PROPOSAL SKRIPSI

**PENGARUH METODE *MIND MAPPING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X IPS MAN 2 MODEL BANJARMASIN**

Dosen Pengampu : Heri Susanto, M.Pd.

Oleh:

Nurul Fauziyah

NIM. 1710111220023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2020**

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I: PEMBAHASAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II: KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Berpikir.....	16
C. Hipotesis.....	17
BAB III: METODE PENELITIAN.....	18
A. Metode dan Desain Penelitian.....	18
B. Populasi dan Sampel	19
C. Tempat dan Waktu Penelitian	21
D. Variabel dan Definisi Operasional	21
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Mind Mapping.....	7
------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Table 1: Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Only Control Design</i>	18
Table 2: Jumlah Anggota Populasi	19
Table 3: Jumlah Anggota Populasi	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sarana pendidikan, pelajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alvian, 2007: 1). Melalui pelajaran sejarah siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kreatif dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah memerlukan suatu metode yang tepat supaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran Sejarah sering diidentikkan dengan pembelajaran yang bersifat hafalan, tekstual dan terbatas pada aspek kognitif tingkat rendah. Anggapan ini bukan tanpa alasan, pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan memang cenderung pada ketiga hal tersebut. Peran guru sejarah sangat penting dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami sejarah dan mengambil nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah. Peran guru yang strategis ini dapat dilihat dari bagaimana seorang guru mampu menjadi peletak dasar pemahaman terhadap berbagai ide dan gagasan dalam berbagai bidang ilmu. Lebih jauh lagi guru merupakan ujung tombak pembentuk generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang, dalam perspektif ini guru mempunyai peran langsung dalam menentukan keberlanjutan suatu bangsa di masa yang akan datang melalui pembelajaran yang disampaikan (Susanto, 2014). Selain itu, menurut Heri Susanto (2014) perubahan kurikulum juga menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh guru sejarah terutama dalam memahami kondisi pembelajaran dan merumuskan alternatif dalam mengajarkannya.

Guru harus dapat memilih metode yang sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan sehingga siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap pelajaran Sejarah. Usaha guru dalam meningkatkan prestasi belajar Sejarah sebenarnya dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih aktif. Namun kenyataannya dilapangan, dalam pembelajaran Sejarah, pemahaman dan keterampilan berpikir serta ingatan siswa cenderung masih rendah.

Pada umumnya, guru hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Sehingga selama ini siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar misalnya pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, siswa cenderung mengalihkan diri dengan cara diam, pura-pura berfikir, membaca buku, atau bahkan cenderung untuk tidak menjawab sehingga guru tidak mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum dengan pelajaran yang diberikan. Sehingga sikap seperti itu harus diubah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Kurangnya variasi metode pembelajaran ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Terutama terhadap pembelajaran sejarah karena siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga semangat belajar siswa kurang, yang berakibat pada prestasi belajar mereka relatif rendah atau kurang maksimal. Kondisi seperti ini tidak dapat menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran sejarah, yakni membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, menumbuhkan apresiasi siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran sejarah tidak terbatas pada pengetahuan dan sikap, namun mencakup keterampilan berpikir yang sangat menunjang dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sehingga keterampilan berpikir menjadi salah satu aspek dari tujuan pendidikan sejarah. Keterampilan berpikir merupakan sarana untuk

mencapai tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat keterampilan berpikir (Nasution, 2006: 171).

Salah satu keterampilan berpikir yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif menggunakan proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang orisinal, estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan aspek berpikir intuitif dan rasional (Arnyana, 2007: 670). Keterampilan berpikir kreatif harus ditanamkan pada siswa, agar siswa nantinya mempunyai kreativitas dalam menangkap, menyimpan dan mengolah pengetahuan yang siswa dapatkan dalam pembelajaran sejarah yang diberikan di sekolah. Dimana pada akhirnya siswa akan mempunyai pengalaman yang sangat berguna dalam belajar sejarah.

Mengingat pentingnya keterampilan berpikir kreatif bagi siswa maka penting bagi guru untuk selalu memberikan rangsangan pada siswa dalam meningkatkan daya berpikir kreatif mereka. Guru sangat berperan dalam menggali pengetahuan siswa untuk berfikir dapat melalui diskusi, memberi stimulasi, memberi pertanyaan, mengajak berfikir pada akar permasalahan dan dapat pula dengan metode menelaah buku. Atas dasar masalah yang dikemukakan di atas diperlukan inovasi pembelajaran berbeda, yaitu dengan memetakan pikiran atau *mind mapping*. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi, siswa tidak perlu fokus untuk mencatat tulisan yang ada dipapan tulis secara keseluruhan, siswa hanya mengetahui inti masalah, kemudian membuat peta pikirannya masing-masing dengan kreativitasnya sendiri.

Konsep *mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Teknik ini dikenal juga dengan nama *Radiant Thinking*. *Mind mapping* adalah suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual yang menggunakan kata-kata, warna, garis, dan gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara

tertulis maupun secara verbal sehingga memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. Karena otak kita berpikir dalam bentuk warna dan gambar. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinil dan memicu ingatan dengan mudah (Buzan, 2007).

Teknik *mind mapping* mengajak siswa untuk menggali potensi diri untuk menjadi pembelajar dalam kehidupan. Serta melatih peserata didik untuk rajin membaca dengan berbagi macam buku bacaan. Belajar menurut Sardiman (2011: 20) merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju pada perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik). Seperti halnya kondisi yang terjadi di MAN 2 Model Banjarmasin bahwa nilai pelajaran sejarah masih rendah (rata-rata 60) dan siswanya juga cenderung kurang aktif dan kreatif.

Kondisi ini karena pelajaran sejarah dengan metode konvensional sudah tidak efektif. Untuk itu agar siswa memiliki aspek penting dalam pembelajaran sejarah yaitu keterampilan berpikir kreatif. Peran guru sangat penting dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik pelajaran sejarah. Salah satu metode yang dapat memicu siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar sejarah adalah metode *mind mapping*.

Keterampilan berpikir kreatif pada dasarnya melatih pola pikir divergen pada siswa yang menekankan pada kemampuan untuk menemukan alternatif jawaban dalam menghadapi berbagai permasalahan. Berpikir kreatif menggunakan proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang orisinil, estetis konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan aspek berpikir intuitif dan rasional (Arnyana, 2007: 670). Keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki akan menjadi bekal bagi siswa dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Sehubungan dengan itu mereka perlu diberi tantangan dan rangsangan agar mau belajar sungguh-sungguh dengan kreativitasnya masing-masing dalam menyimpan pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan baik dari guru maupun

dari hasil menggali pengetahuan sendiri. Seorang siswa akan lebih berhasil dalam meningkatkan prestasi belajarnya apabila siswa tersebut mempunyai daya kreativitas atau keterampilan berpikir kreatif yang tinggi, maka masalah peningkatan berpikir kreatif pada siswa merupakan masalah yang penting sampai sekarang, apalagi dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 2 Model Banjarmasin”**

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang maka dapat dikemukakan beberapa masalah yang dapat kita lihat, yaitu:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah.
2. Kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif pada materi yang disampaikan dalam pembelajaran sejarah.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti hanya berfokus menguraikan pengaruh metode *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN 2 model Banjarmasin. Variabel dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya (X) adalah metode *mind mapping* dan variabel terikatnya (Y) adalah kemampuan berpikir kreatif.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana pengaruh metode *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 2 Model Banjarmasin?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh metode *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN 2 Model Banjarmasin.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- Memberikan kontribusi pada guru untuk memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- Mengembangkan pengelolaan kelas yang lebih efektif.

2. Bagi Siswa

- Meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran sejarah.
- Meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi pelajaran sejarah.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Metode *Mind Mapping*

Pada tingkat yang konkrit seseorang dapat belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat ke tingkat yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, dalam tingkat yang abstrak bentuk simbol semakin keatas semakin abstrak, tetapi tidak berarti semakin sulit dipahami. Pembagian tingkatan tingkatan itu, semata-mata untuk melihat pengalaman belajar (Hamalik, 2010).

Berdasarkan tinjauan Psikologis, belajar merupakan aktivitas pemrosesan informasi, yang dapat diartikan sebagai proses pembentukan pengetahuan (proses kognitif). Menurut Peaget, setiap anak memiliki skema (*scheme*) yang merupakan konsep atau kerangka yang eksis di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi. Sedangkan menurut Vygotsky, kemampuan kognitif dimediasi dengan kata, bahasa, dan bentuk diskursus, yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mentransformasi aktivitas mental (Santrock dalam Astutiamin, 2009).

Gambar 1 : Mind Mapping

Sumber: Astutiamin, 2009

Fakta yang harus disadari, bahwa dunia pembelajaran bagi anak saat ini dibanjiri dengan informasi yang *up to date* setiap saat. Karakteristik pembelajaran yang baik adalah harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu melibatkan proses mental siswa secara maksimal, artinya melibatkan siswa dalam proses berpikir tidak hanya mendengar dan mencatat saja.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2011: 108), pengetahuan dalam pandangan teori konstruktivistik tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, tetapi siswa sendiri yang harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya. Oleh sebab itu, penting melibatkan siswa secara aktif dan untuk mengalami sendiri proses pembelajaran secara nyata dan realistik terhadap objek yang di hadapinya (Irham & Wiyani, 2014). Ketidakmampuan memroses informasi secara optimal di tengah arus informasi menyebabkan banyak individu yang mengalami hambatan dalam belajar.

Menurut silberman dan auerbach dalam banyak hal otak kita mirip dengan komputer dan otak kita adalah penggunaanya. Sebuah komputer harus bisa dinyalakan untuk bisa bekerja. Otak kita juga perlu demikian.

“Ketika pembelajaran berlangsung pasif, otak tidak dinyalakan. Komputer membutuhkan perangkat lunak yang tepat untuk menafsirkan data yang dimasukkan. Otak kita perlu menghubungkan apa yang diajarkan pada kita dengan apa yang sudah kita ketahui dan bagaimana cara kita berpikir. Ketika pembelajaran bersifat pasif, otot tidak membuat hubungan dengan perangkat lunak dalam pikiran kita. akhirnya sebuah komputer tidak bisa menyimpan informasi yang telah diolah bila kita tidak "menyimpannya". Otak kita perlu menguji informasi, menyimpulkannya atau menjelaskannya kepada orang lain agar menyimpannya di dalam gudang ingatannya. Ketika pembelajaran perilaku pasif, otak tidak menyimpan apa yang telah disajikan (Silberman dan aurbach, 2010).”

Mind Mapping adalah sebuah peta pikiran yang merupakan sebuah diagram yang mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas atau hal lain untuk memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi.

Peta pikiran tersebut dapat meringkas informasi yang panjang menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal. Mind map atau peta pikiran adalah sebuah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, ide-ide (pikiran), tugas-tugas atau hal-hal lain yang dihubungkan dari ide pokok otak. Peta pikiran juga digunakan untuk menggeneralisasikan, memvisualisasikan serta mengklasifikasikan ide-ide.

Terutama sebagai bantuan dalam belajar, berorganisasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan serta dalam menulis. Lebih lanjut Buzan (2007) berpendapat bahwa mind mapping adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak. Dalam peta pikiran, sistem bekerja otak diatur secara alami. Otomatis kerjanya pun sesuai dengan kealamian cara berpikir manusia.

Peta pikiran membuat otak manusia ter-eksplor dengan baik, dan bekerja sesuai fungsinya. Seperti kita ketahui, otak manusia terdiri dari otak kanan dan otak kiri. Dalam peta pikiran, kedua sistem otak diaktifkan sesuai porsinya masing-masing. Kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, akan merangsang secara visual. Sehingga informasi dari mind mapping mudah untuk diingat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditegaskan bahwa definisi mind mapping adalah suatu cara untuk memetakan sebuah informasi yang digambarkan ke dalam bentuk cabang-cabang pikiran sesuai imajinasi dan kreativitas masing-masing.

Langkah-langkah membuat Mind Mapping menurut Buzan (2007) ada beberapa bahan yang diperlukan dalam membuat mind mapping yaitu kertas kosong tak bergaris, pena dan pensil warna, otak, serta imajinasi.

Dalam prakteknya, ada tujuh langkah yang harus dilakukan seseorang yang akan membuat mind mapping. Tujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Dimulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar (landscape). Karena apabila dimulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami.
- 2) Menggunakan gambar atau foto untuk sentral. Karena sebuah gambar atau foto akan mempunyai seribu kata yang membantu otak dalam menggunakan imajinasi yang akan diungkapkan. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat otak tetap terfokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.
- 3) Menggunakan warna yang menarik. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat peta pikiran (mind mapping) lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga atau empat) hal sekaligus. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah dimengerti dan diingat.
- 5) Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena dengan garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran (mind mapping).
- 7) Menggunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

Manfaat Mind Mapping menurut Asan (2007: 186-195) mengemukakan bahwa ada beberapa tujuan digunakannya peta pikiran, antara lain:

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam merangkum materi yang telah ia pelajari.
- b. Untuk mengidentifikasi terjadinya miskonsepsi.
- c. Untuk mengetahui perbedaan siswa dalam memahami suatu materi.
- d. Untuk menilai hasil belajar siswa.
- e. Untuk merefleksi hasil belajar siswa.
- f. Untuk memahami proses seseorang mengkonstruksi pengetahuan.

Vanides (2005: 27-31) mengemukakan terdapat empat langkah implementasi dalam kelas, yaitu:

Langkah 1: Setiap siswa diminta untuk menderetkan atau menyusun konsep-konsep yang terdapat dalam suatu topik secara sederhana sesuai dengan kemampuan.

Langkah 2: Selanjutnya siswa-siswa tersebut diminta untuk menghubungkan konsep-konsep yang telah ia susun sebelumnya.

Langkah 3: Review peta konsep yang telah dibuat oleh setiap siswa dalam sebuah kelompok kecil.

Langkah 4: Diskusikan peta konsep yang telah direview dalam kelompok kecil tadi dengan kelompok lain untuk mendapatkan peta konsep yang benar.

Secara aplikatif, implementasi metode mind mapping ini sebagai berikut. Pertama-tama siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai energi dan penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa berkelompok sesuai arahan oleh guru, kemudian siswa menuliskan ide pokok atau kata-kata kunci dari pokok materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Setelah itu siswa menuliskan pengembangan dari kata-kata kunci tersebut dalam ranting-ranting yang melingkupi pokok materi tersebut.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hakikat metode mind mapping adalah suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik efektif, kreatif dan imajinatif dengan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau cabang-cabang pikiran sehingga lebih mudah untuk memahaminya.

2. Berpikir Kreatif

Suatu usaha manusia untuk mencari makna atau penyelesaian dari sesuatu dikatakan dengan berpikir. Setiap manusia pada hakikatnya pasti selalu berpikir, namun tingkat keluasan berpikir setiap individu akan selalu berbeda. Berpikir kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan tidak akan dimiliki tanpa adanya pengetahuan yang luas (Uno, 2012)

Pada hakikatnya pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Berpikir kreatif berarti berusaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan segala fakta pengelolaan data di otak.

Berpikir kreatif tidak akan lahir secara tiba-tiba tanpa adanya kemampuan. Keingintahuan yang tinggi dan diikuti dengan keterampilan dalam membaca. Seperti yang diungkapkan oleh Porter dan Hernacki bahwa seseorang yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba bertualang serta intuitif (Uno, 2012)

Perkembangan kreativitas menjadi bagian integral dari proses perkembangan kognitif (Danim, 2014). Kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni (Syam, 2015).

Berikut ini merupakan karakteristik peserta didik yang kreatif menurut Utami munandar dalam Suardi Syam (2015) melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan bangsa Indonesia, yaitu:

- 1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- 2) Mempunyai inisiatif.
- 3) Mempunyai minat yang luas.
- 4) Mempunyai kebebasan dalam berpikir.
- 5) Bersifat ingin tahu.
- 6) Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 8) Penuh semangat.
- 9) Berani mengambil resiko.
- 10) Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan

Munandar dalam Heris Hendriana dan Utari Sumarmo (2017) menguraikan indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:

- a. Kelancaran meliputi: Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; Memikirkan lebih dari satu jawaban.
- b. Kelenturan meliputi: Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Keaslian meliputi: Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; Memikirkan cara yang tidak lazim; Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya;
- d. Elaborasi meliputi: Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; Menambah atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Hampir serupa dengan pendapat Munandar, Torrance dalam Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan mengemukakan indikator berpikir kreatif matematis sebagai berikut:

- Kelancaran (*fluency*), yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori.

- Keluwesan (*flexibility*) mempunyai ide/gagasan yang beragam
- Keaslian (*originality*), yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
- Elaborasi (*elaboration*), yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.

3. Pemahaman tentang Sejarah

Menurut Hamid Hasan (2011) dalam (Susanto, 2014: 35-36) mengemukakan bahwa Pendidikan Sejarah merupakan materi pendidikan yang teramat penting untuk mencapai empat tujuan. Pertama pendidikan sejarah memberikan materi pendidikan yang mendasar, mendalam dan berdasarkan pengalaman nyata bangsa di masa lalu untuk membangun kesadaran dan pemahaman tentang diri dan bangsanya. Kedua, materi pendidikan sejarah merupakan materi pendidikan yang khas dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan kreatif karena berkenaan dengan sesuatu yang sudah pasti dalam kehidupan bangsa di masa lampau dan selalu berkenaan dengan perilaku manusia yang dikendalikan oleh cara berpikir logis, kritis, analitis dan kreatif yang sesuai dengan tantangan kehidupan yang dihadapi pada masanya. Ketiga, pendidikan sejarah menyajikan materi dan contoh keteladanan, kepemimpinan, kepeloporan, sikap dan tindakan manusia dalam kelompoknya yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan dalam kehidupan manusia tersebut. Keempat, kehidupan manusia selalu terkait dengan masa lampau karena walau pun hasil tindakan dalam menjawab tantangan bersifat final tetapi hasil dari tindakan tersebut selalu memiliki pengaruh yang tidak berhenti hanya untuk masanya tetapi berpengaruh terhadap masyarakat tadi dalam menjalankan kehidupan barunya, dan oleh karenanya peristiwa sejarah menjadi “*bank of examples*” untuk digunakan dan disesuaikan sebagai tindakan dalam menghadapi tantangan kehidupan masa kini.

Menurut Heri Susanto (2014: 8) sejarah adalah sebuah ilmu yang memiliki misi yang sangat besar untuk memperbaiki peradaban umat manusia, sejarah banyak memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Sejarah juga mengajarkan kita bagaimana kita memahami manusia dalam konteks masa lalu untuk membuat sejumlah keputusan di masa yang akan datang. Hal tersebut menjelaskan bahwa sejarah tidaklah sesederhana hanya sekedar nama, peristiwa, waktu dan tempat kejadian. Sejarah harus dipandang sebagai upaya penyadaran individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga Negara yang baik.

Sejarah menurut Sartono Kartodirdjo (2019: 66) sejarah dapat diartikan sebagai pengalaman kolektif masa lampau. Sehingga sejarah dapat diartikan sebagai gambaran tentang masa lalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu.

Melalui narasi sejarah peserta didik dapat diajak untuk memahami bagaimana kegigihan, patriotisme, kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan sikap nasionalisme. Mempelajari sejarah berarti membangkitkan kembali memori masa lalu yang akan mempengaruhi bagaimana kita memandang dunia pada masa kini dan masa yang akan datang (Susanto, 2014: 29)

Berdasarkan beberapa pengertian yang terdapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan suatu ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian atau peristiwa masa lalu juga untuk bekal pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Dengan adanya pembelajaran sejarah maka dapat membantu siswa dalam memahami manusia dalam konteks masa lalu untuk membuat sejumlah keputusan di masa yang akan datang.

B. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kajian operasional di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis 1

H_1 = Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di MAN 2 Model Banjarmasin.

H_2 = Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di MAN 2 Model Banjarmasin.

2. Hipotesis II

H_1 = Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi, sedang dan rendah di MAN 2 Model Banjarmasin.

H_2 = Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi, sedang dan rendah di MAN 2 Model Banjarmasin.

3. Hipotesis III

H_1 = Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan kemandirian belajar dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa di MAN 2 Model Banjarmasin.

H_2 = Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan kemandirian belajar dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa di MAN 2 Model Banjarmasin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 2) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Selanjutnya, Sukardi juga menjelaskan bahwa metodologi penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan guna menjawab permasalahan yang hendak diteliti (Sukardi, 2003: 19). Sehingga metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memecahkan masalah guna mendapatkan suatu jawaban yang tepat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True Experimental Design* dimana eksperimen ini dikatakan yang sebenarnya karena pada desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen penelitian. *True Experimental Design* ini memiliki ciri utama, yaitu sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu (Sugiyono, 2016: 112).

Desain yang digunakan oleh peneliti adalah tipe *Pretest-Posttest Control Design*, desain ini dalam pembelajaran biasanya menggunakan tes awal (*Pretest*) tujuannya adalah untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya diberikan *posttest* pada kedua kelompok sampel yang digunakan. Kelompok tersebut dipilih secara random dengan kelompok pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (dengan menggunakan metode *mind mapping*) sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Table 1: Desain Penelitian *Pretest-Posttest Only Control Design*

R	O ₁	X	O ₃
R	O ₂		O ₄

Keterangan :

R : Kelas dipilih secara random.

O₂ : Hasil *posttest* kelas eksperimen.

X : Perlakuan atau sesuatu yang diujikan.

O₃ : Hasil *pretest* kelas kontrol.

O₁ : Hasil *pretest* kelas eksperimen.

O₄ : Hasil *posttest* kelas kontrol.

Sumber : Sugiyono (2016: 112)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto, “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2006: 130). Sedangkan, Sugiyono berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Jadi populasi adalah seluruh objek yang dijadikan sebagai sasaran dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS MAN 2 Model Banjarmasin. Berikut ini adalah tabel jumlah anggota populasi sebagai berikut:

Table 2: Jumlah Anggota Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X IPS 1	14	16	30
2	X IPS 2	15	15	30
3	X IPS 3	11	19	30
4	X IPS 4	17	13	30
JUMLAH		57	63	120

Sumber: Olah Data Penelitian 2020

2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari jumlah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2016: 118). Selanjutnya menurut sugiono, pengambilan sampel pada dasarnya memiliki dua

kelompok, yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *non probability sampling* yang merupakan proses pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan sampel ini memiliki beberapa jenis salah satunya adalah *purposive sampling*.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013) *Purposive Sampling* merupakan penentuan sampel berdasarkan pertimbangan kriteria-kriteria tertentu yang telah dibuat terhadap suatu objek yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua sampel, yaitu kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 2, dilihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian sehingga dijadikan sebagai pertimbangan dalam pengambilan sampel. Adapun pertimbangannya sebagai berikut:

1. Melihat pada nilai ulangan harian yang tidak jauh berbeda, yaitu 70 untuk kelas X IPS 1 dan 65 untuk kelas X IPS 2.
2. Nilai terendah pada kelas X IPS 1 adalah 25 dan kelas X IPS 2 adalah 50.
3. Nilai tertinggi pada kelas X IPS 1 adalah 85 dan kelas X IPS 2 adalah 80.
4. Guru mata pelajaran sejarah yang merupakan guru yang sama pada kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 2.

Table 3: Jumlah Anggota Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Eksperimen	14	16	30
2	Kontrol	15	15	30
JUMLAH		29	31	60

Sumber: Olah Data Penelitian 2020

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di MAN 2 Model Banjarmasin, yang beralamat di Jl. Pramuka No.28 RT. 20, Sungai Lulut, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70653. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa belum pernah dilakukan penelitian yang serupa di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memilih MAN 2 Model Banjarmasin sebagai tempat penelitian dengan judul, “Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 2 Model Banjarmasin.

Waktu dilaksanakannya penelitian ini terhitung sejak penelitian ini disetujui oleh dosen pembimbing. Tahapan dari penelitian ini di mulai dari penulisan proposal penelitian kemudian dilanjutkan dengan meminta surat izin penelitian baik ke BAAK, Dinas Pendidikan dan ke sekolah untuk mendapatkan data yang konkrit. Kemudian tahapan selanjutnya adalah menyusun hasil dari penelitian tersebut.

D. Variabel dan Definisi Operasional

Variabel merupakan objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian (Arikunto, 2006: 116). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2012: 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Mind Mapping*.
2. Variabel terikat (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 39).

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif.

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran variabel yang akan diteliti maka perlu adanya batasan atau definisi operasional tentang variabel yang akan diteliti. Berikut ini definisi operasional variabel yang akan diteliti.

1. Metode *Mind Mapping*.

Mind Mapping adalah sebuah peta pikiran yang merupakan sebuah diagram yang mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas atau hal lain untuk memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi. Peta pikiran tersebut dapat meringkas informasi yang panjang menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Terutama sebagai bantuan dalam belajar, berorganisasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan serta dalam menulis. Lebih lanjut Buzan (2007) berpendapat bahwa mind mapping adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak. Dalam peta pikiran, sistem bekerja otak diatur secara alami. Otomatis kerjanya pun sesuai dengan kealamian cara berpikir manusia.

Metode mind mapping ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena didalam metode pembelajaran ini siswa bisa mengeksplor apa yang ada di pikirannya dengan menggunakan media kertas dengan menggambar objek sesuai dengan materi pelajaran sejarah dengan meringkas informasi yang panjang menjadi suatu diagram warna-warni yang sangat teratur dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu juga diharapkan agar siswa mampu lebih memahami dan menyukai mata pelajaran sejarah yang dianggap tidak menarik.

2. Kemampuan berpikir kreatif.

Suatu usaha manusia untuk mencari makna atau penyelesaian dari sesuatu dikatakan dengan berpikir. Setiap manusia pada hakikatnya pasti selalu berpikir, namun tingkat keluasaan berpikir setiap individu akan selalu berbeda. Berpikir kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan tidak akan dimiliki tanpa adanya pengetahuan yang luas (Uno, 2012).

Pada hakikatnya pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Berpikir kreatif berarti berusaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan

segala fakta pengelolaan data di otak. Karakteristik peserta didik yang kreatif, antara lain; Mempunyai daya imajinasi yang kuat; Mempunyai inisiatif; Mempunyai minat yang luas; Mempunyai kebebasan dalam berpikir; Bersifat ingin tahu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, tes, dan wawancara.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Hadi (1986) dalam Sugiyono, 2016: 203). Teknik observasi yang dilakukan peneliti ialah observasi langsung. Observasi langsung adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa (Margono, 2007: 159). Observasi ini dilakukan peneliti selama penelitian di MAN 2 Model Banjarmasin.

2. Tes

Tes atau kuis merupakan “alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan” (Arikunto, 2013: 193). Tes tertulis yang dimaksud adalah tes evaluasi yang diberikan apabila sub bab telah selesai. Tes ini diberikan setiap akhir siklus. Tes evaluasi digunakan untuk mengukur penguasaan dan kemampuan siswa menerima pelajaran dengan metode mind mapping (peta pikiran).

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode mind mapping. Sebelum melakukan wawancara dengan siswa, peneliti terlebih dahulu membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Alat yang akan digunakan dalam proses wawancara adalah lembar pedoman wawancara dan alat tulis serta *tape recorder*.

Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru sejarah mengenai tanggapan beliau tentang pembelajaran sejarah menggunakan metode mind mapping sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi dan mengambil sampel perwakilan siswa sebanyak tiga orang untuk diwawancarai mengenai proses pembelajaran sejarah melalui metode pembelajaran mind mapping.

F. Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk memberikan makna atau arti yang digunakan untuk menarik suatu kesimpulan dari masalah yang ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kuantitatif dengan menggunakan rumus Uji-T (*T-Test*) sebagai berikut.

$$t = \frac{M - M}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Alasan Menggunakan rumus Uji-T (*T-Test*) karena data penelitian berskala interval, sesuai dengan penjelasan dari Uhar Suharsaputra (2012: 72) bahwa skala pengukuran yang mana jarak satu tingkat dengan yang lain sama. Sehingga rumus Uji-T (*T-Test*) cocok digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini.

Sebelum dilakukan hipotesis perlu dilakukan uji persyaratan terlebih dahulu yaitu pengkonversian skor menjadi nilai, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Langkah-langkah untuk menentukan uji persyaratannya adalah sebagai berikut:

1. Pengkonversian skor menjadi nilai

Setelah pengambilan data dilakukan, maka akan diperoleh skor masing-masing siswa. Skor yang di dapat disebut skor mentah (*raw score*). Setelah dihitung skor mentah setiap siswa, langkah selanjutnya adalah mengolah skor mentah tersebut menjadi nilai jadi. Nilai jadi yang dimaksud adalah

angka ubahan dari skor dengan menggunakan acuan tertentu. Rumus yang digunakan untuk mengubah skor menjadi nilai adalah sebagai berikut (Arikunto, 2013: 272):

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data maka harus melakukan uji normalitas data. Data diuji kenormalannya, apakah data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Chi Kuadrat*, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Taraf signifikansi
Taraf signifikansi yang digunakan $\alpha = 5\%$.
- Hipotesis
 H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
 H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- Statistik uji

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i = Frekuensi harapan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya pengamatan

- Keputusan uji
Tolak H_0 jika $\chi^2 \geq \chi^2_{dk = (k-1)}$ dengan taraf $\alpha 5\% =$ taraf nyata untuk pengujian.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelompok siswa atau sampel yang berasal dari kedua kelompok tersebut dapat dikatakan bervarians sama (homogen) ataupun tidak. “uji homogenitas data adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk di analisis dengan menggunakan uji statistic tertentu (Misbahuddin & Hasan, 2013: 289) untuk homogenitas varians dari kedua kelompok data maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_0 = \frac{\text{varian besar}}{\text{varian terkecil}}$$

Prosedur pengujian statistiknya sebagai berikut:

1. Menentukan formula hipotesis

H_0 = data varians homogen

H_1 = data varians tidak homogen

2. Menentukan taraf nyata (α) dan nilai X^2

Taraf nyata yang digunakan ialah 5% (0,05)

Nilai F dengan db pembilang (V_1) = n-1 dan db penyebut (V_2) = n-1

3. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $F_0 \leq F_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak apabila $F_0 \geq F_{\text{tabel}}$

4. Kesimpulan

Menyimpulkan apakah H_0 diterima atau ditolak.

(Misbahuddin & Hasan 2013: 290-291).

4. Uji Hipotesis

Setelah data penelitian diperoleh, lalu di analisis data yang bertujuan mengetahui adakah pengaruh positif dan signifikan dari metode mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Analisis data yang penulis gunakan yaitu rumus Uji T (*test*).

$$t = \frac{M - M}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata hasil perkelompok

N : Banyaknya Subjek

x : Deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

y : Deviasi setiap nilai Y_2 dan mean Y_1

DAFTAR PUSTAKA

- Alvian. (2007). *Pemahaman Sejarah dan Moral Bangsa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnyana, P. (2007). *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*. Singaraja: FPMIPA.
- Asan, A. (2007). Concept Mapping in Science Class: A Case Study of Fifth Grade Students. *Journal Educational Technology & Society*, Volume 10 (1), hlm. 186-195.
- Buzan, T. (2007). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Danim. (2014). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendriana, H. & Soemarmo, U. (2017). *Penilaian Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irham, M. & Wiyani N. A. (2014). *Bimbingan & Konseling: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Ar Ruzz Media.
- Kartodirdjo, S. (2019). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Misbahuddin & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nasution. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Susanto, H. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dan Tantangan Pembelajaran Saintifik Bagi Guru Sejarah*. Seminar Nasional Pendidikan Sejarah di Tengah Perubahan, 27-28 Mei 2014, Malang, Indonesia.
- Susanto, H. (2014). *Kemampuan Berfikir Kritis dalam Pedagogi Sejarah Sebagai Upaya Membangun Karakter Peserta Didik*. Building Nation Character Through Education: Proceeding Internasional Seminar on Character Education.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syam, S. (2015). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Zanafra Publishing.
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vanides, J. (2005). Using Concept Maps in the Science Classroom, *Jurnal. National Science Teacher Association (NSTA)*, Volume 8, hlm. 27-31.