

## PENERAPAN MODEL MIND MAP UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA

Dian Nur Fauziah

SDN II Galanggang  
Jl. Galanggang No. 26 Kecamatan Batujajar Kabupaten Bandung Barat  
Email: dian.nur.fauziah.96@gmail.com

Abstract	Abstrak
<p>The result of observation in grade V students at SDN II Galanggang has a low understanding about the history of Islamic Kingdom in Indonesia. The reason among others, because the learning process that takes place more directed at the achievement of material targets, so that the impact on passive student activity and student learning outcomes have not shown minimal achievements that have been determined. Solution to overcome by applying mind-map model. The research method used is Classroom Action Research Method (PTK). The purpose of this research is to improve students' creativity and understanding. The results of this study showed an increase in student creativity in the cycle I 68.8%, 92.88% cycle II, and 95.6% III cycle. Likewise with students' understanding of the cycle I 77.7%, 84.4% II cycle, and 91.1% III cycle. Thus the application of mind map model can improve students' creativity and understanding on the history of Islamic kingdom in Indonesia.</p> <p><b>Keywords:</b> mind map, creativity, comprehension.</p>	<p>Penelitian ini berawal dari hasil observasi pada siswa kelas V di SDN II Galanggang yang memiliki pemahaman rendah mengenai materi sejarah Kerajaan Islam di Indonesia. Penyebabnya antara lain karena proses pembelajaran yang berlangsung lebih diarahkan pada pencapaian target materi, sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang cenderung pasif dan hasil belajar siswa yang belum menunjukkan pencapaian ketuntasan minimal yang sudah ditentukan. Solusi untuk mengatasinya dengan menerapkan model mind map. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada siklus I 68,8%, siklus II 92,88%, dan siklus III 95,6%. Begitu juga dengan pemahaman siswa pada siklus I 77,7%, siklus II 84,4%, dan siklus III 91,1%. Dengan demikian, penerapan model mind map dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> mind map, kreativitas, pemahaman, sejarah kerajaan islam di indonesia.</p>

**How to Cite:** Fauziah, D. (2017). PENERAPAN MODEL MIND MAP UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 128–138. <http://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.7767>.

**PENDAHULUAN** ~ Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu negara, bahkan pendidikan dapat menjadi suatu kebutuhan bagi setiap warga negaranya. Pendidikan dilakukan oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun, bahkan pendidikan dapat berlangsung sepanjang

hayat. Henderson (Sadulloh, 2010, p. 55) menyatakan 'Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.

Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menuliskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jelaslah bahwa belajar bukan hanya mengembangkan salah satu aspek saja. Belajar merupakan suatu usaha perubahan tingkah laku dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk mempelajari sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sebagaimana yang tercantum dalam Taksonomi Bloom, terdapat tiga domain belajar yaitu *cognitive domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif), dan *psychomotor domain* (kawasan psikomotor). Ketiga domain tersebut seyogyanya harus dimunculkan dalam pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran haruslah merupakan suatu interaksi positif antara guru dengan siswa, posisi siswa tidak hanya menerima ilmu pengetahuan dari guru saja, melainkan siswa diajak untuk membangun sendiri ilmu pengetahuannya pada saat belajar. Dengan demikian hal tersebut akan membuat siswa belajar lebih aktif karena mereka menggali sendiri informasi yang

diperoleh dengan mengaktifkan ketiga aspek domain tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne (Siregar & Nara, 2010, p. 12) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai 'Pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna', dapat dikatakan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja, terencana, dan terkendali dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan agar terjadi proses belajar pada diri siswa yang bermanfaat untuk siswa dan guru.

Banyak sumber menuliskan pembelajaran IPS di SD belum menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh siswa, mata pelajaran nomor sekian, sehingga perlu kiranya guru menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa mau untuk belajar dan menjadikan belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan karena dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami materi sekaligus juga dapat memunculkan kemampuan kreativitasnya dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Hanifah (Djuanda, 2009, p. 190), bahwa

Mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan

metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan.

Guru menyampaikan materi secara monoton, dalam artian bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berakibat pada siswa menjadi pasif bahkan hanya terpaku terhadap apa yang dijelaskan oleh guru saja, sehingga pembelajaran kurang bermakna karena kegiatan didominasi oleh guru saja tanpa adanya pelibatan siswa untuk melakukan pembelajaran.

Kondisi tersebut terjadi pula di Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Bandung Barat Kecamatan Batujajar, tepatnya di SDN II Galanggang kelas V, ditemukan fakta proses pembelajaran hanya menggunakan satu metode saja, metode tersebut yaitu ceramah. Metode tersebut selalu digunakan dalam setiap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), termasuk pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Hal tersebut berdampak pada siswa kurang aktif dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga menghambat siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tentunya akan berdampak pada pemahaman dan daya kreativitas siswa yang kurang optimal. Seperti pada materi sejarah Kerajaan Islam di Indonesia misalnya. Lingkup materinya banyak dan mengharuskan pembahasan yang luas,

hal itu membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengingat maupun memahami materi, sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan apa yang menjadi harapan guru.

Solusinya adalah menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan menerapkan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang beragam namun tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu "Menciptakan model pembelajaran yang lebih variatif dan merangsang kemampuan berpikir siswa yang tidak hanya bersifat informatif-deskriptif" (Uno & Mohamad, 2015, p. 231). Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran.

Windura (2008, p. 13) menyatakan "Sesuatu yang bersifat monoton dan terpola akan menyebabkan kebosanan otak". Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan otak sebagai suatu alat untuk melakukan proses berpikir, sehingga tidak menutup kemungkinan dapat membuat daya kreativitas siswa kurang terasah bahkan dapat menimbulkan permasalahan ketika belajar. Kebosanan otak dapat menjadi suatu permasalahan dalam kegiatan belajar, jika terus-menerus dibiarkan dapat

memberikan dampak yang negatif pada daya serap siswa dalam memahami materi. Mengenai permasalahan belajar, Windura (2008, p. 7) memandang terdapat empat permasalahan dalam belajar yaitu "Tidak bisa konsentrasi, tidak paham apa yang dipelajarinya, mudah lupa apa yang sudah diingat sebelumnya, otak merasa "penuh" sehingga tidak bisa belajar lebih banyak lagi". Merasa penuhnya otak, merupakan suatu hal yang kurang baik, karena dengan demikian informasi yang baru tidak bisa diserap dengan baik. Padahal siswa harus memiliki kemampuan untuk menyerap informasi untuk dipahami dan diaplikasikan dalam kegiatan belajar. Selain pemahaman hal penting lain yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas.

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Budiarti (2015), "dalam dunia Pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Dengan demikian, pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar (SD)". Begitu pun yang dikemukakan Agustian, Sujana, & Kurniadi (2015) bahwa "menjadi seorang yang kreatif, tentu tidak bisa dibentuk begitu saja secara instan, tetapi harus melalui suatu proses yang panjang. artinya jika seseorang ingin kreatif maka harus dibentuk sedini mungkin, minimal sejak Sekolah Dasar", sehingga peningkatan

pemahaman siswa dalam memahami materi serta melatih kreativitasnya dalam belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia, maka perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun dari cara guru dalam memberikan sebuah inovasi ketika melakukan proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Map*. Buzan (2013, p. 4) menyatakan bahwa "*Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran kita". Model *Mind Map* merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Di mana model ini dapat menjadi solusi dalam melatih kreativitas dan memahami materi pelajaran IPS mengenai sejarah Islam di Indonesia dalam bentuk *Mind Map* untuk membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran, siswa dalam pembelajarannya bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru seperti biasa, melainkan dibuat menarik dengan penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar, penggunaan warna, gambar dan

cara mencatat yang sesuai dengan konsep otak dalam menangkap atau merekam informasi karena melibatkan kedua belah otak secara aktif, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana penerapan model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas V SDN II Galanggang pada materi Sejarah Islam di Indonesia?. Dengan rumusan masalahnya: 1) bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas V SDN II Galanggang pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?; 2) bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas V SDN II Galanggang pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?; 3) bagaimana peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa kelas V SDN II Galanggang pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?

#### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk., (2015, p. 194) "PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang

bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam PTK diperoleh dari persepsi/renungan seorang peneliti". Pada intinya upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas, dimulai dari ditemukannya permasalahan-permasalahan di kelas yang dirasakan langsung oleh guru yang kemudian dilakukan suatu tindakan untuk mencapai kepada hasil yang lebih optimal. Desain penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan dalam penelitian ini memiliki empat tahapan sebagaimana yang dirumuskan oleh Kemmis dan Mc. Taggar yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN II Galanggang, beralamat di Jl. Raya Galanggang No. 26 Desa Galanggang, Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN II Galanggang, Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 45 orang. Terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah pedoman observasi, tes evaluasi, angket, dan catatan lapangan.

#### **Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data**

Teknik pengolahan data penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang

kemudian akan menghasilkan data deskriptif dari hasil analisis. Namun sebelum data dianalisis, dilakukan penskoran terlebih dahulu pada hasil tes siswa. Dalam penelitian ini proses pengolahan data dilakukan mulai dari awal hingga akhir pelaksanaan tindakan. Pengolahan data pada penelitian ini digolongkan pada pengolahan data proses dan pengolahan data hasil. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja (Moleong, 2016, p. 281). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan suatu tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang telah. Kemudian pengolahan data dilakukan langkah berikutnya dilakukannya analisis data. Moleong (2016, p. 290) mengingatkan mengenai analisis data "...harus diingat bahwa dalam analisis kita bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang dianalisis".

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan tindakan berupa siklus untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak tiga siklus. Target dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran IPS khususnya dalam materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia

dengan menerapkan model *Mind Map* dalam pembelajarannya di daerah Batujajar, Kabupaten Bandung Barat.

Pelaksanaan siklus dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi dan analisis pada siklus sebelumnya. Jika siklus sebelumnya diperoleh hasil masih belum mencapai target, maka pembelajaran dilakukan kembali pada siklus berikutnya. Namun jika hasil yang diperoleh dari pembelajaran telah mencapai target, maka siklus dihentikan. Pelaksanaan penelitian tindakan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, observasi dan terakhir melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, LKS, pedoman observasi, catatan lapangan, lembar tes, juga angket. RPP yang dibuat disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran yang diambil yaitu model *Mind Map*. Hasil yang diperoleh dari perencanaan siklus I yaitu sebesar 93,3%, kemudian pada siklus II menjadi 100%, dan siklus III 100%. Pencapaian tersebut merupakan hasil dari dilakukannya perbaikan yang telah dilaksanakan berdasarkan pada hasil refleksi di siklus I. sehubungan data yang dihasilkan, Joyce & Weil (Rusman, 2012, p. 133), menyatakan bahwa "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain". Berdasarkan pengertian tersebut bahan model pembelajaran ternyata dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran, artinya merancang dari mulai tahap perencanaan hingga tahap evaluasi pembelajaran.

*Mind Map* digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi agar terfokus pada inti materi saja yang dikemas siswa menggunakan warna dan gambar di dalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh Agustin, dkk. (2015, p. 19) "*Mind Map* merupakan salah satu teknik menggunakan media gambar yang kreatif dan dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran dengan konsep yang benar, sehingga tidak keluar materi". Warna dan gambar dalam *Mind Map* menjadi hal yang penting karena menurut Buzan (2013, p. 22) bahwa "*Mind Map* adalah cara yang mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu Anda mengingat. Ini karena *Mind Map* melibatkan sisi kanan otak secara alami melalui penggunaan warna dan gambar". Dengan begitu dapat dipahami bahwa ternyata gambar dan warna memiliki peran penting untuk membantu mengingat oleh otak. Oleh karena itulah, dalam *Mind Map* digunakan gambar dan warna. Melalui *Mind Map* siswa diajak mencatat dengan kreatif dan efektif sekaligus mengasah kemampuan

eksplorasi otak untuk berpikir dan belajar menemukan informasi untuk memudahkan otak mengingat informasi tersebut ke dalam suatu bentuk grafis yang mengandung warna dan gambar.

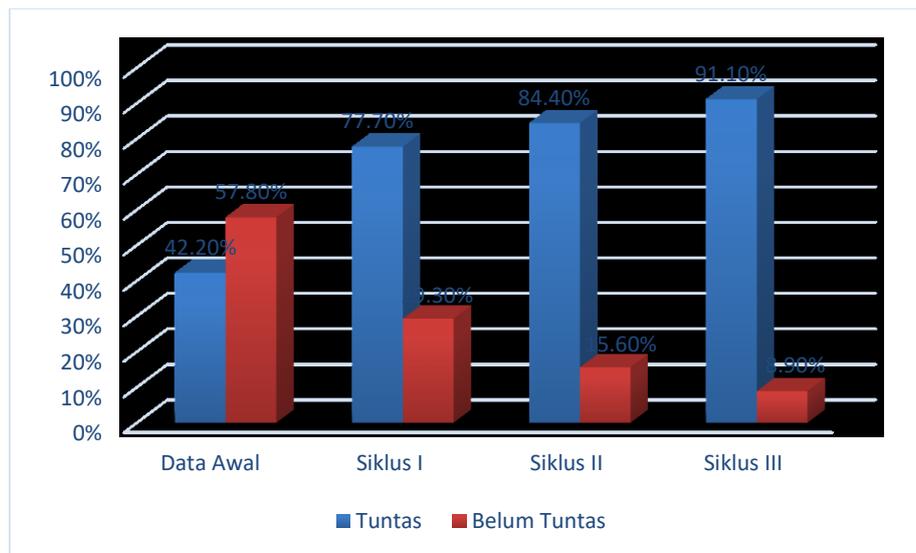
Selanjutnya pada tahap pelaksanaan difokuskan pada menerapkan model *Mind Map* yang memiliki tiga bagian dalam langkah-langkah pembelajarannya yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Khusus untuk kegiatan inti langkah utama yang dilakukan guru yaitu menempelkan karton yang bergambar pola *Mind Map* mengenai materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia, dilanjutkan dengan menjelaskan pola tersebut. Selanjutnya siswa dibagi kelompok, untuk membuat *Mind Map* sekaligus mendiskusikan pengerjaan LKS mengenai masing-masing sejarah Kerajaan Islam di Indonesia sesuai dengan undian yang didapat oleh masing-masing kelompok. Di mana setiap kelompok terdiri dari enam sampai tujuh siswa. Dalam proses diskusi guru melakukan bimbingan dan arahan kepada siswa. Setelah selesai mengerjakan LKS perwakilan kelompok menampilkan dan menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pada siklus I yaitu 90,47%, artinya masih belum mencapai target yaitu 100%. Kemudian pada pembelajaran di siklus II terjadi peningkatan pada tahap pelaksanaan kinerja guru menjadi 99,52%. Dikarenakan pada siklus II pelaksanaan

kinerja guru masih belum mencapai target maka dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus III. Pada pelaksanaan kinerja guru di siklus tiga peningkatan menjadi 100% dengan kriteria "Sangat Baik". Oleh karena itu, dikarenakan pelaksanaan kinerja guru sudah mencapai target, maka tidak perlu dilakukan perbaikan, dan siklus berhenti sampai di siklus III.

Dari hasil produk *Mind Map* dapat dilihat siswa dapat lebih memahami materi, karena *Mind Map* dapat membantu siswa dalam menghafal materi dengan mudah melalui gambar dan warna yang siswa

buat sendiri. Menurut Buzan (2013, p. 22) "*Mind Map* adalah cara yang mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu anda mengingat". Sejalan dengan apa yang diuraikan oleh Fatmasari (2016), bahwa "Melalui *Mind Map* siswa juga dapat berkreasi berdasarkan apa yang mereka inginkan di dalam pembuatan konsep". Hasil untuk tes pemahaman pada siklus I yaitu 77,7%, pada siklus II yaitu 89,2%, dan pada siklus III menjadi 91,1%. Terlihat ada peningkatan, ilustrasi peningkatannya dapat dilihat diagram berikut.



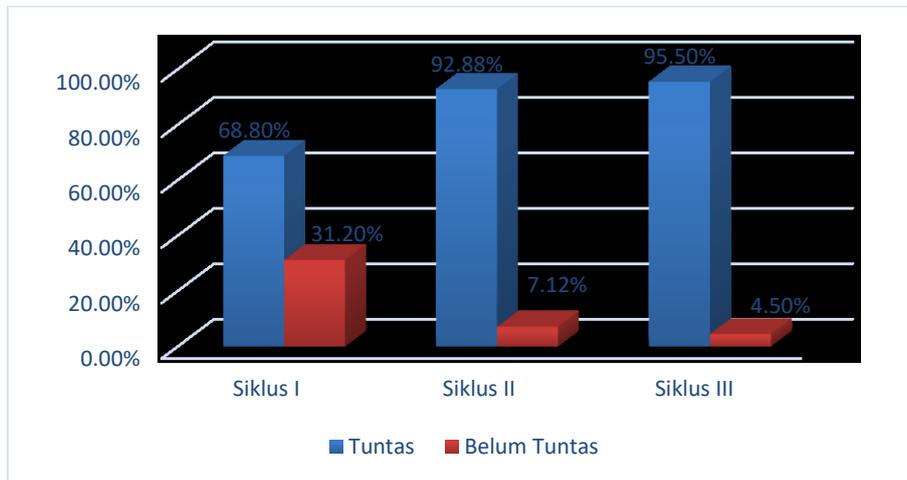
Grafik 1. Peningkatan Hasil Pemahaman Siswa Kelas V SDN II Galanggang

Selanjutnya mengenai kreativitas, Cropley & Cropley (Aziz, 2009, p. 3) menuliskan ada tiga jenis tes kreativitas yaitu "tes yang mengukur aspek proses kreatif, tes yang mengukur karakteristik kepribadian kreatif, dan tes yang mengukur aspek produk kreatif". Kemudian aspek kreativitas yang diukur yaitu kebaruan (*novelty*),

pemecahan (*resolution*), dan bentuk (*style*). Berikut adalah tabel untuk angket tes kreativitas siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, aspek kreatif yang akan diukur pada penelitian ini adalah produk yang dihasilkan dari diskusi kelompok berupa *Mind Map* materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

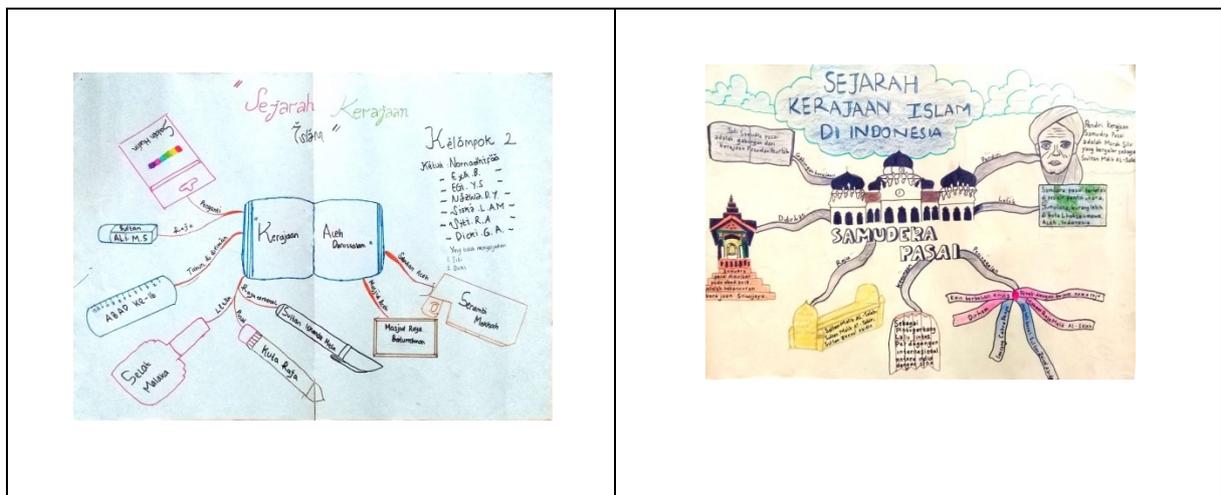
Adapun hasil dari tes kreativitas siswa kelas V SDN II Galanggang diperoleh hasil yaitu pada siklus I sebesar 68,8%, lalu pada siklus II meningkat menjadi 92,9%, dan pada

siklus III menjadi 95,5%. Terlihat ada peningkatan kemampuan kreativitas siswa di tiap siklusnya. Grafik peningkatannya dapat dilihat di bawah ini:



Grafik 2. Peningkatan Hasil Kreativitas Siswa Kelas V SDN II Galanggang

Dengan demikian, jelas bahwa *Mind Map* dapat membantu mempermudah hal-hal menjadi lebih praktis, efisien, memunculkan kreativitas, dan mengingat informasi dengan mudah, karena *Mind Map* mempunyai cara kerja yang melibatkan otak kanan dan otak kiri yang bekerja secara aktif. Berikut ini contoh *Mind Map* hasil kerja siswa.



Gambar 1. Mind Map Hasil Kerja Siswa Kelas V SDN II Galanggang

**SIMPULAN**

Hasil penelitian memperlihatkan *Mind Map* membantu siswa untuk mempermudah

menghafal materi, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman dan kreativitas siswa pada materi sejarah

kerajaan Islam di Indonesia. Hal tersebut dilihat dari hasil tes siswa yang meningkat pada setiap siklusnya, pada siklus I, siswa masih kesulitan dalam penggunaan kata kunci dalam *Mind Map*. Penilaian dari kreativitas ini dilihat dari tiga indikator yaitu kebaruan, pemecahan masalah, dan bentuk. Pada indikator kebaruan persentase yang diperoleh yaitu 84,4%, indikator pemecahan masalah sebesar 78,3%, dan pada indikator bentuk sebesar 56,29%. Dengan persentase ketuntasan pada siklus ini yaitu 68,8%. Kemudian pada siklus II, peningkatan kreativitas yang diperoleh oleh siswa pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia ini yaitu 95,6%, dengan rincian pada setiap indikatornya yaitu pada indikator kebaruan 100%, pemecahan masalah 88,8%, dan bentuk 100%. Pada siklus II ini hasil tes kreativitas sudah memenuhi target, di mana target yang ditentukan sebesar 89%. Kemudian masuk pada siklus III, jumlah persentase yang di dapat sama dengan siklus II yaitu 95,6%, hanya saja terdapat peningkatan skor dari setiap indikatornya. Dari ketiga indikator tersebut di lihat bahwa indikator kebaruan sebesar 100%, pemecahan masalah naik menjadi 90,6%, dan indikator bentuk 100%. Artinya pada hasil tes kreativitas di pembelajaran IPS materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia sudah mencapai target. Hasil dari pemahaman siswa dari pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Mind Map* terdapat peningkatan pada pemahaman mengenai materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Peningkatan pemahaman

siswa tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh dari data awal, yaitu sebanyak 19 siswa atau 42,2% yang tuntas dan 26 siswa atau 57,8% yang masih belum tuntas. Kemudian pada pelaksanaan siklus I, persentase siswa yang nilainya sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terjadi peningkatan. Peningkatan pada siklus satu siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 35 orang dengan persentase 77,7%, dan 10 orang masih belum mencapai KKM jika di persentasekan sebesar 22,2%. Selanjutnya pada siklus II, siswa yang nilainya sudah mencapai KKM mencapai 38 siswa atau jika dipersentasekan sebesar 84,4% yang tuntas dan 7 siswa atau 15,5% yang belum tuntas. Kemudian di siklus III, pencapaian pemahaman siswa meningkat sebanyak 41 orang atau sekitar 91,1% dan 4 orang siswa yang belum tuntas atau sekitar 8,9%. Hal tersebut berarti sudah memenuhi target ketuntasan yang ditargetkan sebesar 89%.

## REFERENSI

- Agustian, E., Sujana, A., & Kurniadi, Y. (2015). Pengaruh Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Mimbar Sekolah Dasar*, 235-236.
- Agustin, W. F. (2015). Penggunaan Model Mind Map dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS tentang Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatisari Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2015. *Kalam Cendikia*, 19.

- Arikunto, & dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aziz, R. (2009). Pengaruh Kegiatan Synectics terhadap Kemampuan Menulis Kreatif. *Keberbakatan dan Kreativitas*.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 66.
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djuanda, D. (2009). *Model Pembelajaran di sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia .
- Fatmasari, Y. M. (2016). Peningkatan Kreativitas Belajar IPS Melalui Metode Mind Map Siswa Kelas V SD Negeri Jeruksari. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Moleong. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya .
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo .
- Sadulloh, U. (2010). *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta .
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghaila Indonesia .
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Windura, S. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.