 66.

¹⁵ Agus Sutisna dan Aay Farihah Hesya, “*Metode Pembelajaran di Era Milenial*”, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), Hlm. 75

model ceramah yang membuat siswa kurang tertarik untuk belajar dikarenakan guru hanya menjelaskan materi tanpa menggali lebih dalam pengetahuan siswa. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan partisipatif, dimana beberapa siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang guru terangkan di papan tulis. Dan juga terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang sibuk mengobrol dengan teman-temannya. Media pembelajaran yang digunakan juga terbatas sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Kemudian guru kurang membimbing siswa saat kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Berikut data persentase siswa yang aktif mencatat dan siswa yang tidak konsentrasi.

Table 1.1 Persentase Siswa Pra Siklus

Jumlah Siswa	Aktif/Tidak Aktif	Persentase
26 Siswa	Tidak Aktif	81,25%
6 Siswa	Aktif	18,75%
Total: 32 Siswa		100 %

Hasil dari data pra siklus yang diperoleh dari guru mata Pelajaran IPS yang di lakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa pada Pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Pamekasan masih ada 19 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dilihat dari data hasil tugas harian pada materi Kondisi Geografis dan Pelestarian Sumber Daya Alam. Rendahnya kreativitas dapat dilihat dari dalam diri siswa yang tidak mampu mengaitkan konsep, mengeluarkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berkaitan

dengan materi yang telah diduplikasinya, sehingga tidak dapat menumbuhkan pribadi peserta didik yang mandiri dalam belajar dan kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran sejarah menjadikan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya, dan dapat menghambat kreativitas yang ada dalam diri siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan penelitian ini dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif dan membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Salah satu alternatif yang bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran IPS, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Mapping* ialah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang tepat digunakan guru untuk meningkatkan daya hafal siswa serta pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreativitas melalui kebebasan berimajinasi. *Mind Mapping* membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan meringkas bahan ajar, yang banyak menjadi sedikit dan menarik untuk dibaca. *Mind Mapping* untuk membantu

ketercapaiannya tujuan pembelajaran, siswa dalam pembelajarannya bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang telah disampaikan.

Model pembelajaran ini sering dianggap mampu menangkan waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linier yang memakan waktu menjadi pencatatan yang efektif dan efisien yang sekaligus langsung bisa dipahami oleh siswa. Selain itu model ini juga memiliki dampak pengiring dari pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai macam kecakapan seperti kecakapan merencana, berkomunikasi, kreatifitas, kecakapan memecahkan masalah serta berpikir logis dan sistematis.¹⁶

Telah banyak yang melakukan penelitian tentang model *Mind Mapping* seperti Sri Mawanto (2018) yang mana fokus kajiannya berupa Implementasi *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, dan Mustakim (2021) tentang Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Berceramah), Dyah Safitri (2016) membahas mengenai Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. Akan tetapi tak satupun meneliti tentang penerapan model *Mind Mapping* untuk pengembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Pengembangan Kreativitas belajar IPS Terpadu pada Siswa Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Pamekasan”.

¹⁶ Aslamiah dan Zain Ahmad Fauzi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materikeputusan Bersama Melalui Model Mind Mapping Yang Divariasasi Denganrole Playing Di Kelas V Sdn Teluk Tiram 2 Banjarmasin,” (Tesis, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, 2014), 38.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* di Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Pamekasan?
2. Apakah Model Pembelajaran *Mind Mapping* dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan atas rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin di dapat adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS terhadap kreativitas siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pamekasan.
2. Untuk membuktikan penerapan model *Mind Mapping* dapat mengembangkan kreativitas siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pengetahuan siswa, guru, peneliti serta masyarakat luas untuk menambah keilmuan khususnya tentang penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam mengembangkan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan dapat mengembangkan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS

b) Bagi Guru

Model Pembelajaran *Mind Mapping* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan pengembangan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* mampu mengembangkan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Pamekasan.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SMP NEGERI 2 Pamekasan dengan subjek penelitian siswa Kelas VIII tahun pelajaran 2023/2024.
2. Penelitian ini membahas seberapa jauh pengembangan berfikir kreatif siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Pamekasan.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan makna istilah pada judul yang dimaksudkan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan judul penelitian. Berikut ini beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu :

1. Model Pembelajaran

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Istilah model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.¹⁷ Menurut Lefudin, model merupakan suatu konsepsi untuk mengejar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu.¹⁸ Dalam model mencakup strategi, pendekatan, model maupun teknik. Jadi model adalah suatu hubungan yang terjalin antara elemen dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi guru dengan peserta didik, baik interaksi itu langsung, seperti tatap muka, maupun tidak langsung, seperti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan

¹⁷ Waniputra, U.S. (2005). *Mengajar di Perguruan Tinggi: Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka

¹⁸ Lefudin, L. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran*. Yogyakarta deep.

melaksanakan aktivitas pembelajaran.¹⁹ Model pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini yaitu sebuah cara yang dilakukan guna membantu proses belajar mengajar agar efektif, efisien dan meraih tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

2. *Mind Mapping*

Menurut Agus Sutisna dan Aay F.H, *Mind Mapping* merupakan cara untuk menyimpan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali (*recall*) ke luar otak.²⁰ Dalam penelitian ini, *Mind Mapping* yang dimaksudkan yaitu teknik yang akan diterapkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk membantu guru dalam mengembangkan materi ajar dan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

3. Kreativitas Belajar

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Defenisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendepenisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.²¹

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

¹⁹ Octavia, S. A. (2020), Model-model pembelajaran. Deepublish

²⁰ Ibid, hlm. 75

²¹ Martini Jamaris, Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Grasindo, 2006, hal. 57

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseimbangan, terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar-mengajar.²²

Menurut Martini Jamaris, kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran²³.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang studi yang mengkaji berbagai macam sub disiplin ilmu sosial yang diantaranya meliputi ekonomi, antropologi, geografi, sejarah, sosiologi, dan sebagainya, yang membahas berbagai macam permasalahan-permasalahan sosial.

H. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan pencarian penelitian terdahulu yang berperan sebagai pendukung yang relevan dengan topik dan pembahasan yang hampir sama dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

- 1. Nura Azkia, Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2018. Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas 5 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2018/2019.**

²² Oemar Hamalik, Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA, Bandung: Sinar Baru, Algesindo, 2010, hal. 4-6

²³ Martini Jamaris, Op. Cit, hal. 58

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas IVB MIN 5 Banda Aceh yang berjumlah 40 siswa, sedangkan Teknik pengumpulan data dengan observasi dan rubrik kreativitas siswa, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I yaitu 70.58, meningkat pada siklus II yaitu 79.41 dan meningkat pada siklus III 88.23 Kemudian aktifitas siswa pada siklus I yaitu 66.17, meningkat pada siklus II yaitu 77.94 dan meningkat siklus III yaitu 85.29 . Adapun kreativitas siswa pada siklus I yaitu 62.5 , meningkat pada siklus II yaitu 80, dan meningkat pada siklus III yaitu 90. Berdasarkan data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa pada tema indah nya kebersamaan di dikelas IV MIN 5 Banda Aceh.²⁴

Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pembelajaran yang dilakukan adalah tema indah nya kebersamaan sedangkan peneliti pelajaran IPS . Sedangkan persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Kedua penelitian ini adalah sama-sam menggunakan model *Mind Mapping* dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Natriani Syam, Jurnal Online: Jurnal Pendidikan. Penerapan Model *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pata Pelajaran Ilmu Pengetahan Sosial Siswa Kelas IV SDN Kota Parepare.

²⁴ Nura Azkia, "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indah nya Kebersamaan di Kelas 5 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2018/2019", (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry 2018),

Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ditandai dengan siklus I mencapai 73% atau berada pada kategori cukup (C), dan pada siklus II menunjukkan siswa telah berhasil mencapai keberhasilan belajar yaitu 88% dan telah mencapai KKM.²⁵

Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada penelitian sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Galuh Kartika Dewi, Penggunaan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas belajar Siswa pada Materi Peta (IPS) Kelas IV SDN Pegirian 1 Surabaya.

Penelitian ini berawal dari hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN Pegirian 1 Surabaya yang memiliki pemahaman rendah mengenai materi Peta. Penyebabnya antara lain karena proses pembelajaran yang berlangsung lebih diarahkan pada pencapaian target materi, sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang cenderung pasif dan hasil belajar siswa yang belum menunjukkan pencapaian ketuntasan minimal yang sudah ditentukan. Solusi untuk mengatasinya dengan menerapkan model *Mind Mapping*. Model Penelitian yang digunakan yaitu model Penelitian

²⁵ Natriani Syam, "Penerapan Model Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN Kota Parepare", *Jurnal Online: Jurnal Pendidikan*, Vol V N 03, september 2015, 189-194.

Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreatifitas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa pada siklus I 60% dan siklus II 82%. Dengan demikian, penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi Peta.²⁶

4. Iddho Cafidho Dan Ismail Marzuki, Implementasi Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Indro Kebomas Gresik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik melalui model belajar *Mind Mapping* di kelas 5 SD Negeri Indro Kebomas Gresik. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang akan mencermati aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajarnya. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 5B SD Negeri Indro Kebomas Gresik berjumlah 31 orang, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Setelah data terkumpul data-data kemudian dianalisis dan ditentukan tingkat prosentase dan kriteria capaiannya. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus dengan 5 kali pertemuan dan hasilnya adalah terjadi peningkatan prosentase dan capaian kriteria aktivitas guru, aktivitas peserta didik, juga termasuk hasil belajarnya. Pada Penelitaian ini didapatkan hasil yaitu Pada siklus I aktivitas guru mencapai 89% dengan kriteria sangat baik, sementara aktivitas peserta didik 79% dengan kriteria baik, dan capaian hasil belajarnya 77,4% yang juga berarti belum mencapai indikator. Setelah

²⁶ Galuh Kartika Dewi, Ibid., 12.

dilakukan perbaikan pada siklus II aktivitas guru menjadi 97% dengan kriteria sangat baik, aktivitas peserta didik memperoleh 84,6% kriteria sangat baik, dan hasil belajarnya 90,3%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan model penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar.²⁷

5. Heri, Heny, Ajeng, Amalia, dan Ana, Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam Pembelajaran, diperlukan sebuah model untuk meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya dengan model *Mind Mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VI MI. Penelitian ini dilakukan dengan observasi ke lapangan yang dilakukan di kelas VI MI Miftahul Falah dengan jumlah 25 siswa. Pengambilan data dilakukan melalui hasil kegiatan belajar dengan membuat sebuah *Mind Mapping*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan model *Mind Mapping* dapat

²⁷ Iddho Chafidho dan Ismail Marzuki, *Ibid.*, 1

meningkatkan kreativitas siswa , dengan demikian model ini dapat dicobakan lebih lanjut untuk berbagai bidang ilmu lain apakah mempunyai kontribusi yang sama dalam meningkatkan kreativitas siswa.²⁸

²⁸ Heri, Heny, Ajeng, Amalia, dan Ana, “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, Jurnal Pendidikan, 21 Nomor 1, (Maret 2020), 48-49.

