

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*MIND MAPPING* DAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM  
BASED LEARNING* DENGAN MEMPERHATIKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN  
2018/2019**

**(Skripsi)**

**Oleh  
ICHSANTI ISNAINI ANISA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## ABSTRAK

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*MIND MAPPING* DAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM  
BASED LEARNING* DENGAN MEMPERHATIKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN  
2018/2019**

Oleh

**ICHSANTI ISNAINI ANISA**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbandingan hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan memperhatikan kreativitas siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang terdiri dari 11 kelas sebanyak 350 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh jumlah sampel sebanyak 63 siswa. Pengumpulan data melalui lembar angket, soal tes dan dianalisis dengan rumus t-test dan ANAVA menggunakan perhitungan manual dan SPSS. Hasil analisis data menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $5,923 > 4,00$  berarti ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $28,031 > 4,00$  berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, *Mind Mapping*, *Problem Based Learning*

## **ABSTRACT**

### **COMPARISON STUDY OF INTEGRATED IPS STUDY RESULTS USING COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE MIND MAPPING AND PROBLEM BASED LEARNING BY ATTENTION CREATIVITY CLASS VII STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL 10 BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2018/2019**

**By**

**ICHSANTI ISNAINI ANISA**

The purpose this research was to find out the difference of Integrated IPS study results with taught using Mind Mapping and Problem Based Learning by attention students creativity. The method used is a quasi-experimental method. The study population is all students of class VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung consisting of 11 classes as many as 350 students. The sampling technique is done by cluster random sampling get the samples as many as 63 students. Data collecting technique used in this research was questionnaire, test questions, and analysed by using t-test formula and ANOVA manually and SPSS. The results of analysis showed  $F_{count} > F_{table}$  or  $5,923 > 4,00$  which means there is difference study results thought Mind Mapping and Problem Based Learning dan  $F_{count} > F_{table}$  or  $28,031 > 4,00$  which means there is a learning model have interaction with creativity.

**Keywords:** Study Results, Creativity, Mind Mapping, Problem Based Learning

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*MIND MAPPING* DAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM  
BASED LEARNING* DENGAN MEMPERHATIKAN  
KREATIVITAS SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN  
2018/2019**

Oleh  
**ICHSANTI ISNAINI ANISA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND MAPPING* DAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEMPERHATIKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Ichsanti Isnaini Anisa**  
No. Pokok Mahasiswa : **1513031008**  
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**  
Jurusan : **Pendidikan IPS**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

Pembimbing II,

**Drs. Nurdin, M.Si.**  
NIP 19600817 198603 1 003

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

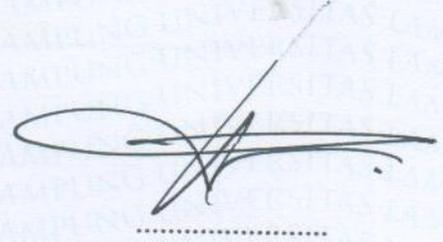
Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

**Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19770808 200604 2 001

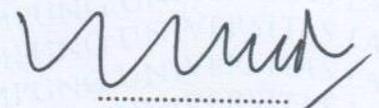
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

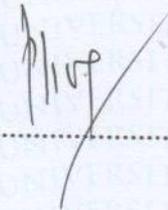
Ketua : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Nurdin, M.Si.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Juni 2019**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandarlampung 35145  
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Ichsanti Isnaini Anisa  
NPM : 1513031008  
jurusan/program studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juni 2019



Ichsanti Isnaini Anisa  
1513031008

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ichsanti Isnaini Anisa dan biasa disapa dengan Iceh, Anis atau Anisa. Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 25 November 1997, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Sarpono dan Ibu Prapti Suryani. Penulis berasal dari Kota Bandar Lampung.

Berikut ini pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Gedong Air lulus pada tahun 2009.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 10 Bandar Lampung lulus pada tahun 2012.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Azhar 3 Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.
4. Pada tahun 2015 penulis di terima melalui jalur SNMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2017 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL), kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Batanghari dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banarjoyo Kec. Batanghari Kab. Lampung Timur pada tahun 2018. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni Assets FKIP Unila.

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil' alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini.*

*Karya kecil ini ku persembahkan untuk*

### ***Kedua Orang Tuaku Tersayang***

*Orang terhebat yang Allah hadirkan dalam hidupku, yang selalu tulus, ikhlas, sabar, tidak pernah lelah untuk membesarkanku. Terima kasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang yang tak pernah ada hentinya.*

### ***Kakak-Adikku Tersayang***

*Terima kasih menjadi pengawalku yang selalu menjaga, menemani, mendengarkan keluh kesah, mendoakan, mendukung, dan juga mewarnai hariku dengan keceriaan.*

### ***Keluarga Besar Bapak dan Ibu***

*Terima kasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku menjadi kebanggaan kalian.*

### ***Sahabat-Sahabatku***

*Terima kasih untuk kenangan indah, canda tawa, suka duka yang telah kita lalui bersama.  
Terima kasih sudah memilih tidak pergi.*

### ***Semua Guru, Dosen, Pendidik Dan Almamater Tercinta***

*Terima kasih Bapak Ibu sudah mengajarkanku banyak hal, jasmu tak akan pernah lekang oleh waktu, semoga Allah selalu meridhoi setiap jalan di hidupmu.*

## MOTTO

*Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan  
maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah  
dengan sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada  
Tuhanmulah hendaknya kamu mengharap''*

*-QS. Al-Insyirah: 5-8*

*Always stay humble and kind.*

*-Pinterest*

*Lakukan segala hal yang baik dengan hati yang tulus.*

*-Ichsanti Isnaini Anisa*

*Aku harus dan selalu menjadi orang pertama yang mencintai  
dan menerima diriku saat gembira ataupun lara.*

*-Ichsanti Isnaini Anisa*

## SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Memperhatikan Kreativitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Dra. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.

6. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung FKIP Universitas Lampung, Pembimbing Akademik dan Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan arahan dalam membimbing Saya menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Bapak atas semua ilmu, dukungan, nasihat, bimbingan dan kebaikan yang telah Bapak berikan.
7. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan Dosen Pembahas yang selalu memberikan kritik, saran, motivasi, serta arahan dalam penyempurnaan skripsi ini. Beliau adalah sosok wanita yang hebat, tangguh dan menginspirasi. Terimakasih yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Ibu atas segala ilmu, dukungan, arahan, serta kebaikan yang telah Ibu berikan.
8. Drs. Hi. Nurdin, M.Si., selaku Pembimbing II yang selalu memotivasi dan bersedia meluangkan waktunya dengan sabar, dan ikhlas dalam membimbing Saya. Beliau adalah sosok dosen yang paling humoris, Saya sangat bangga menjadi pendengar cerita-cerita Beliau Terimakasih yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Bapak atas semua ilmu, dukungan, nasihat, bimbingan dan kebaikan yang telah Bapak berikan.
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Dr. Edy Purnomo, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Albet Maydiantoro, M.Pd., Wardani, S.Pd., M.Pd., Fanni

Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., dan Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., terimakasih atas ilmu yang telah diberikan.

10. Ibu Hj. Nurhayati., S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 10 Bandar Lampung.
11. Ibu Hj. Suliswati, S.Pd., selaku guru pamong di SMP Negeri 10 Bandar Lampung terimakasih atas motivasi, arahan, bantuan dan kerjasamanya.
12. Para dewan guru, karyawan, staf tata usaha, serta seluruh siswa-siswi kelas VII A dan C SMP Negeri 10 Bandar Lampung, terimakasih atas perhatian, kerjasama, dan dukungannya.
13. Teristimewa untuk kedua orangtuaku yang tersayang Ibu Prapti Suryani dan Bapak Sarpono yang tidak kenal lelah untuk mendidik dan membesarkanku sampai di tahap ini. Terimakasih yang tak terhingga untuk setiap langkah dan peluh keringat yang telah tcurah selama ini, untuk segala perjuangan, ketulusan, keikhlasan, cinta, kasih sayang yang tak pernah lekang oleh waktu, untuk selalu menadahkan aamiin di sela waktumu yang kosong, untuk selalu melebarkan telinga dan pelukan ketika hariku berjalan tak indah. Terimakasih pun tak cukup untuk membalas segala jasa yang telah kalian berikan. Semoga selalu menjadi orangtua dan sahabatku, semoga Allah SWT selalu memberi kebahagiaan dan keberkahan, semoga keluarga bias berkumpul kembali di Jannah-Nya.
14. Kakak Adikku tersayang, *my bodyguards*, Aziz Eko Saputra dan Mukhlis Dimas Fadhliah, serta calon Kakak Iparku Dian Sakti Oktaviani Terimakasih untuk selalu menjagaku, menjadi tukang ojekku, menemaniku, melebarkan telinga dan

pelukan setiap waktu, mendoakan, mendukung, serta memberi kasih sayang yang tak habis-habis. Terimakasih untuk warna yang telah kalian lukis di hidupku.

15. Keluarga besar Bapak Sarpono dan Ibu Prapti Suryani. Terimakasih atas segala doa, dukungan dan bantuannya selama ini. Semoga Allah SWT selalu memberi rezeki, kesehatan, serta kebahagiaan untuk kalian semua.
16. Sahabat-sahabat perkuliahanku yang sudah seperti keluarga sendiri, Maila Ni'amashodiqoh atau Mailun yang *always on*, menjadi *brand ambassador*. Terimakasih maila, sudah selalu siap berdiri tegap disampingku, yang tidak pernah bosan untuk selalu mendengarkan semua orang, tapi maila bukankah yang selalu mendengarkan juga ingin didengarkan? Terimakasih maila, sudah mau menjadikanku sebagai pendengarmu. Rita Lestari yang *always there and always on*, Terimakasih atas semua waktu yang benar-benar kita jalani dan habiskan bersama, atas segala hal yang selalu kita buat sebagai gurauan, atas semboyan kehidupan "*everything happens for a reason*" dimana itu selalu menguatkanmu. Ela Utami *my best partner*, Terimakasih sudah memiliki selera yang sama denganku, menjadi orang yang paling mengerti, untuk arahan dan dukungan atas segala ide-ide gilaku, untuk menjadi penerjemahku, dan juga untuk PPT yang keren sekali tak pernah absen. Ayu Setyadewi Triyono *my partner of kebongoan*, Terimakasih banyak sudah mau menemaniku menjadi orang yang gak jelas, namun tidak perlu sedih berkatmu semua orang jadi tertawa, dan juga terimakasih sudah menyediakan rumah atas segala lelahnya dunia perkuliahan. Azalea Agustin *my princess of slow loris*, Terimakasih sudah

menjadi orang terlemot setelah ayu, terimakasih karena diammu terkadang menjadi hal yang lucu, terimakasih sudah loyal kepada aku dan yang lain.

17. Sahabat laki-laki terbaikku yang menjadi empat buaya darat yaitu Aldy Sapta Perdana, Enzo Reinada Purba, Havi Nata Tamara dan M. Kevin Darel. Terimakasih sudah menjaga kami, memberikan tawa dan keceriaan, serta memberi asupan nasihat. Untuk *member of geli-geli*, sekali lagi terimakasih atas segala kenangan indah yang pernah kita lalui bersama, untuk segala tangis dan tawa selama ini. *I love you 3000*.
18. Sobatku Azka Nahdhiana *my best partner*, terimakasih sudah menjadi orang yang paling mengerti, untuk selalu bisa menerjemahkan apa maksudku, untuk menemaniku, untuk bantuan dan dukungan setiap kondisi. Terimakasih banyak untuk segalanya.
19. Untuk Sarjini Damayanti dan Aprilia, terimakasih sudah menjadi orang yang termasuk penting sampai saat ini. Terimakasih atas segala bantuan, doa, dukungan serta suka duka yang pernah kita lalui bersama.
20. Untuk rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Ekonomi angkatan 2015 yang sangat aku banggakan. Terimakasih atas segala bantuan dan dukungan yang kalian semua berikan selama ini. *See you on the op guys!*
21. Untuk Kakak tingkat 2013 dan 2014 yang sudah memberikan saran dan masukan, terimakasih banyak kak. Dan juga adik-adik angkatan 2016, 2017, dan 2018 terimakasih sudah menyemangati.
22. Untuk Sahabatku Diah Emi Kadarwati, Iga Istiana, dan Winnie Ananda. Terimakasih banyak untuk selalu ada disetiap waktu, untuk segala doa, bantuan

dan dukungan, terimakasih telah menjadi pelipur laraku. *I love you to the moon and back.*

23. Untuk Sahabat ASINQ Atika Firdayanti, Devina Amadea, Ning Intan Lestari, Ria Wati, dan Widya Eliska. Terimakasih banyak atas segala dukungan, doa, bantuan selama ini. Terimakasih untuk segala suka duka yang sudah kita lewati namun kalian memilih tetap bertahan.

24. Keluarga Mikrobaku, KKN/PPL Desa Banarjoyo Kec. Batanghari, Lampung Timur, Mama Ita, Papa Anang, Dek Naya, Dek Andes, Ades, Niswa, Shara, Meri, Ica, Foo, Nola, Andre, Gigih. Terimakasih banyak atas segala doa, dukungan dan semangatnya selama ini.

25. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini semoga bernilai ibadah.

Semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta kemuliaan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, Juni 2019

Penulis,

Ichsanti Isnaini Anisa

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN MOTTO</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>ABSTRACT</b>	
<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	

<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	16
C. Pembatasan Masalah .....	17
D. Rumusan Masalah .....	17
E. Tujuan Penelitian.....	18
F. Kegunaan Penelitian.....	19
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	20
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b> .....	22
A. Tinjauan Pustaka .....	22
1. Hasil Belajar .....	22
2. Belajar dan Teori Belajar.....	25
3. Model Pembelajaran .....	32
4. Model Pembelajaran Kooperatif.....	33
5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Mind Mapping</i> .....	35
6. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	40
7. Kreativitas.....	44
B. Penelitian yang Relevan .....	46
C. Kerangka Pikir.....	47
D. Hipotesis Penelitian.....	51

<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	52
A. Jenis Penelitian .....	52
1. Desain Penelitian .....	53
2. Prosedur Penelitian .....	54
B. Populasi dan Sampel .....	55
1. Populasi .....	55
2. Sampel .....	56
C. Variabel Penelitian .....	56
1. Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ) .....	56
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ) .....	56
3. Variabel Moderator .....	57
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	57
1. Definisi Konseptual .....	57
2. Definisi Operasional .....	58
E. Teknik Pengumpulan Data .....	60
1. Observasi .....	60
2. Teknik Tes .....	60
3. Angket .....	61
F. Uji Persyaratan Instrumen .....	61
1. Uji Validitas .....	61
2. Uji Reliabilitas .....	62
3. Taraf Kesukaran .....	64
4. Daya Beda .....	65
G. Uji Persyaratan Analisis Data .....	66
1. Uji Normalitas .....	66
2. Uji Homogenitas .....	67
H. Teknik Analisis Data .....	69
1. T-test Dua Sampel Independen .....	69
2. Analisis Varian Dua Jalan .....	70
I. Pengujian Hipotesis .....	71
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	74
A. Situasi dan Kondisi Daerah Penelitian .....	74
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 10 Bandar Lampung .....	74
2. Visi dan Misi SMP Negeri 10 Bandar Lampung .....	75
3. Keadaan Pendidik, Karyawan, dan Peserta didik .....	76
4. Kegiatan Pengembangan Diri .....	78
5. Fasilitas Sekolah .....	78
6. Waktu Proses Belajar Mengajar di SMP Negeri 10 Bandar Lampung .....	79
B. Deskripsi Data .....	79
1. Deskripsi Data Kreativitas Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	80
a. Deskripsi Data Kreativitas Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	80
b. Deskripsi Data Kreativitas Tinggi pada Kelas Eksperimen .....	82
c. Deskripsi Data Kreativitas Rendah pada Kelas Eksperimen .....	84
2. Deskripsi Data Kreativitas Peserta Didik Kelas Kontrol .....	86
a. Deskripsi Data Kreativitas Peserta Didik Kelas Kontrol .....	86
b. Deskripsi Data Kreativitas Tinggi pada Kelas Kontrol .....	89
c. Deskripsi Data Kreativitas Rendah pada Kelas Kontrol .....	90

3. Deskripsi Data Hasil Belajar .....	92
4. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen .....	95
a. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Eksperimen .....	95
b. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Tinggi pada Kelas Eksperimen .....	97
c. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Rendah pada Kelas Eksperimen .....	99
5. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol.....	102
a. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Kontrol.....	102
b. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Tinggi pada Kelas Kontrol.....	104
c. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Rendah pada Kelas Kontrol.....	107
C. Uji Persyaratan Analisis Data .....	109
1. Uji Normalitas .....	109
2. Uji Homogenitas.....	110
D. Pengujian Hipotesis.....	111
1. Pengujian Hipotesis 1 .....	112
2. Pengujian Hipotesis 2 .....	113
3. Pengujian Hipotesis 3 .....	115
4. Pengujian Hipotesis 4 .....	116
E. Pembahasan .....	119
F. Keterbatasan Penelitian .....	129
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>131</b>
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	132

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

### Halaman

### Tabel

1. Hasil Belajar IPS pada Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung TP. 2018/2019 .....	4
2. Sebaran Jenjang Kognitif pada Soal Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung .....	6
3. Hasil Angket Kreativitas Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung .....	10
4. Hasil Penelitian yang Relevan.....	46
5. Desain Penelitian.....	54
6. Definisi Operasional Variabel.....	59
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal dan Angket.....	62
8. Tingkatan Besarnya Reliabilitas.....	63
9. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Instrumen Soal .....	65
10. Hasil Perhitungan Daya Beda Instrumen Soal .....	66
11. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan.....	71
12. Kepala Sekolah yang Pernah Menjabat di SMPN 10 Bandar Lampung.	75
13. Data Pendidik dan Karyawan Sesuai Jabatan .....	77
14. Data Pendidik Mata Pelajaran .....	77
15. Perkembangan Peserta didik dan Rombongan Belajar Perkelas.....	77
16. Kondisi Fasilitas Sekolah .....	78
17. Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Eksperimen	80
18. Kategori Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Eksperimen.....	81
19. Distribusi Frekuensi Kreativitas Tinggi Peserta Didik pada Kelas Eksperimen.....	83
20. Distribusi Frekuensi Kreativitas Rendah Peserta Didik pada Kelas Eksperimen.....	85
21. Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Kontrol.....	87
22. Kategori Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Kontrol.....	87
23. Distribusi Frekuensi Kreativitas Tinggi Peserta Didik pada Kelas Kontrol .....	89
24. Distribusi Frekuensi Kreativitas Rendah Peserta Didik pada Kelas Kontrol .....	91
25. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	93

26. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Eksperimen ...	96
27. Kategori Hasil Belajar IPS Peserta Didik pada Kelas Eksperimen.....	96
28. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Tinggi pada Kelas Eksperimen .....	98
29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Rendah pada Kelas Eksperimen .....	100
30. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Kontrol.....	102
31. Kategori Hasil Belajar IPS Peserta Didik pada Kelas Kontrol .....	103
32. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Tinggi pada Kelas Kontrol.....	105
33. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS untuk Kreativitas Rendah pada Kelas Kontrol.....	107
34. Uji Normalitas Data dengan Uji <i>Kmologrov-Smirnov Test</i> .....	110
35. Uji Homogenitas Sampel .....	111
36. Hasil Pengujian Hipotesis 1 .....	112
37. Hasil Pengujian Hipotesis 2 .....	113
38. Hasil Pengujian Hipotesis 3 .....	115
39. Hasil Pengujian Hipotesis 4 .....	117

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

### Gambar

1. Kerangka Pikir Penelitian..... 50
2. *Profile Plots*..... 118

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

### Lampiran

1.	Analisis Soal IPS UTS Ganjil Kelas VII SMPN 10 B.Lampung .....	139
2.	Struktur Organisasi SMPN 10 Bandar Lampung .....	144
3.	Daftar Nama Guru SMPN 10 Bandar Lampung.....	145
4.	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (VII C).....	147
5.	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (VII A) .....	148
6.	Daftar Kelompok Kelas Eksperimen (VII C) .....	149
7.	Daftar Kelompok Kelas Kontrol (VII A).....	150
8.	Silabus Pembelajaran.....	151
9.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Mind Mapping</i> .....	157
10.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Problem Based Learning</i> ....	182
11.	Dokumentasi Penelitian .....	202
12.	Kisi-kisi Post Test Soal IPS Terpadu Kelas VII.....	207
13.	Post Test IPS .....	208
14.	Kisi-Kisi Angket Kreativitas Siswa.....	213
15.	Angket Penelitian Kreativitas Siswa .....	214
16.	Uji Validitas Angket Kreativitas .....	217
17.	Uji Validitas Soal Post Test.....	218
18.	Uji Reliabilitas Angket Kreativitas dan Soal Post Test .....	220
19.	Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen .....	221
20.	Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas Kontrol .....	222
21.	Tingkat Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	223
22.	Tingkat Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kela Kontrol .....	224
23.	Uji Normalitas dan Homogenitas .....	225
24.	Uji Hipotesis 1 dan 4 .....	226
25.	Uji Hipotesis 2 .....	228
26.	Uji Hipotesis 3 .....	229
27.	Surat Penelitian.....	230
28.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	232
29.	Form Pengajuan Judul .....	234

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini perlu adanya sumber daya manusia yang berkualitas sebagai faktor dalam bersaing dengan negara lain yang telah maju. Usaha yang dilakukan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menghadapi persaingan tersebut. Pendidikan merupakan komponen utama sebagai alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dimana sesuai dengan tujuan negara Indonesia yang terdapat dalam alinea ke-4 pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang secara sadar dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat yang terwujud dalam kegiatan belajar mengajar, bimbingan serta latihan yang diselenggarakan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan agar peserta didik memiliki kecakapan hidup dalam memainkan perannya di kehidupan sekarang dan masa depan.

Pendidikan di Indonesia diharapkan tidak hanya mampu menghasilkan generasi penerus yang cerdas dan mampu bersaing dengan masyarakat dari

Negara lain tetapi juga diharapkan mampu menghasilkan generasi penerus bangsa yang bermoral. Pendidikan adalah suatu bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan negara Indonesia, karena dengan adanya pendidikan dapat membentuk manusia yang berkualitas dan bermoral.

Hal ini sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah perlu melakukan upaya pembangunan nasional di bidang pendidikan. Pemerintah melakukan usaha yang berupa meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang masih terfokus pada lingkup pendidikan formal. Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya dalam tercapainya pembangunan nasional. Berhasilnya suatu pendidikan akan tercapai apabila suatu bangsa memiliki usaha yang besar untuk berpartisipasi dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Pelaksanaan program pendidikan formal, sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas yaitu mengembangkan potensi yang ada didalam diri peserta didik, untuk melaksanakan tugas itu sekolah mengadakan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang berupa interaksi secara aktif antara pendidik dan peserta didik. Dalam melaksanakan kegiatan

ini pendidik bertugas dan bertanggungjawab untuk mengelola dan merencanakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik seharusnya mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas, sehingga pendidik tidak lagi menjadi tokoh yang mendominasi.

Tercapainya tujuan pendidikan bangsa Indonesia tidak terlepas dari proses pembelajaran di sekolah yang berkualitas. Saat ini perkembangan pendidikan telah menghadapi beberapa masalah, salah satunya ialah kualitas kegiatan pembelajaran dan hasil belajar. Masalah dalam kegiatan pembelajaran yaitu penerapan dan pengembangan model pembelajaran yang disajikan oleh pendidik kurang inovatif, sehingga berdampak kepada kurang berminatnya peserta didik dalam belajar. Penerapan model pembelajaran yang inovatif diperlukan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang berkaitan dengan hasil belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh informasi sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Belajar IPS pada Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung TP. 2018/2019**

No	Kelas	Nilai Ujian Tengah Semester		Jumlah Peserta didik
		Nilai <70	Nilai $\geq 70$	
1	VII A	12	20	32
2	VII B	0	32	32
3	VII C	11	20	31
4	VII D	3	28	31
5	VII E	7	25	32
6	VII F	8	24	32
7	VII G	32	0	32
8	VII H	32	0	32
9	VII I	24	8	32
10	VII J	30	2	32
11	VII K	30	2	32
Jumlah	Peserta didik	189	161	350
	Pesentase(%)	54	46	100

*Sumber: Pendidik Mata Pelajaran IPS Terpadu SMPN 10 Bandar Lampung*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar yang didapatkan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung pada ujian tengah semester ganjil adalah belum optimal. Hal ini disebabkan pada ujian tengah semester hanya 161 peserta didik atau 46% dari 350 peserta didik memperoleh nilai  $\geq 70$  dan sebanyak 189 peserta didik atau 54% memperoleh nilai < 70. Dari data di atas dapat diketahui bahwa sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010: 2018) apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai peserta didik maka persentase keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah.

Berikut ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2013: 54) yaitu,

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (*intern*).  
Faktor intern ini dapat dibagi menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Dalam pembagian faktor biologis ini diantaranya yaitu usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan dalam faktor psikologis yaitu kelelahan dalam perubahan suasana hati, motivasi minat, dan kebiasaan belajar yang dimiliki peserta didik.
- b. Faktor yang bersumber dari luar manusia (*ekstern*)  
Faktor ini dibagi menjadi dua pembagian yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti contohnya alam, hewan, dan lingkungan fisik. Model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setiap model pembelajaran pun yang nantinya dipilih dan diterapkan dapat berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berkaitan dengan tujuan pembelajaran, karena tujuan pembelajaran mendeskripsikan hasil belajar yang harus dimiliki siswa setelah terjadinya proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran memiliki 3 ranah yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Hal ini sesuai dengan pendapat Sapriya (2014: 12) bahwa tujuan mata pelajaran IPS di sekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial serta kemampuan dalam mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa 3 ranah tersebut tidak dapat dipisahkan dalam mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik

dalam menguasai pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS diperlukan kemampuan dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah harus dapat dikembangkan secara optimal dengan cara pengembangan ketrampilan berpikir peserta didik. Menurut Edy (2016: 15) Taksonomi Bloom adalah struktur yang mengklasifikasikan tingkat berpikir mulai dari tingkat yang rendah sampai dengan tingkat yang tinggi.

Menurut Anderson dalam Edy (2016: 17) tingkat berpikir rendah terdiri dari 3 level yaitu: kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Sedangkan kemampuan berpikir tinggi terdiri dari 3 level yaitu: analisis dan sintesis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

**Tabel 2. Sebaran Jenjang Kognitif Soal Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung TP. 2018/2019**

No	Tingkat berpikir peserta didik yang harus dikuasai peserta didik	Daya serap	Keterangan
1	Tingkat berpikir mengingat (C1) Kemampuan untuk menyebutkan kembali segala pengetahuan yang tersimpan.	67%	Analisa dilakukan dari soal ujian tengah semester ganjil kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung
2	Tingkat berpikir memahami (C2) Kemampuan memahami instruksi, prosedur, konsep atau gagasan yang telah dipelajari.	22%	
3	Tingkat berpikir menerapkan (C3) Kemampuan implementasi dari konsep yang telah dipelajari dalam situasi tertentu.	2%	
4	Tingkat berpikir analisis (C4) Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa bagian, lalu menghubungkan satu dengan lainnya untuk mendapatkan pemahaman atas konsep yang dipelajari secara utuh	9%	
5	Tingkat berpikir mengevaluasi (C5) Kemampuan menentukan urutan sesuatu berdasarkan kriteria, norma, dan standar tertentu.	-	

*Sumber: Analissi Soal Ujian Tengah Semester kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa soal tipe C1, C2, C3 yang tergolong dalam keterampilan berpikir tingkat rendah sebanyak 91%. Dan soal tipe C4 yang tergolong dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi hanya 9%. Hal ini menunjukkan bahwa soal yang disajikan tergolong dalam tingkat berpikir rendah dan seharusnya mudah dikerjakan peserta didik. Namun hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa hasil belajar sebagian peserta didik berada di bawah KKM berarti sebagian peserta didik masih banyak yang salah dan menjawab soal tersebut.

Tantangan yang dihadapi di masa depan nanti menuntut proses pembelajaran harus lebih berfokus kepada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (*higher order of thinking skill*) merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam isu kecerdasan abad ke-21. Menurut Gordon dalam Nurul (2016: 2) menyatakan bahwa aspek emosi, afektif, dan *irrationale* adalah merupakan komponen kreativitas pada dasarnya lebih penting dari pada aspek intelektual dan rasional, sehingga mampu mencapai hasil belajar pada ranah kognitif yang optimal.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Tony Buzan (2010: 20) menyatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran. Sedangkan Menurut Nurul (2016: 2) Menggunakan *Mind Mapping* akan terwujudnya pandangan yang menyeluruh terhadap pokok permasalahan

sehingga mampu mengoptimalkan hasil pembelajaran dalam ranah pengetahuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMPN 10 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik yang rendah disebabkan oleh beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Menurut pendidik mata pelajaran IPS kelas VII, kesulitan yang dihadapi peserta didik terjadi karena peserta didik belum siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS kelas VII, penggunaan metode ceramah masih digunakan oleh pendidik, sehingga kegiatan belajar mengajar masih bersifat *teacher centered*. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang kreatif dan pasifnya suasana kelas sehingga berdampak pada kurangnya pengalaman belajar peserta didik. Pada umumnya, setiap peserta didik mempunyai jiwa yang kreatif dalam dirinya untuk dapat dikembangkan dengan baik di sekolah atau rumah. Kemampuan kreativitas yang dimiliki peserta didik harus dikembangkan agar adanya bekal berupa potensi peserta didik untuk masa depan nanti, sehingga potensi sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada 21 September 2018 di SMPN 10 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS yang diajarkan oleh pendidik masih menggunakan metode yang kurang inovatif, hal ini disebabkan karena adanya hambatan.

Hambatan tersebut diantaranya adalah rendahnya semangat dan motivasi belajar peserta didik karena banyaknya materi yang harus dipelajari. Tidak kondusifnya suasana kelas yang disebabkan oleh beberapa peserta didik yang mengobrol dan tidak memperhatikan pendidik. Hambatan-hambatan tersebut membuat peserta didik kurang berpratisipasi secara aktif dalam pembelajaran IPS, sehingga hal ini kreativitas peserta didik dapat menjadi rendah.

Menurut Drevdhal dalam Asrori (2009: 62) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan ide baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang melibatkan pembentukan pola-pola baru, kombinasi, dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan sudah ada pada situasi sekarang.

Menurut Suryana dan Bayu (2010: 24) berikut ini merupakan indikator pribadi yang kreatif yaitu.

1. Mampu mengemukakan kaitan antara ide atau gagasan asli dan baru.
2. Memiliki ketertarikan dengan hal yang tak terduga.
3. Memiliki kepribadian yang fleksibel dan spontanitas dalam berpikir.
4. Dalam terbentuknya suatu gagasan dilakukan secara kerja keras dengan tujuan agar orang lain dapat melihat kemampuan yang dimilikinya.
5. Dalam menciptakan ide kreatif, ia cenderung tidak cepat berpuas hati.

Peserta didik yang kreatif memiliki ciri adalah tingginya rasa keingin tahaun yang tinggi. Kemampuan pendidik yang kurang dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik saat kegiatan belajar mengajar. Kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pendidik merasa masih kurang dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, karena materi pelajaran IPS dapat disebut materi yang luas sehingga membuat peserta didik terkadang menjadi bosan dan malas memahami materi.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui angket awal pada 32 responden peserta didik kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung mengenai kreativitas belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Angket Kreativitas Belajar IPS Peserta didik Kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung**

No	Keterangan	Tanggapan			Jumlah
		Tinggi	Sedang	Rendah	
1	Peserta didik selalu terdorong untuk mencari tahu lebih banyak materi IPS dari sumber lain.	6	11	15	32
2	Peserta didik selalu ingin bertanya yang tidak dimengerti.	4	9	19	32
3	Peserta didik aktif berpendapat	3	7	22	32
4	Peserta didik mampu menciptakan ungkapan yang baru dan unik	5	12	15	32
5	Saat belajar memiliki daya imajinasi yang tinggi	6	12	14	32
6	Peserta didik mempunyai keinginan yang kuat untuk menyelesaikan soal-soal IPS	5	11	16	32
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		29	62	101	192
<b>Persentase(%)</b>		15,1	32,2	52,6	100

*Sumber: Pengolahan hasil angket awal peneliti*

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 29 atau 15,1% peserta didik tergolong memiliki kreativitas belajar tinggi, dan sebanyak 62 atau 32,3% tergolong sedang, dan 101 atau 52,6% tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik tergolong memiliki kreativitas yang rendah.

Perkembangan setiap peserta didik pasti berbeda-beda, pendidik memiliki peran yang penting dalam memberi stimulasi kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Selain itu, sebagai pendidik pendidik harus terampil dalam memberikan pelajaran yang dikemas secara kreatif sehingga dapat membuat peserta didik tertarik, termotivasi, dan mampu memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran yang dikemas secara kreatif mengharuskan pendidik yang berperan sebagai pendidik untuk dapat menentukan metode yang inovatif untuk dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik menjadi lebih baik perlu dilakukan suatu perubahan dengan membuat suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Peserta didik kelas VII SMPN 10 Bandar Lampung belum terbiasa dengan kegiatan belajar yang bersifat *collaborative* karena peserta didik sudah terbiasa dengan metode ceramah yang diterapkan pendidik. Pendidik tidak hanya menerapkan metode ceramah, tetapi juga penugasan kelompok, namun kurang mampunya peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 dimana menuntut peserta didik belajar secara aktif dan mandiri. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik cenderung malas untuk berpartisipasi secara aktif dan hanya ingin

memperhatikan dan mendengarkan penjelasan pendidik saja (*Teacher Center*). Pendidik dituntut aktif dalam kelas namun peserta didik cenderung pasif, peserta didik juga kurang mampu dalam mencari informasi untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar tidak efektif. Untuk mewujudkan suasana belajar di kelas yang kondusif dan efektif perlu dilakukan suatu upaya yang perlu dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai materi dan juga model pembelajaran yang menyenangkan dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan penjabaran di atas, upaya mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah peta pikiran yang menggunakan diagram yang dapat menggambarkan tentang, kata-kata, pikiran, dan lain-lain yang dapat dikaitkan dari dari pokok materi yang ada. *Mind Mapping* dapat digunakan untuk menyamaratakan, menggambarkan, dan mengategorisasikan ide yang ada sebagai bantuan pencatat dalam kegiatan belajar, organisasi, memecahkan suatu masalah, serta pengambilan keputusan.

Menurut Melvin (2013: 200) *Mind Mapping* merupakan cara kre kreatif bagi tiap peserta didik untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Sedangkan menurut Olivia (2008: 7) Model pembelajaran *Mind Mapping* sendiri merupakan model yang digunakan sebagai jalan pintas untuk membantu siapa saja mempersingkat sebuah tugas.

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pendidik perlu memberi arahan kepada peserta didik dalam mengintegrasikan akalnya dan menuangkannya ke dalam *Mind Mapping*, hal ini bertujuan agar peserta didik bisa dengan mudah memahami materi yang telah dipelajari. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* tidak adanya pembatasan kreativitas.

Menurut pendapat Tony Buzan (2010: 20) model pembelajaran *Mind Mapping* adalah pencatatan dan perencanaan yang dibentuk secara istimewa dimana bekerja sejalan dengan otak yang berguna dalam memudahkan saat mengingat.

Model *Mind Mapping* memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat mengintegrasikan ide-ide yang berada di dalam kepala, lalu menjelaskan ide tersebut secara bebas dengan bekerjasama dengan teman yang lain, catatan yang dibuat terlihat lebih jelas, rapi dan padat, menarik dan catatan berfokus pada inti ide atau materi. Selain itu, catatan yang menggunakan *Mind Mapping* apabila disertai gambar dan warna yang melambangkan simbol dari

materi tersebut, hal ini dapat meningkatkan imajinasi dan membantu otak dalam mengingat. Jadi dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat diterapkan di kelas dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan pendidik.

Menurut Trianto (2009: 91) model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model yang terfokus kepada interaksi antara stimulus dan respon yang berupa suatu hubungan dua arah yaitu belajar dan lingkungan. Dalam hal ini lingkungan akan memberikan stimulus yang berupa masalah, lalu peserta didik akan merespon dengan menyelidiki masalah tersebut dan mencari solusi yang tepat.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini berfokus pada masalah yang diberikan, sehingga fokus peserta didik tidak hanya pada konsep-konsep materi yang berkaitan dengan masalah tersebut, melainkan peserta didik juga perlu mempelajari dan mencari informasi tentang cara yang tepat untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan. Dengan demikian, dalam implementasi model pembelajaran ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk paham tentang konsep yang berhubungan dengan masalah, namun juga peserta didik harus mendapatkan sebuah pengalaman dalam belajar yang terikat dengan ketrampilan berpikir dan kreativitas dalam dirinya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

Aplikasi kedua model pembelajaran ini diharapkan untuk meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga akan berdampak positif untuk peserta didik agar dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dapat dilakukan dengan mudah, serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik nanti dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dimana standarnya telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Guna meningkatkan hasil belajar peserta didik terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, model pembelajaran bukanlah faktor satu-satunya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat faktor lain yang berhubungan dengan hasil belajar adalah kreativitas, dimana kreativitas ini merupakan faktor internal yang diduga memiliki hubungan dengan hasil belajar peserta didik.

Peserta didik yang dapat dikatakan kreatif cenderung percaya diri akan pendirian yang ia yakini, selalu optimis, serta minat dan bakat yang dimilikinya cukup luas. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik yang kreatif memiliki kemampuan untuk menemukan dan juga memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi diduga akan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* Dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Memperhatikan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mutu dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu masih dalam kategori yang rendah. Hal ini dapat diketahui bahwa sebagian peserta didik belum mencapai nilai KKM.
2. Kegiatan belajar mengajar di kelas masih bersifat *teacher centered*.
3. Penggunaan metode konvensional masih sering dilakukan oleh pendidik, sehingga berdampak kepada rendahnya keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.
4. Pendidik mata pelajaran IPS Terpadu belum terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menarik perhatian peserta didik dimana dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan kreativitas peserta didik saat belajar.
5. Peran pendidik yang masih menguasai kelas dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan cenderung

membuat peserta didik kurang tertarik dan mempunyai motivasi yang rendah untuk memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Bersumber dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu internal dan eksternal peserta didik. Dalam penelitian ini dibatasi pada perbandingan hasil belajar peserta didik dimana pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan memperhatikan kreativitas peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberi arahan tentang kajian penelitian sehingga tidak meluas ke lain arah dimana dapat mengakibatkan penelitian masalah ini menjadi bias.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan

menggunakan model pembelajaran *Prolem Based Learning* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi pada mata pelajaran IPS?

3. Apakah hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas rendah pada mata pelajaran IPS?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar IPS?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui.

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi pada mata pelajaran IPS.
3. Perbedaan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih rendah dibandingkan

dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas rendah pada mata pelajaran IPS.

4. Interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Umumnya suatu penelitian yang dilakukan oleh seseorang diharapkan menjadi suatu hal yang bermanfaat. Penelitian ini pun diharapkan menjadi hal bermanfaat bagi pihak lain. Berikut merupakan kegunaan penelitian ini yaitu.

### 1. Secara Teoritis

Berikut ini merupakan kegunaan penelitian dilihat secara teoritis yaitu.

- a. Meningkatkan dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan yang sebelumnya telah diperoleh pada perkuliahan.
- b. Memberikan suatu dasar dan pembuktian tentang model pembelajaran yang diteliti dapat meningkatkan peran peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### 2. Secara Praktis

Berikut ini merupakan kegunaan penelitian dilihat secara praktis yaitu.

#### a. Bagi Peserta didik

Dapat digunakan sebagai bahan yang menunjang meningkatnya hasil belajar mata pelajaran IPS, dan juga untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta kemandirian peserta didik dalam kegiatan belajar.

b. Bagi Pendidik

Dapat digunakan sebagai bahan yang diajukan kepada kepala sekolah dan dewan pendidik lainnya untuk bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif dengan tujuan meningkatnya pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pihak Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan untuk menentukan kebijakan yang dapat menunjang terwujudnya kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta menjadi bahan untuk meningkatkan motivasi sekolah terutama pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Berbagai Pihak

Dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Berikut ini merupakan ruang lingkup penelitian ini yaitu:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning*, hasil belajar IPS, dan kreativitas peserta didik.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII semester genap.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini di SMP Negeri 10 Bandar Lampung

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2108/2019.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka akan membahas tentang teori-teori penjabaran mengenai hasil belajar siswa, model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping*, model pembelajaran *Problem Based Learning*, pada mata pelajaran IPS Terpadu serta kreativitas. Penggabungan dua variabel sintesa antara satu dengan variabel yang lain akan membuat suatu hasil dalam kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan dalam mengelolah dan merumuskan hipotesis.

#### **1. Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 3) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tentang tindak belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi pendidik, tindakan dalam mengajar dapat diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya suatu proses pembelajaran.

Hasil belajar ialah hasil dari suatu pengujian yang berhubungan dengan tingkat kemampuan berfikir yang dimiliki peserta didik setelah ia

mendapatkan pengalaman dari proses belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan yang dalam ranah pembelajaran, karena pendidik dapat menerima informasi tentang kemajuan peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Setelah memperoleh informasi tersebut pendidik akan menyusun dan membina peserta didik dalam kegiatan belajar secara keseluruhan di kelas. Hasil belajar yang tercapai oleh peserta didik membawa dua pengaruh secara internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya potensi yang ada dalam dirinya, seperti keinginan dalam memotivasi dirinya belajar, sifat, kebiasaan, ketekunan, psikis, dan lain sebagainya. Kemampuan yang dimiliki peserta didik ini sangat berpengaruh kepada hasil belajar yang dicapai.

Menurut Lina dalam Slameto (2013: 8) bahwa hasil belajar ialah suatu angka ataupun indeks yang menentukan berhasil tidaknya seorang peserta didik dalam proses pembelajaran. Angka dari hasil tes yang diperoleh peserta didik tidak hanya berupa gambaran mengenai kemampuan belajar yang dilakukannya, namun juga gambaran atas keberhasilan peserta didik tersebut dalam mencapai suatu tujuan pembelajarannya sendiri.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2013: 54) yaitu,

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (*intern*).  
Faktor intern ini dapat dibagi menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Dalam pembagian faktor biologis ini diantaranya yaitu usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan dalam faktor psikologis yaitu kelelahan dalam perubahan suasana hati, motivasi minat, dan kebiasaan belajar yang dimiliki peserta didik.
- b. Faktor yang bersumber dari luar manusia (*ekstern*)  
Faktor ini dibagi menjadi dua pembagian yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti contohnya alam, hewan, dan lingkungan fisik. Model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setiap model pembelajaran pun yang nantinya dipilih dan diterapkan dapat berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan yang diharapkan akan tercapai dengan baik, dalam mencapai tujuan tersebut perlu suatu rencana yang baik dan terstruktur. Seperti menurut Wina Sanjaya (2015: 13), hasil belajar bersangkutan dengan suatu pencapaian yang diperoleh melalui kemampuan khusus yang telah direncanakan sebelumnya agar hasil dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat merubah sikap seseorang yang dapat merefleksikan dirinya menuju arah yang lebih baik lagi. Dengan belajar seseorang akan mampu mengetahui kehidupan dari sudut pandang alam maupun sosialnya sehingga belajar tidak hanya dapat merubah perilaku seseorang melainkan keseluruhan aspek yang ada. Seperti menurut Thobroni (2015: 22), hasil belajar merupakan perubahan sikap ataupun perilaku secara menyeluruh bukan hanya satu aspek mengenai kemampuan potensi kemanusiaan saja melainkan juga banyak hal lainnya.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar merupakan suatu hasil atau nilai yang didapatkan peserta didik melalui interaksi kegiatan belajar mengajar berupa perbaikan perilaku secara keseluruhan baik itu pengetahuan, jasmani, emosional, sikap, nilai, dan juga keterampilan.

## 2. Belajar dan Teori Belajar

Belajar adalah suatu proses yang bermanfaat dan dibutuhkan manusia untuk mengubah kehidupan dirinya menjadi lebih baik lagi, untuk mengetahui sesuatu hal yang mulanya tidak tahu menjadi tahu dan yang awalnya merasa kesulitan menjadi mudah karna efek dari belajar tersebut.

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2). Pada dasarnya belajar merupakan upaya untuk merubah perilaku seseorang yang berasal dari pengalaman. Hasil dari belajar bukan hanya suatu penugasan dari latihan yang diberikan pendidik melainkan perubahan tingkah laku.

Menurut Djamarah dan Zain (2010: 12), belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Hal ini berarti menunjukkan bahwa dengan belajar proses perubahan tingkah laku dapat diwujudkan suatu individu ataupun organisme yang dapat mengarahkan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli yang dijelaskan tersebut dapat diketahui bahwa belajar merupakan serangkaian proses yang dilakukan seseorang secara sadar dengan melalui beberapa tahap seperti pelatihan ,

praktik, dan juga pengalaman yang terjadi di lapangan yang diharapkan dapat mewujudkan suatu perubahan pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses pembelajaran terjadi setiap saat dalam kehidupan, baik sengaja ataupun tidak. Namun untuk mendapatkan suatu hasil memuaskan dan maksimal dalam proses pembelajaran adakalanya harus dilakukan secara sadar, sengaja, dan terstruktur. Penjabaran mengenai pemahaman belajar dikategorikan dengan teori-teori belajar yang dapat menciptakan suasana kegiatan yang dapat menghasilkan keefektifan pada diri seseorang.

Terdapat beberapa teori belajar diantaranya *behaviorisme*, *kognitivisme*, dan *konstruktivisme*. Dalam teori behaviorisme pembelajaran lebih terpusat pada aspek objektif yang dapat dilihat dan diamati secara seksama, lalu teori kognitif berfokus pada tingkah laku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak, sedangkan teori belajar konstruktivisme berfokus pada peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya sendiri.

Beberapa penjelasan mengenai teori-teori belajar, diantaranya yaitu:

a) Teori Belajar *Behaviorisme*.

Teori Behaviorisme merupakan pandangan mengenai belajar menurut arahan tingkah laku individu. Munculnya aliran ini diakibatkan adanya rasa ketidakpuasan terhadap teori psikologi daya dan teori mengenai pikiran. Oleh sebab itu aliran yang ada sebelumnya hanya menekankan

pada aspek kesadaran saja. Beberapa ilmuwan yang menganut teori tersebut diantaranya Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Pandangan mengenai belajar menurut aliran tingkah laku, ialah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, atau dengan kata lain, belajar merupakan suatu hal yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon (Herpratiwi, 2009: 2).

Guthrie memberikan pernyataan bahwa menurutnya tingkah laku dari manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk maupun sebaliknya, bahwa tingkah laku yang buruk dapat diubah menjadi baik. Adapun pandangan menurut Watson yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilakukan melalui sebuah pelatihan ataupun membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus yang diterima (Siregar, 2014: 26-27).

Teori Skinner menjelaskan mengenai enam konsep mengenai perubahan, yaitu diantaranya:

- a) Penguatan positif dan negatif,
- b) *Shaping*, proses yang membentuk tingkah laku seseorang yang mendekati tingkah laku yang diharapkan,
- c) Pendekatan suksesif, suatu proses pembentukan tingkah laku dengan menggunakan berupa penguatan disaat yang tepat, hingga adanya respon sesuai dengan yang diharapkan,
- d) *Extinction*, pemberhentian suatu proses kegiatan akibat tidak adanya penguatan,
- e) *Chaining of response*, respons dan juga stimulus yang memiliki rangkaian atau saling berhubungan satu sama lain,
- f) Jadwal penguatan, variasi pemberian penguatan: rasio tetap dan bermacam-macam (bervariasi), interval tetap dan bervariasi (Huda, 2014: 28).

Teori belajar behaviorisme dalam proses pembelajaran dengan hubungannya dalam memberikan stimulus juga menghasilkan respon yang meliputi unsur yang bersifat umum serta berperan pada kehidupan disekitarnya yang mampu memberi pengaruh dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar dalam prosesnya dilingkungan pembelajaran dapat memberikan hasil yang dapat diamati dengan seksama, dan diukur sebagai mestinya. Pemberian pelatihan yang dilakukan secara berulang diharapkan menjadikan terbiasa mengenai suatu hal yang dikerjakannya. Adapun hasil yang diinginkan dalam teori ini ialah terciptanya secara bertahap perilaku yang baik sesuai dengan yang diinginkan. Pendidik memiliki peranan penting dalam memberikan penguatan atau stimulus kepada peserta didik untuk mendapatkan respon yang baik kedepannya.

b) Teori *Kognitivisme*

Teori belajar kognitif merupakan sebuah teori yang terfokus pada proses belajar dibandingkan dengan pencapaian hasilnya. Dalam teori tersebut tidak hanya memiliki hubungan antara stimulus dan respon, namun melibatkan sikap atau tingkah laku seorang individu yang telah ditetapkan oleh persepsi serta kaitannya dengan situasi yang saling berhubungan dengan tujuan dalam belajarnya. Peneliti yang menerapkan dan juga mengembangkan teori ini ada tiga orang yakni Ausubel, Bruner, dan Gagne.

Teori belajar menurut Ausubel dalam Budiningsih (2009: 43) bahwa belajar seharusnya suatu asimilasi yang bermakna bagi peserta didik. Sedangkan menurut Baharuddin (2009: 89) aliran dalam kognitif melihat kegiatan belajar bukan hanya sekedar memberikan masukan dan respon

terhadap suatu hal yang bersifat mekanistik, namun lebih dari itu. Kegiatan dalam memperoleh suatu ilmu dalam belajar juga memiliki keterlibatan dengan kegiatan mental yang dimiliki oleh setiap individu pada saat belajar.

Teori belajar kognitif memandang bahwa manusia merupakan makhluk belajar yang aktif dan selalu ingin tahu seperti makhluk social. Pembentukan tingkah laku individu merupakan interaksi individu dan lingkungannya (Mularsih, 2012: 72)

Berdasarkan teori yang telah dijabarkan dapat dipahami bahwa makna mengenai belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan menghubungkan ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya dengan pengetahuan yang terbaru, selain itu interaksi dari belajar bukanlah hanya menjadi stimulus atau dorongan saja, akan tetapi mengkaitkan dengan keberanian peserta didik dengan proses dalam pembelajaran yang dilakukannya.

c) Teori *Konstruktivisme*

Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang menegaskan pada aspek kebebasan dan juga kemampuan proses untuk mengaitkan lebih dalam pengetahuan yang akan diterapkan agar menghasilkan sebuah pengalaman. Dalam berproses peserta didik ada kalanya diberikan kesempatan untuk memaparkan gagasannya dengan gaya dan bahasa

sendiri, hal tersebut dilakukan untuk membentuk karakter yang akan berbuah pada proses pengalamannya, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih kreatif, inovatif, maupun imajinatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan juga kondusif. Para ilmuan pun sepakat bahwa teori konstruktivisme mendukung sebuah proses pengajaran, adapun para ilmuan tersebut ialah Graselfeld, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver, dan juga Oldham.

Teori ini terikat dengan pengajaran yang berdasarkan pada penelitian dan pengalaman. Pembelajaran terbina dari hasil pencantuman informasi dengan pengetahuan yang ada. Proses pembelajaran dalam teori ini adalah dengan mendorong peserta didik berkomunikasi dengan bahan untuk mendapatkan jawaban. Murid diberi kesempatan mengeksplorasi isi hati dan mendapatkan jawaban serta kesimpulan sendiri.

Menurut Siregar (2014: 39) teori konstruktivisme adalah pemahaman dari belajar yang berhubungan dengan suatu tahap dalam pembentukan konstruksi pengetahuan oleh si pelajar itu sendiri. Kemampuan ada di dalam diri seorang individu yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidaklah dapat berpindah tempat ataupun dipindahkan secara tiba-tiba dari otak seorang pendidik kepada peserta didik.

Teori pembelajaran konstruktivisme memberikan pandangan yaitu umumnya sebuah ilmu pengetahuan akan terbangun sendiri oleh seseorang yang mampu dan juga memiliki sebuah pengetahuan yang terdapat pada diri mereka sendiri. Oleh sebab itu pengetahuan dan juga sifat yang dimiliki seseorang memiliki peranan penting terhadap aliran ini.

Peran peserta didik dalam teori ini menurut Budiningsih (2009: 58) bahwa belajar adalah hasil dari proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan itu dilaksanakan sendiri oleh peserta didik tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka peserta didik dalam pembelajaran dituntut untuk berperan aktif dalam mengembangkan suatu kegiatan agar aktif dalam berpikir dan juga memiliki kemampuan dalam menyusun konsep dengan memberikan tujuan yang jelas. Demikian juga menurut Isjoni (2010: 30) bahwa konstruktivisme merupakan pandangan bahwa peserta didik melakukan sendiri pengetahuan secara aktif berdasarkan dengan pengalaman.

Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Perkembangan yang terjadi pada kemampuan kognitif seorang anak pada umumnya terletak pada seberapa jauh mereka aktif dalam memanipulasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya (Herpratiwi, 2009: 79).

Hal tersebut diperkuat oleh Aunnurraman (2010: 16-17) pengetahuan yang dimiliki seseorang itu adalah hasil dari pengalamannya. Peserta didik melakukan sebuah kegiatan belajar mengutamakan kemampuan yang dimilikinya untuk mengeksplorasi dan mengasah kemampuannya sendiri, dengan demikian setiap peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan fungsi-fungsi psikis dan mental yang dimiliki.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat diketahui bahwa konstruktivisme ialah ilmu atau pengetahuan yang terbentuk karena adanya faktor dari dalam diri seorang individu berdasarkan pengalaman yang sering terjadi dan memiliki makna pada kehidupannya karena memberikan dampak yang positif untuk diterapkan pada lingkungan

belajarnya. Selain itu, aliran ini juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah menghafal setiap materi yang diajarkan oleh pendidik dengan baik dan mudah dimengerti serta peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Teori *konstruktivisme* yang diterapkan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dari pengetahuannya.

### **3. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu cara atau kerangka yang dilakukan secara berpola berdasarkan susunan yang sistematis untuk nantinya dikembangkan dengan teori-teori yang berkaitan agar menciptakan proses pembelajaran yang baik supaya tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Ciri utama dari sebuah model pembelajaran ialah adanya tahapan atau sintaks pembelajaran (Sani, 2013: 89).

Sintaks adalah tahapan dalam mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran (Sani, 2013: 97). Sintaks menerapkan sebuah pola pembelajaran yang diinginkan oleh para pendidik dan peserta didiknya untuk mengawali sebuah pembelajaran yang dimulai sejak awal hingga akhir kegiatan tersebut dilakukan. Sintaks harus dilakukan dengan model pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran pada umumnya menerapkan suatu gambaran yang terbentuk sejak awal hingga akhir yang ditampilkan secara khusus oleh pendidik. Pengaruh pendidik sangat menentukan sebuah kualitas dan keberhasilan dari cara mereka menggunakan sebuah model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran dapat diibaratkan sebuah bingkai dari

pendekatan yang dilakukan pendidik untuk melengkapi metode dengan teknik pembelajaran yang disajikan.

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif**

Teori yang mendasari sebuah model pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pendekatan pada teori ini ialah pendekatan yang dilakukan dimana peserta didik melakukan sebuah tindakan untuk menemukan sebuah informasi dan ia sendiri juga yang memperbaiki kesalahan dari informasi tersebut apabila terdapat kesalahan. Pembelajaran kooperatif mewajibkan setiap anggota kelompok untuk saling berkesinambungan dan turut membantu untuk memahami sebuah materi yang dipelajari secara teliti guna mencapai tujuan pembelajaran yang mereka inginkan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian aspek yang dilakukan oleh peserta didik di dalam masing-masing kelompoknya untuk merumuskan sebuah masalah agar terpecahkan. Menurut Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif yakni suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan juga bekerja dalam lingkup kelompok kecil secara berkolaborasi yang terdiri dari 5 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Suryani dan Agung (2012: 80) mengemukakan dalam menciptakan pembelajaran kooperatif, pendidik harus membuat suasana yang memacu peserta didik untuk saling membutuhkan satu sama lainnya. Hubungan yang saling keterkaitan ini disebut hubungan yang positif. Saling bergantung dapat dicapai dengan adanya ketergantungan untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu secara bersama-sama dalam menjalankan tugas, saling tergantung untuk mencari sumber dan bahan yang akan digali, saling bergantung untuk berperan serta menghasilkan suatu hal positif yang berbuah manis.

Pembelajaran kooperatif memberikan dampak yang positif, dimana didalamnya terdapat bentuk saling ketergantungan antara peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mendapatkan sebuah prestasi, dimana aktivitas yang dilakukan pada peserta didik berpusat untuk membentuk sebuah diskusi, dengan memecahkan soal secara bersama, sehingga peserta didik dituntut untuk memecahkan soal bersama dan mendukung satu sama lain agar hasil yang dikerjakan berjalan maksimal.

Menurut Rusman (2014: 207) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri karakteristik, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif secara tim, yaitu pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara kerjasama tim. Tim merupakan tempat dimana sebuah kelompok bertugas untuk mencapai tujuan ingin dicapai. Oleh sebab itu, setiap anggota tim harus dapat membuat setiap individu ataupun peserta didik memiliki keinginan untuk belajar untuk menanggapi tujuan pembelajaran.
- b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif yang ditentukan pada tiga fungsi yaitu adanya fungsi manajemen dalam perencanaan pelaksanaan, fungsi yang bertugas untuk mengatur organisasi, dan juga sebagai pengontrol.
- c. Kemauan untuk bekerjasama pembelajaran kooperatif yang ditentukan dengan keberhasilan secara berkelompok. Prinsip yang didasarkan dengan rasa kebersamaan atau kerjasama sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Tidak adanya kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan berjalan dengan maksimal.
- d. Keterampilan bekerja sama yang dipraktikkan melalui aktivitas dalam sebuah ikatan secara berkelompok. Dengan begitu, peserta didik yang didorong untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan anggota lainnya dalam rangka mewujudkan suatu pembelajaran yang telah ditetapkan dari awal akan berjalan dengan baik sampai akhir.

Menurut Herpratiwi (2009: 188) mengatakan bahwa, tujuan paling penting dari pembelajaran kooperatif ialah untuk menyalurkan setiap peserta didik sebuah pengetahuan atau ilmu, konsep, dan juga pemahaman mengenai apa

saja yang dibutuhkan supaya anggota masyarakat akan dapat senang dan turut berkontribusi satu sama lain.

Menurut Huda (2014: 173) mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif ialah sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam melaksanakan tugas akademik. Model kooperatif memiliki keunggulan untuk memahami peserta didik dalam memahami konsep yang dinilai sulit,
- 2) Penerimaan terhadap bentuk keragaman, yang diharapkan peserta didik dapat menerima teman di sekelilingnya yang memiliki perbedaan latar belakang,
- 3) Pengembangan keterampilan sosial peserta didik, contohnya bertanya sebagai tugas aktif, menghargai adanya perbedaan pendapat, memacu teman untuk memberikan pertanyaan, dan dapat menjelaskan sebuah persepsi ataupun ide dalam bekerja dengan kelompok.

## **5. Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model pembelajaran yang menerapkan suatu cara bagaimana seorang pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan menggabungkannya dengan konsep umum dengan konsep khusus yang nantinya menghasilkan makna dibalik konsep-konsep tersebut. *Mind mapping* yang sering disebut peta konsep, termasuk dalam metode pengajaran yang menyenangkan dan mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dan inovatif. Model pembelajaran ini tidak hanya menjadikan pendidik sebagai pusat dari pembelajaran, tetapi peserta didik diharapkan mampu dan dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif dan kreatif dengan bantuan ingatan pada peserta didik.

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang setipe dengan model pembelajaran kooperatif, yang pertama kali dikenalkan oleh Tony Buzan dengan menggunakan teknik penyusunan pencatatan yang digunakan untuk mempermudah peserta didik mengembangkan aspek potensinya secara optimal.

Buzan (2010: 20) *Mind Mapping* adalah bentuk istimewa dari pencatatan dan perencanaan yang bekerja secara selaras dengan otak setiap individu guna memudahkan meningkatnya. *Mind Mapping* digunakan peserta didik untuk memudahkannya dalam berimajinasi, dengan menggunakan gambar-gambar serta warna yang menarik membuat peserta didik lebih mudah untuk menyerap setiap materi. Karena kata-kata yang menjadi poin dibuat sangat menarik dengan bertengger di garis-garis atau cabang yang membantu daya ingat peserta didik lebih tajam dalam mengingatnya.

Model pembelajaran *Mind Mapping* sendiri merupakan model yang digunakan sebagai jalan pintas untuk membantu siapa saja mempersingkat sebuah tugas (Olivia, 2008: 7). Bahkan teknik yang ditemukan oleh Buzan sendiri dapat membantu aktivitas belajar siapapun. *Mind Mapping* dapat pula dipergunakan untuk membuat ringkasan berupa catatan dengan cara dikelompokkan atau dikategorikan berdasarkan materi yang sedang dipelajari.

Menurut Huda (2013: 307), *Mind Mapping* dapat digunakan untuk membantu penulisan esai ataupun tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. *Mind Mapping* dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, mendesain kata, memecahkan sebuah masalah, dengan membuat keputusan untuk membentuk konsep yang menjadi topik utama, sehingga saat nantinya peserta didik akan mengerjakan tugas ia dapat mengetahui bagaimana hakikat yang digunakan untuk membrainstorming suatu topik dengan strategi yang mudah.

Catatan yang dihasilkan dengan menggunakan model *Mind Mapping* akan terlihat lebih menarik secara visual. Catatan berupa gambaran, pola disertai dengan kombinasi warna yang dihubungkan oleh cabang-cabang akan membentuk suatu tulisan yang mempermudah peserta didik membacanya. Oleh sebab itu dalam *Mind Mapping* topik sebagai gagasan utama ditempatkan di bagian tengah dan subtopik sebagai rinciannya diletakkan pada cabang-cabangnya.

*Mind Mapping* dapat dikatakan penghubungan antara rangkaian sebuah koneksi gambar dengan pengalaman, yang tersalurkan melalui ide, logika, dan logika alamiah serta alasan yang dipergunakan oleh otak untuk menafsirkan pengetahuan (Ariana, 2012: 42). Penggunaan gambar secara visual pada model ini akan mendorong kemampuan berfikir peserta didik secara sinergis dengan mengaitkan suatu pemikiran dengan pemikiran lainnya.

*Mind Mapping* membantu untuk mendorong kemampuan otak kiri yang berkaitan dengan situasi logis seperti belajar, dan otak kanan yang berkaitan dengan keterampilan seperti kreativitas. Pemikiran yang sinergis akan membantu otak untuk lebih unggul dalam membentuk sebuah pola pikir yang akan mudah diingat. Dalam kehidupan sehari-hari pun penggunaan model *Mind Mapping* yang sering diterapkan akan sangat membantu kinerja otak dalam menangkap sebuah informasi.

Buzan (2010: 114) menjelaskan bahwa untuk menjadi seorang yang jenius dan kreatif dibutuhkan adanya kebebasan berimajinasi dan dorongan otak untuk membuat asosiasi yang baru ditemukan dan lebih kuat diantara ide-ide yang sudah ada bermunculan sebelumnya. Peningkatan kemampuan yang kreatif akan membantu ingatan dan proses mental agar lebih imajinatif dan juga berasosiasi.

Menurut Mahmuddin (2009: 4) terdapat beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu sebagai berikut.

1. Mencatat hasil ceramah dan menentukan pokok-pokok atau kunci dari ceramah tersebut.
2. Menentukan hubungan dari kunci yang terkait dengan materi pelajaran
3. *Membrainstroming* semua hal yang sebelumnya telah diketahui tentang topik tersebut
4. Membuat suatu rencap tahap awal pemetaan ide dengan menggambarkan setiap aspek dari topik yang akan dibahas
5. Menyusun ide dan informasi dengan membuatnya dapat diakses dalam satu lembar kertas saja
6. Memberi stimulus kepada otak dan solusi secara kreatif dari masalah yang berhubungan dengan topik yang dibahas
7. Mengulang kembali pelajaran untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tes ujian.

Hasil dari model pembelajaran *Mind Mapping* disebut dengan *Mind Map*.

*Mind Map* merupakan suatu bentuk yang berupa diagram dan gambar fungsinya untuk mempersentasikan gagasan, tugas, atau hal lain yang

dihubungkan lalu disusun mengelilingi ide pokok. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran di kelas yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu.

1. Pendidik menyampaikan kepada peserta didik tentang kompetensi dan tujuan pembelajaran
2. Pendidik menjelaskan konsep dan masalah yang akan direspon oleh peserta didik dan sebaiknya permasalahan tersebut mempunyai alternative jawaban.
3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 orang anggota.
4. Setiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternative jawaban hasil diskusi
5. Beberapa kelompok terpilih mempersentasikan hasil diskusinya dan pendidik mencatat di papan tulis sesuai dengan hasil diskusi kelompok tersebut.
6. Peserta didik membuat peta pikiran sesuai dengan hasil diskusi
7. Beberapa peserta didik terpilih untuk memaparkan ide konsep peta pikirannya.
8. Peserta didik membuat kesimpulan dan pendidik membandingkan dengan konsep yang disediakan (Sani, 2013: 241).

Menurut Warseno (2011; 83) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran
  1. Bebas dalam berpendapat
  2. Dapat bekerjasama dengan teman lainnya
  3. Catatan lebih padat dan jelas
  4. Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan
  5. Catatan lebih terfokus pada inti materi
  6. Mudah melihat gambaran keseluruhan
  7. Membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan
  8. Memudahkan penambahan informasi baru
  9. Pengkajian bisa lebih cepat
  10. Setiap peta bersifat unik.
- b. Kekurangan model pembelajaran
  1. Hanya murid yang aktif yang terlibat
  2. Tidak sepenuhnya murid belajar
  3. *Mind Mapping* murid bervariasi sehingga pendidik akan kewalahan memeriksa *Mind Mapping* murid.

Model Pembelajaran *Mind Mapping* dapat diterapkan dalam pembelajaran secara kelompok dan juga individu. Mata pelajaran yang cocok dalam penerapan model ini adalah pelajaran yang memerlukan pemahaman suatu konsep. *Mind Mapping* juga dapat diterapkan dalam dunia bisnis dan juga aspek kehidupan lainnya yang berkaitan dengan pemikiran.

## **6. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berasal dari ilmu psikologi kognitif modern yang dikembangkan dimana dalam proses belajar peserta didik dituntut aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui hubungannya terhadap lingkungan belajar yang telah direncanakan oleh pendidik. *Problem Based Learning* termasuk dalam model pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 dimana menjadi bagian yang terpenting guna mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah.

Menurut Hosnan (2014: 295) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam menghadapi segala macam masalah yang autentik dengan tujuan untuk membentuk wawasannya secara individual, meningkatkan jiwa mandiri, meningkatkan keberanian dan keyakinan akan kemampuan yang ia miliki serta mewujudkan jiwa yang inkuiri.

Model pembelajaran *Problem Base Learning* berfungsi sebagai faktor yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kecerdasan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2009: 90) bahwa *Problem Based Learning* dikembangkan untuk menjadi

penunjang bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya, belajar secara independen, ketrampilan intelektual, pemecahan masalah.

*Problem Based Learning* memiliki karakteristik khusus yaitu penerapan suatu masalah yang nyata diambil dari kehidupan sebagai bahan yang pembelajaran guna untuk melatih peserta didik dalam menghadapi masalah tersebut. Dengan demikian sesuai dengan yang dinyatakan oleh Taufiq Amir (2009: 21) bahwa proses pembelajaran *Problem Based Learning* dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan yang sistematis.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, pendidik memiliki peran sebagai fasilitator peserta didik dalam membuat suatu strategi dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dengan demikian peserta didik diharapkan mampu berkolerasi dengan peserta didik lain untuk menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Sedangkan menurut Sani (2013: 136) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pendidik memiliki peran yaitu memberikan beberapa masalah yang autentik, memfasilitasi peserta didik dalam penyidikan, dan memberi dukungan peserta didik.

Berikut ini merupakan tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Daryanto (2014: 30) yaitu.

- a. Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- b. Bentuk *Problem Based Learning* merupakan hal yang penting dalam menghubungkan antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivitas yang berada di luar sekolah.
- c. Saat belajar peserta didik dapat mengarahkan dirinya sendiri dan mencari informasi dalam pembelajaran dengan bimbingan pendidik.

Menurut M. Amien dalam Kosasih (2014: 90) menyatakan karakteristik *Problem Based Learning* adalah yaitu; a) bertanya, b) bertindak, c) menemukan problema, d) memberikan pemecahan, e) menganalisis, f) membuat sintesis, g) berpikir, h) menghasilkan, i) menyusun, j) menciptakan, k) menerapkan, l) mengeksperimentasikan, m) mengkritik, n) merancang, dan o) mengevaluasi dan menghubungkan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah dalam kehidupan nyata sebagai fokus utama, sehingga dalam menentukan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik harus diseleksi dengan benar. Menurut Mahanal (2009: 2) bahwa secara umum landasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah *planning, creating, dan processing*.

Menurut Trianto (2009: 67) terdapat 5 langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: 1) Orientasi peserta didik dalam masalah; 2) mengorganisasikan peserta didik; 3) membimbing penyelidikan masalah; 4) Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi; 5) menganalisis dan mengevaluasi dari proses dan hasil pemecahan masalah.

Sedangkan, menurut Sani (2013: 153) berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu.

- a. Pendidik memberikan suatu permasalahan atau peserta didik mengajukan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari
- b. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya mengenai masalah tersebut. Kelompok mencari informasi yang sesuai fakta dan mencari relasinya dengan konsep yang dibuat. Setiap anggota melakukan tukar pendapat sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki guna mengerti mengenai masalah dan juga memberikan solusi.

- c. Setiap kelompok membuat suatu rancangan dalam memecahkan masalah dengan mencari solusi. Kelompok menentukan materi yang belum mereka mengerti dan mempelajarinya lebih lanjut guna dapat menyelesaikan masalah tersebut.
- d. Setiap anggota kelompok mencari informasi sesuai dengan tugas yang telah dibagi dalam diskusi kelompok. Informasi didapatkan melalui perpustakaan, internet, pengamatan, wawancara, dan sumber lainnya.
- e. Kelompok berdiskusi kembali dan bertukar informasi yang telah didapatkan untuk dapat mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.
- f. Setiap kelompok mempersentasikan solusi dari permasalahan tersebut di depan kelas agar dapat ditanggapi oleh kelompok lain.
- g. Anggota kelompok melakukan *review* terhadap proses penyelesaian masalah yang telah dilakukan dan menilai kontribusi dari masing-masing anggota.
- h. Setiap kelompok mengulas kembali mengenai proses mereka dalam memecahkan masalah tersebut dan menilai kontribusi dari setiap anggota kelompok

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam langkah-langkah kegiatannya dipercaya akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kelemahan. Sanjaya (2009: 200) berpendapat tentang kelebihan dan kelemahan dalam penerapan *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut.

- a. Kelebihan yang dimiliki *Problem Based Learning* yaitu
  1. Model pembelajaran yang tepat guna memahami pembelajaran dengan baik.
  2. Memberikan tantangan kepada kemampuan yang dimiliki peserta didik dan memberikan kepuasan kepada peserta didik dalam menemukan pengetahuan baru
  3. Membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan pengetahuan yang dimiliki.
  4. Mengetahui cara berpikir peserta didik
  5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam membangun pengetahuan baru

- b. Kelemahan yang dimiliki *Problem Based Learning* yaitu.
1. Rendahnya minat dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
  2. Dalam mencapai keberhasilan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini perlu waktu yang lama.
  3. Peserta didik cenderung tidak ingin belajar tanpa diberi pemahaman mengenai pemecahan masalah yang harus dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk mampu berpikir secara kritis, mampu memecahkan dan menyelesaikan masalah, serta mampu belajar dengan mandiri.

## **7. Kreativitas**

Kreativitas merupakan bagian dari menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru atau mengembangkan hal yang telah diciptakan sebelumnya. Menurut Munandar (2009: 47) bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membuat suatu kombinasi yang baru sesuai dengan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Sedangkan menurut Drevdhal dalam Asrori (2009: 62) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan ide baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan sudah ada pada situasi sekarang.

Berdasarkan definisi kreativitas yang diuraikan di atas dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan hasil dari proses belajar yang berwujud hal-hal yang bersifat baru dan cenderung memiliki karakteristik yang membedakan dengan

hal yang telah diciptakan sebelumnya serta memiliki nilai dalam meningkatkan kelangsungan hidup manusia.

Menurut Munandar (2009: 31) Berikut ini alasan merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam diri setiap peserta didik.

- a. Melalui berkreasi, peserta didik dapat mewujudkan dan mengekspresikan dirinya dan menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan bagian dari kemampuan dalam memecahkan masalah, namun kreativitas termasuk dalam hal yang masih kurang memperoleh perhatian dalam dunia pendidikan formal.
- c. Menyibukkan diri dalam dunia kreativitas merupakan hal yang bermanfaat dan dapat memberikan kepuasan terhadap setiap individu.
- d. Melalui kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup.

Menurut Suryana dan Bayu (2010: 24) Berikut ini merupakan indikator pribadi yang kreatif yaitu.

1. Mampu mengemukakan kaitan antara ide atau gagasan asli dan baru.
2. Memiliki ketertarikan dengan hal yang tak terduga
3. Memiliki kepribadian yang fleksibel dan spontanitas dalam berpikir.
4. Dalam terbentuknya suatu gagasan dilakukan secara kerja keras dengan tujuan agar orang lain dapat melihat kemampuan yang dimilikinya.
5. Dalam menciptakan ide kreatif, ia cenderung tidak cepat berpuas hati.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui ciri-ciri seseorang yang kreatif yaitu: 1) Kritis dalam suatu permasalahan, 2) Mampu merincikan segala hal, 3) Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, 4) Memiliki kepribadian fleksibel, 5) Mengapresiasi ide, 6) Memiliki ketertarikan terhadap tantangan, 7) Mudah dalam beradaptasi, dan 8) Imajinatif dalam berpikir.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini penelitian yang relevan dengan hasil penelitian penulis dimana terdapat hubungan dengan pokok masalah yang diteliti yaitu.

**Tabel 4. Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Miftahul Khairiah (2015) (Skripsi)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Project Based Learning</i> dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMPN 2 Metro TP. 2014/2015	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Project Based Learning</i></li> <li>2. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> lebih tinggi pada peserta didik yang motivasinya tinggi.</li> <li>3. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> tinggi pada peserta didik yang motivasinya rendah.</li> <li>4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS.</li> </ol>
2	Risa Octa Ana (2013) (Skripsi)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS antara Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dan <i>Group Investigation</i> dengan Memperhitungkan Sikap Peserta didik terhadap Hasil Belajar IPS.	Rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki sikap positif dan negative yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Mind Mapping</i> lebih tinggi dibandingkan <i>Group Investigation</i> . $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,677 < 4,13$ dengan demikian $H_0$ diterima dan $H_a$ ditolak.

**Tabel 4.** Lanjutan

3	Efi, Dariskin & Sahrul (Jurnal Pendidikan Fisika Tadaluko, Vol.5 No.3 Tahun 2015, Hal 33-36, p-ISSN 2338 3240/2-ISSN-2580 5924) (Jurnal)	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Mind Mapping</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas X SMA Negeri 2 Balaedang.	Rata-rata keterampilan berpikir kreatif yang menggunakan metode <i>Mind Mapping</i> adalah 67,35% yang berkriteria kreatif dan <i>Mind Mapping</i> dengan pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 2 Balaesang.
4	Abdul Bashith ( <i>Al-Ta'lim Journal</i> , Vol. 24 No. 2 Tahun 2017, Hal 93-102, P-ISSN1410-7546/e-ISSN 2355-7893) (Jurnal)	The Effect of Problem Based Learning on EFL Stundents' Critical Thinking Skill and Learning Outcome	The research result showed that PBL learning model affected students critical thinking skill and learning outcome in SMAN 6 Malang. The evarage gain score of experimental class is 33.10, higher than control class, which is 16,24. The result of t-test analysis is 0. 000 smaleer than. significance of 0.005. It is suggested that PBL becomes one of alternative teaching models that could be implemented to enhance students critical thinking skill

### C. Kerangka Pikir

Hasil belajar yang rendah atau tinggi berasal dari kemampuan yang dimiliki dan faktor lingkungan peserta didik seperti kualitas pengajaran. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 10 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Hasil belajar peserta didik merupakan cerminan dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Dimana kualitas

pengajaran dapat dipengaruhi dari kemampuan yang dimiliki oleh pendidik dan karakteristik kelas. Kedua hal tersebut dapat berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik juga.

Apabila suasana kelas tidak kondusif maka dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar dan berdampak pada terganggunya pencapaian hasil belajar. Maka pendidik pendidik perlu melakukan perencanaan yang matang sebelum memulai proses pembelajaran. Keberhasilan dalam mengajar harus menjadi fokus utama agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan baik.

Proses pembelajaran yang telaksana dengan baik apabila tepat dalam menentukan model pembelajaran yang dapat memberi arahan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar akan meningkat. Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Mind Mapping* memiliki teknik dalam mencatat yang bertujuan untuk memudahkan dan membantu peserta didik dalam menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya.

Menurut Tanti (2011: 103) bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif karena dalam pelaksanaan model ini peserta didik ikut serta dalam membuat materi pelajaran dengan cara visual atau grafis yang akhirnya dapat membantu otak peserta didik dalam merekam, memperkuat dalam mereview informasi yang telah dipelajari.

Hal ini berbeda dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang tujuannya adalah mengurangi kejenuhan yang dirasakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dalam pelaksanaannya model ini peserta didik menemukan suasana yang menyenangkan sehingga cocok untuk mengembangkan kreativitas setiap peserta didik dalam belajar.

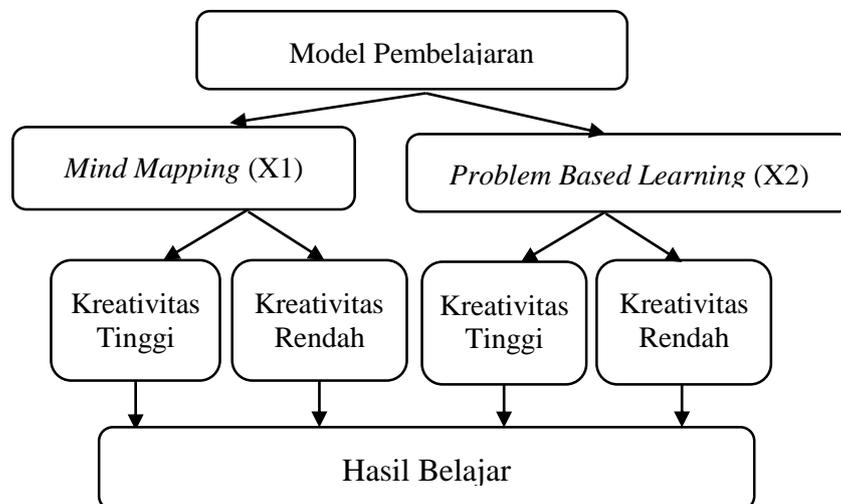
Menurut Suharta (2013: 55) berpendapat bahwa dalam menggunakan model *Problem Based Learning* selama kegiatan pembelajaran membuat peserta didik lebih berpikir daripada menghafal, memahami pelajaran yang lebih baik melalui diskusi dan bisa menerima model pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mendorong demokrasi dalam efektivitas belajar dan dapat mengembangkan kreativitas.

Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik termasuk dalam faktor yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, namun hal ini harus diiringi dengan faktor internal yang patut untuk diperhatikan seperti kematangan, kemandirian, motivasi, tingkat kecerdasan, serta kreativitas yang dimiliki peserta didik. Kreativitas yang dimiliki seseorang bukanlah hal yang berasal dari lahir, namun berasal dari interaksi antara individu tersebut dengan lingkungannya seperti bagaimana individu mampu memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan ia berada.

Setiap proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan kreativitas, dari penerapan model pembelajaran yang inovatif merupakan hal yang tepat dalam mengembangkan kreativitas. Umumnya, setiap peserta didik memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Peserta didik yang termasuk dalam kategori

kreatif lebih mampu menemukan serta memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik. Tingkat kreativitas peserta didik yang berbeda ini dapat menyebabkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran IPS Terpadu juga berbeda.

Umumnya peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi dalam mengerjakan tugas sama baiknya dengan peserta didik yang memiliki IQ tinggi dalam setiap *post test*, dengan demikian diduga bahwa kreativitas dapat mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu, peserta didik yang tergolong memiliki kreativitas tinggi maka hasil belajarnya akan tinggi juga. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dari penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

#### D. Hipotesis Penelitian

Berikut merupakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah jenis metode penelitian eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Eksperimen adalah suatu cara penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau menyisihkan faktor-faktor yang dianggap mengganggu (Arikunto, 2010: 3).

Sedangkan penelitian eksperimen semu adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap sesuatu yang lain dalam keadaan terkendali, dan variabel-variabel lain yang mampu mempengaruhi proses eksperimen tersebut secara tetap (Sugiyono, 2013: 107).

Penelitian komparatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara membandingkan keberadaan suatu variabel pada satu atau dua sampel yang berbeda dan pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57). Penelitian ini digunakan karena sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk

mengetahui perbedaan suatu variabel yaitu hasil belajar peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran yang berbeda.

Penelitian eksperimen ini termasuk dalam bidang pendidikan, sehingga pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menilai suatu hubungan atau perlakuan terhadap tingkah laku peserta didik dalam menguji hipotesis penelitian yang digunakan selama proses penelitian dibandingkan dengan perlakuan lain. Penelitian eksperimen dalam sekolah digunakan untuk membandingkan pengaruh dari pemberian model yang berbeda terhadap suatu kelompok dengan kelompok lainnya.

## **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan pola *traetment by level*. Dimana variabel moderator (kreativitas peserta didik) menggunakan pola *traetment by level* karena dalam penelitian ini hanya model pembelajaran yang diberikan perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini membandingkan keefektifan dari dua model pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti yaitu *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan melihat kreativitas dari masing-masing peserta didik yang menggunakan kedua model pembelajaran tersebut yaitu pada kelas VII C dan VII A.

**Tabel 5. Desain Penelitian**

Model Pembelajaran Kreativias	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> (A <sub>1</sub> )	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (A <sub>2</sub> )
Rendah (B <sub>1</sub> )	Hasil Belajar IPS (A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> )	Hasil Belajar IPS (A <sub>2</sub> B <sub>1</sub> )
Tinggi (B <sub>2</sub> )	Hasil Belajar IPS (A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> )	Hasil Belajar IPS (A <sub>2</sub> B <sub>2</sub> )

## 2. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu pra penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari ketiga tahap tersebut adalah.

### a. Pra penelitian

- 1) Menentukan lokasi yang akan diteliti, membuat surat izin penelitian pendahuluan dan melaksanakan penelitian pendahuluan.
- 2) Melaksanakan observasi ke sekolah untuk melihat permasalahan yang terdapat di sekolah dan juga untuk mengetahui cara mengajar pendidik, penggunaan model pembelajaran serta jumlah kelas dan peserta didik yang akan menjadi sampel dalam penelitian.
- 3) Menentukan sampel penelitian dengan teknik *cluster random sampling*.
- 4) Menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, pada kelas eksperimen akan diterapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

5) Menyusun proposal penelitian dengan bimbingan kepada dosen pembimbing.

b. Tahap perencanaan

- 1) Membuat instrumen penelitian berupa soal dan angket.
- 2) Melakukan uji coba instrumen terhadap sampel.
- 3) Perbaiki instrumen penelitian.
- 4) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk kedua model.

c. Tahap penelitian

- 1) Membagi kelompok menjadi 8 kelompok setiap kelasnya.
- 2) Pelaksanaan dengan menggunakan kedua model pembelajaran yakni kelas VII C dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas VII A dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 3) Melakukan post test pada peserta didik untuk mengambil data hasil belajar.
- 4) Pembagian angket kreativitas pada peserta didik.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Penelitian ini memiliki populasi yaitu seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang berjumlah 350 peserta didik yang terdiri dari 11 kelas.

## 2. Sampel

Penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yang diperoleh kelas VII C dan VII A sebagai sampel, kemudian kedua kelas ini diundi sebagai penentu kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil undian diperoleh kelas VII C sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 peserta didik yang tersebar ke dalam dua kelas yaitu kelas VII C sebanyak 31 peserta didik dan kelas VII A sebanyak 32 peserta didik.

### C. Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas biasa dilambangkan X merupakan variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel bebas yaitu model pembelajaran *Mind Mapping* ( $X_1$ ) dan *Problem Based Learning* ( $X_2$ )

#### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Variabel terikat dengan lambang Y pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

### 3. Variabel Moderator

Variabel moderator dengan lambang  $Z$  dalam penelitian ini adalah kreativitas. Diduga kreativitas mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Map* dan *Problem Based Learning* dengan hasil belajar peserta didik.

## D. Definisi Konseptual dan Operasioanal Variabel

Agar mempermudah dalam mengamati dan mengukur setiap variabel maka perlu didefinisikan secara konseptual dan operasional seperti berikut ini.

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil atau nilai yang didapatkan peserta didik melalui interaksi kegiatan belajar mengajar berupa perbaikan perilaku secara keseluruhan baik itu pengetahuan, jasmani, emosional, sikap, nilai, dan juga keterampilan.

#### b. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model pembelajaran yang menerapkan suatu cara bagaimana seorang pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan menggabungkannya dengan konsep umum dengan konsep khusus yang nantinya menghasilkan makna dibalik konsep-konsep tersebut.

c. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah dalam kehidupan nyata sebagai fokus utama, sehingga dalam menentukan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik harus diseleksi dengan benar.

d. Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari proses belajar yang berwujud hal-hal yang bersifat baru dan cenderung memiliki karakteristik yang membedakan dengan hal yang telah diciptakan sebelumnya serta memiliki nilai dalam meningkatkan kelangsungan hidup manusia.

## 2. Definisi Operasional

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil atau nilai yang didapatkan peserta didik melalui interaksi kegiatan belajar mengajar berupa perbaikan perilaku secara keseluruhan baik itu pengetahuan, jasmani, emosional, sikap, nilai, dan juga keterampilan.

b. Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari proses belajar yang berwujud hal-hal yang bersifat baru dan cenderung memiliki karakteristik yang membedakan dengan hal yang telah diciptakan sebelumnya serta memiliki nilai dalam meningkatkan kelangsungan hidup manusia.

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Nomor Item	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar	Hasil tes formatif mata pelajaran IPS Terpadu	-	Tingkat atau besarnya hasil tes formatif mata pelajaran IPS Terpadu.	Interval
Kreativitas peserta didik terhadap mata pelajaran IPS Terpadu	1. Mencoba mengemukakan ide atau gagasan asli dengan membuat keterkaitan baru di antara hal-hal yang telah diketahui.	1, 3, 15	Tingkat besarnya hasil angket kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu	Interval ( <i>Semantik</i> <i>Differensial</i> )
	2. Memerhatikan hal-hal yang tidak diduga.	4, 5, 6, 17, 19		
	3. Mempertimbangkan karakteristik pribadi seperti fleksibilitas dan spontanitas dalam pemikiran.	2, 7, 8, 12		
	4. Kerja keras untuk membentuk gagasan sehingga orang lain dapat melihat nilai dalam dirinya.	9, 14, 16, 18		

**Tabel 6. Lanjutan**

	5. Tidak berpuas hati dengan hanya menghasilkan ide kreatif. (Suryana dan Bayu, 2010: 24)	10, 11, 13, 20.		
--	---	-----------------	--	--

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Berikut ini teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini guna untuk memperoleh data yaitu.

### **1. Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran di SMP Negeri 10 Bandar Lampung dengan kata lain peneliti menggunakan *participant observation*.

### **2. Teknik Tes**

Teknik tes ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar IPS peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### 3. Angket

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kreativitas dengan menggunakan skala *semantic differential* dengan pendekatan skala rating. Tiap item dibagi dalam tujuh rating, yaitu 7, 6, 5, 4, 3, 2, dan 1.

## F. Uji Persyaratan Instrumen

Peneliti harus memiliki instrumen yang baik guna memperoleh data yang lengkap. Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratan tes, yaitu.

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan data yang dihasilkan oleh instrumen benar dan valid, sesuai kenyataan, dan dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan yang sesungguhnya sehingga tes yang valid dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji tingkat validitas digunakan rumus *correlation product moment* yaitu:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan y  
 $N$  = jumlah responden  
 $\sum xy$  = jumlah skor item X  
 $\sum X$  = jumlah skor X  
 $\sum Y$  = jumlah skor total (item) Y  
 (Sugiono, 2013: 73)

Kriteria pengujian, jika harga  $r_{hitung} > r_{table}$  maka berarti valid, begitu pula sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{table}$  maka alat ukur tersebut tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$ .

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal dan Angket**

No	Instrumen	Valid	Tidak Valid	Total
1	Soal	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14, 15,17,18,19,20,21,23,24,25,26, 27,28,29,30,31,32,33,34,35, 36,37,38,39	6,16,22,32,40	40
2	Angket	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,11,12,13, 14,16,17,20	10,15,18,19	20

Berdasarkan tabel 7 di atas instrumen soal untuk item yang valid berjumlah 35 dan yang tidak valid 5 dari keseluruhan jumlah 40 item, dan instrumen angket yang valid berjumlah 16 dan yang tidak valid 4 dari keseluruhan jumlah 20 item. Kemudian item yang tidak valid untuk kedua instrumen tersebut tidak digunakan dalam mengukur tingkat hasil belajar IPS dan kreativitas peserta didik.

## 2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 untuk menguji tingkat reliabilitas, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{M(n-M)}{(n)(S_t^2)} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

M = mean atau rerata skor total

n = banyaknya item

$S_t^2$  = standar deviasi dari tes

(Arikunto, 2013: 117)

Sedangkan untuk mengukur angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total

(Arikunto, 2013: 122)

**Tabel 8. Tingkatan Besarnya Reliabilitas**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,1000	Sangat kuat

(Sugiono, 2013: 257)

Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen soal dan angket adalah sebesar 0,947 dan 0,921. Berarti kedua instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas sangat kuat.

### 3. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan alat analisis instrumen yakni soal. Soal yang dibuat sebagai instrument diidentifikasi terlebih dahulu apakah soal yang diberikan merupakan soal yang baik, kurang baik dan soal yang jelek sehingga dengan menganalisis soal diperoleh informasi tentang kejelasan sebuah soal dan petunjuk untuk mengadakan perbaikan (Arikunto, 2007: 207)

Adapun rumus untuk mencari taraf kesukaran adalah.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

(Arikunto, 2013:225)

Menurut Arikunto (2013: 225), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

**Tabel 9. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Instrumen Soal**

No	Instrumen	Klasifikasi Taraf Kesukaran			Total
		Sukar	Sedang	Mudah	
1.	Soal	-	1,2,3,7,8,10,11, 12,13,14,15,17, 18,19,21,23,24, 25,26,29,30,31, 33,34,35,36,37,39	4,5,9, 20,27,28, 38	
	<b>Jumlah</b>	0	28	7	35

#### 4. Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B<sub>B</sub> = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P<sub>A</sub> = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

P<sub>B</sub> = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

(Arikunto, 2013: 228-229)

Klasifikasi indeks daya beda menurut Arikunto (2013: 232) adalah.

D = 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D = 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D = 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

$D = 0,71 - 1,00$  : baik sekali (*excellent*)

$D =$  negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya dibuang saja.

**Tabel 10. Hasil Perhitungan Daya Beda Instrumen Soal**

Instrumen	Klasifikasi Indeks Daya Beda				Total
	Jelek	Cukup	Baik	Baik Sekali	
Soal	3,9,33,	5,10,13,19, 20,24,28,29, 30,31,35,36	1,2,4,7,8,11,12, 14,15,17,18,21, 23,25,26,27,34, 37,38,39	-	35
<b>Jumlah</b>	3	12	20	0	35

### G. Uji Persyaratan Analisis Data

Peneilitian ini menggunakan statistic parametrik, dalam penggunaannya membutuhkan atas terpenuhinya asumsi data yang harus berdistribusi normal dan homogen, sehingga perlu adanya uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel didistribusikan normal atau sebaliknya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \max \left| f_{0(x_i)} - S_{n(x_i)} \right| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

Keterangan

$F_0(X_i)$  = Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi  $H_0$

$S_n(X_i)$  = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak  $n$

Dengan cara membandingkan nilai  $D$  terhadap nilai  $D$  pada tabel *Kolmogorof Smirnov* dengan taraf nyata  $\alpha$  maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah :

- Jika  $D \leq D$  tabel maka Terima  $H_0$
- Jika  $D > D$  tabel maka Tolak  $H_0$

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai *Kolmogorof Smirnov Z*, jika  $KSZ \leq Z\alpha$  maka Terima  $H_0$ , demikian juga sebaliknya.

Dalam perhitungan menggunakan software komputer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi (Asymp.significance). Tolak  $H_0$  apabila nilai Signifikansi (Sig.)  $< 0.05$  berarti distribusi sampel tidak normal dan Terima  $H_0$  apabila nilai Signifikansi (Sig.)  $> 0.05$  berarti distribusi sampel normal (Rusman, 2015: 46).

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi yang memiliki varians yang homogen atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *Levene*. Pengujian hipotesis yaitu :

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_k^2$  (data homogen)

$H_a$  : paling sedikit ada satu  $\sigma_i^2$  yang tidak sama

$$W = \frac{(n - k)}{(k - 1)} \frac{\sum_{l=1}^k n_l (Z_l - \bar{Z})^2}{\sum_{l=1}^k \sum_{j=1}^{n_l} (Z_{lj} - \bar{Z}_l)^2}$$

Statistik uji :

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij}$  =  $Y_{ij} - Y_i$

$Z_i$  = median data pada kelompok ke-i

$Z_{..}$  = median untuk keseluruhan data

Untuk melakukan pengujian homogenitas populasi diperlukan hipotesis sebagai berikut.

$H_0$  : Data populasi ber varians homogen.

$H_a$  : Data populasi tidak ber varians homogen.

Menurut Rusman (2015: 48) kriteria pengujian menggunakan nilai *significancy* (Sig). Apabila menggunakan ukuran ini harus dibandingkan dengan tingkat *Alpha* yang ditentukan sebelumnya.

Ketetapan  $\alpha$  sebesar 0.05 (5%), maka kriterianya sebagai berikut.

1. Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka  $H_0$  diterima.
2. Jika probabilitas (Sig.) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak.

## H. Teknik Analisi Data

### 1. T-tes Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{separated varian})$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (\text{polled varian})$$

Keterangan:

- $X_1$  = rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen
- $X_2$  = rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol
- $S_1^2$  = varian total kelompok 1
- $S_2^2$  = varian total kelompok 2
- $n_1$  = banyaknya sampel kelompok 1
- $n_2$  = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa perbedaan pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- i. Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak
- ii. Apakah varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini petunjuk untuk memilih rumus t-test menurut Sugiono (2012: 272-273).

- a) Bila  $n_1 = n_2$ , varian homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ), dapat digunakan rumus t-test baik untuk *Seperated* maupun *Polled Varian* dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- b) Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ), dapat digunakan rumus t-test *Polled Varian* dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- c) Bila  $n_1 = n_2$ , varian tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ ), dapat digunakan rumus t-test baik untuk *Seperated* maupun *Polled Varian* dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $dk = n_2 - 1$ .
- d) Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ ), dapat digunakan rumus t-test *Separated Varian*. Harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk = n_2 - 1$  dibagi dua kemudian ditambahkan harga t yang terkecil.

## 2. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varian dua jalan atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Analisis varian dua jalan merupakan teknik analisis data penelitian dengan desain faktorial dua faktor.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikan perbedaan dua model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

**Tabel 11. Rumusan Unsur Persiapan Anava Dua Jalan**

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A - 1(2)	$\frac{JK_A}{A}$	$\frac{MK_A}{A}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B - 1(2)	$\frac{JK_B}{B}$	$\frac{MK_B}{B}$	
Antara AB	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$Db_{A \times B}$	$\frac{JK_{AB}}{Db_{A \times B}}$	$\frac{MK_{AB}}{Db_{A \times B}}$	
Interaksi dalam (b)	$JK_d = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	(4) Db <sub>t</sub> - db <sub>A</sub> - db <sub>B</sub> db <sub>AB</sub>	$\frac{JK_d}{db_d}$	$\frac{MK_d}{db_d}$	
Totatl (T)	$JK_A = \sum X_T - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N-1 (49)			

Keterangan:

- JKT = jumlah kuadrat total  
 JKA = jumlah kuadrat variabel A  
 JKB = jumlah kuadrat variabel B  
 JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B  
 JK(d) = jumlah kuadrat dalam  
 MKA = mean kuadrat variabel A  
 MKB = mean kuadrat variabel B  
 MKAB = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B  
 MK(d) = mean kuadrat dalam  
 FA = harga Fo untuk variabel A  
 FB = harga Fo untuk variabel B  
 FAB = harga Fo untuk variabel interaksi antara variabel A dengan variabel B  
 (Arikunto 2013: 429).

## I. Pengujian Hipotesis

Pada pengujian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu :

Rumusan hipotesis 1

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  = Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu antara peserta didik yang

pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Rumusan hipotesis 2

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  = Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  = Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi.

## Rumusan hipotesis 3

$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$  = Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

$H_1: \mu_1 < \mu_2$  = Kecakapan hidup peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

## Rumusan hipotesis 4

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  = Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap kecakapan hasil belajar peserta didik.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  = Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar peserta didik.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Bersumber dari analisis data serta pengujian hipotesis yang dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi.
3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

4. Ada interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS Terpadu.

## **B. Saran**

Bersumber dari hasil analisis data serta pengujian hipotesis tentang “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Memperhatikan Kreativitas Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”. Berikut ini merupakan saran yang diberikan peneliti yaitu.

1. Model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* diharapkan menjadi bahan pertimbangan pendidik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas karena kedua model ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik
2. Model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan menjadi bahan pertimbangan pendidik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu karena pada penelitian ini model pembelajaran *Mind Mapping* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* bagi peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi.
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan menjadi bahan pertimbangan pendidik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu karena pada penelitian ini model pembelajaran

*Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* bagi peserta didik yang mempunyai kreativitas rendah.

4. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik diharapkan dapat membangun sebuah interaksi yang optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Bashith. 2017. *The Effect of Problem Based Learning on EFL Students' Critical Thinking Skill and Learning Outcome*. Al-Ta'lim Journal. Vol. 24 No. 2
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ana, Risa Octa. 2013. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Antara Pembelajaran Model Mind Map Dan Model Group Investigation (GI) Dengan Memperhitungkan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Annurahman. 2010 *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ariana. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Baharudin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Budiningsih, Asri. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Buzan, Tony. 2010. *Buku Pintar Mind*. Gramedia: Jakarta.
- Daryanto, 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- E. Kosasih, 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.

- Efi, Dariskin, dan Sahrul. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Balaesang*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako. Vol 5. No 3. Hal 33-36.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – Model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raa Grafindo.
- Khairiah, Miftahul. 2015. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Metro*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Mahmuddin. 2009. *Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (Mind Mapping)*. Online: <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/01>. Diakses pada 1 November 2018.
- Munandar, Utami. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurul Afifah dan Elfi Khairina. 2016. *Pengaruh Mind Map Terhadap Pengetahuan Kognitif Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Pasir Pengairan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Olivia, F. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. PT. Elex Media Kompetindo: Jakarta.
- Purnomo, Edi. 2016. *Dasar-Dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Restiono, Awal. 2013. *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Mengembangkan Aktivitas Berkarakter dan Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI*. Skripsi Universitas Negeri Semarang. (Online) <http://lib.unnes.ac.id/17093/1/4201408074.pdf>. Diakses 24 Oktober 2018.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo.

- Rusman, Tedi. 2015. *Statistika Penelitian; Aplikasinta dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Waras
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendekia.
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sistari. 2018. *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Xaverius Gunung Batin Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah 2017/2018*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharta, Luthan, dan Putri, L. A., 2013, *Application of Cooperative Problem-Based Learning Model to Develop Creativity and Foster Democracy, and Improve Student Learning Outcomes in Chemistry in High School*, Journal of Education and Practice, Vol 4, No 25, Hal. 55-60. (Online) [www.iiste.org](http://www.iiste.org). Diakses 1 November 2018.
- Suryana dan Bayu. 2010. *Kewirausahaan: Pendekatan Karakteristik Wirausaha Sukses*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, Nunuk, dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Tanti, P.D.M., Santosa, P.& Sajidan. 2011. *Penerapan Pembelajaran Aktif (Active Learning) Dengan Metode Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Biologi Siswa Kelas XI A3 SMA Negeri Ngemplak Boyolali*. UNS Pendidikan Biologi, Vol 3, 103-111. Online <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>. Diakses 1 November 2018.
- Taufiq, M.A. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajaran di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Thobroni, Muhammad. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Ar-Ruzz Media. Yokyakarta
- Trianto, 2009. *Mendesign Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wayan, I Sadia, 2014, *Model-model Pembelajaran Sains Kontruktivistik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Warseno. 2011. *Super Learning Praktik Belajar Mengajar yang Serba Efektif dan Mencerdaskan*. Diva Press.Yogyakarta.
- Wiryadi dan Ni Ketut. 2010. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Kimia dengan Mempertimbangkan Kreativitas Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha. Online <https://www.neliti.com>. Diakses 3 Maret 2019