

PENERAPAN METODE *MIND MAP*
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MAN 2 LAMONGAN

SKRIPSI

Oleh :

Sylvia Febriana Rosyida

NIM. 14110011



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2018

PENERAPAN METODE *MIND MAP*
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MAN 2 LAMONGAN

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Prasyarat Guna Memenuhi Gelar Strata satu sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)*

Oleh :

Sylvia Febriana Rosyida
NIM. 14110011



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE MIND MAP
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MAN 2 LAMONGAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan Disusun oleh :
SYLVIA FEBRIANA ROSYIDA
(14110011)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 2018
dan dinyatakan

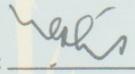
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Dr. H. Imam Muslimin, M. Ag
NIP. 196603111994031007

: 

Sekretaris Sidang,
Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

: 

Pembimbing
Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

: 

Penguji Utama,
Dr. Hj. Mamluatul Hasanah, M. Pd
NIP.197412052000032001

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN METODE *MIND MAP*
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MAN 2 LAMONGAN

SKRIPSI

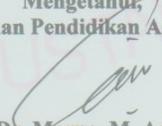
Oleh:

Sylvia Febriana Rosyida
14110011

Telah Disetujui pada Tanggal 23 Mei
Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Marno, M. Ag
NIP. 1972082002121001

iii

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 23 Mei 2018

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Syilvia Febriana Rosyida

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Syilvia Febriana Rosyida

NIM : 14110011

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



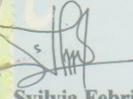
Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 23 Mei 2018
Yang membuat pernyataan,




Sylvia Febriana Rosyida
NIM. 14110183

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Kedua mutiara hidupku bapak H. Kasutrisno dan Ibuk Hj. Darwati, yang selalu mendoakan, mendukungu serta menafkahkanmu sampai detik ini.
- ❖ Keempat kakakku tercinta beserta keponakan-keponakanku yang selalu menyemangatiku dan mendoakanku.
- ❖ Calon suamiku mas Abdan Syakuro terimakasih atas segala doa dan semangatnya dalam menemaniku dalam menyelesaikan karya sederhanaku ini.
- ❖ Sahabat-sahabat setiaku (Nurdiyati Lailiyah, Nila Nur Kumala, Ahmad Nur Ghofir, Mufidatul Khoiriyah, Nurul Husni Hidayati, Haniyah Zakiyah, Eka Fitriyaningsih, Muhimmatun Nisa', Ninda Asfiatur Romadhon, Mbak Afi) terimakasih atas doa, dukungan serta bantuannya dalam menyelesaikan karya sederhanaku ini.

HALAMAN MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“... Niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”¹



¹ Al-Qur'an dan Terjemah. Departemen Agama RI. (Jakarta: Sygma. 2007). Hlm. 543

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, tiada kata yang pantas dan patut penulis ungkapkan selain rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahman-rahimNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis sederhana ini dengan judul “Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Lamongan”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abd Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M. Ag dan Bapak Mujtahid, M. Ag selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Hj Sulalah, M. Ag selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.

5. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu selama masa kuliah.
6. Bapak Drs. Abd Hakim, M. Pd selaku kepala MAN 2 Lamongan yang telah menerima dan memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ini.
7. Seluruh teman-teman jurusan PAI angkatan 2014 yang banyak membantu selama kuliah dari awal hingga akhir perjuangan.
8. Seluruh pihak yang berpartisipasi membantu penulis baik dalam hal moral, spiritual, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunya Wal Akhirat.

Akhirnya semoga penulisan laporan penelitian dan pengembangan ini dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 23 Mei 2018

Sylvia Febriana Rosyida

14110011

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	Th	ه	=	W
خ	=	kh	ظ	=	Zh	و	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِيْ = î

DAFTAR TABEL

1.1 Orisinalitas Penelitian	16
3.1 Rancangan Penelitian	49
3.2 Konseptualisasi Variabel	51
3.3 Pedoman Penskoran	55
3.4 Kriteria Penskoran	55
3.5 Skala Penilaian	57
4.1 Proses Pelaksanaan Penelitian.....	70
4.2 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	73
4.3 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	73
4.4 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	74
4.5 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
4.6 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75
4.7 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	75
4.8 Tests of Normality <i>Pretest</i>	77
4.9 Tests of Normality <i>Posttest</i>	78
4.10 Test of Homogeneity of Variances <i>Pretest</i>	78
4.11 Test of Homogeneity of Variances <i>Posttest</i>	78
4.12 Independent Samples Test.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Kisi-kisi Soal Essay *pretest* dan *posttest*

Lampiran 4 Soal *pretest* dan *posttest*

Lampiran 5 RPP Kelas Eksperimen

Lampiran 6 RPP Kelas Kontrol

Lampiran 7 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Lampiran 8 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Lampiran 9 Hasil Mind Map Kelas Eksperimen

Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 10 Lembar Bukti Konsultasi

Lampiran 11 Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	8

F. Ruang Lingkup Penelitian	9
G. Originalitas Penelitian	9
H. Definisi Operasional	20
I. Sistematika Pembahasan	21
BAB II LANDASAN TEORI	23
1. Metode <i>Mind Map</i>	23
A. Pengertian <i>Mind Map</i>	24
B. Karakteristik <i>Mind Map</i>	25
C. Unsur-unsur <i>Mind Map</i>	30
D. Langkah-langkah <i>Mind Map</i>	30
2. Kreativitas	33
A. Pengertian Kreativitas	33
B. Ciri-ciri Kreativitas	36
C. Pengukuran Kreativitas	39
D. Faktor-faktor yang Menghambat Kreativitas	43
3. Sejarah Kebudayaan Islam	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
1. Lokasi Penelitian	47
2. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
3. Variabel Penelitian	50
4. Populasi dan Sampel	51
5. Data dan Sumber Data	53
6. Instrumen Penelitian.....	54
7. Teknik Pengumpulan Data.....	58
8. Uji Reabilitas	60
9. Analisis Data	62
10. Prosedur Penelitian	64
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	66
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	66

1. Profil Sekolah.....	66
2. Visi & Misi Sekolah.....	68
B. Analisis Data.....	69
1. Penerapan Metode <i>Mind Map</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN 2 Lamongan	69
2. Pengaruh metode Mind Map Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 2 Lamongan	71
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	81
A. Penerapan Metode <i>Mind Map</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN 2 Lamongan	81
B. Pengaruh Penerapan Metode <i>Mind Map</i> Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Lamongan	84
BAB VI PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	91

ABSTRAK

Rosyida, Febriana Syilvia. 2018. *Penerapan Metode Mind Map Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* di MAN 2 Lamongan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Hj. Sulalah, M. Pd

Kata Kunci: *Mind Map, Kreativitas*

Pada proses pembelajaran sudah seyogyanya guru mampu mendorong siswa untuk berfikir kreatif. Metode *mind map* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar secara kreatif dalam menghasilkan gagasan, mencatat secara mudah. Dalam metode *mind map* mengkombinasikan warna dan garis sehingga siswa mudah dalam mengingat materi pembelajaran. Pada mata pelajaran SKI siswa susah dalam mengingat dan mempelajari materi SKI yang terlalu banyak sehingga siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran tersebut. Sehingga peneliti berinisiatif untuk menerapkan metode *mind map* pada mata pelajaran SKI untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penerapan metode *mind map* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X di MAN 2 Lamongan; 2) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X di MAN 2 Lamongan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group desigh*. Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan bentuk soal uraian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan metode *mind map* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam proses pembuatan *mind map*; 2) Berdasarkan pengujian dua menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi $0.000 < 0.05$. dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, pada penelitian ini H_0 ditolak, hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan.

ABSTRACT

Rosyida, Febriana Syilvia. 2018. Implementation of Mind Mapping Method on Student Creativity Improvement on The History of Islamic Culture Lesson in State Islamic Senior High School 2 at Lamongan. Research, Department of Islamic Education, Faculty of Education and Teaching Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim at Malang. Advisor: Dr. Hj. Sulalah, M. Pd

Keywords: Mind Mapping, Creativity

In the teaching and learning process should be teachers able to encourage students to think creatively. Mind Mapping method is one of the learning methods that can make students learn creatively in generating ideas, record easily. In the mind Mind Mapping combines colors and lines so that students are easy in remembering learning materials. In the History of Islamic Culture Lesson, students hard to remember and learn material about History of Islamic Culture Lesson that is too much so that students tend not to like the subjects. So researcher took the initiative to apply the method of mind mapping on History of Islamic Culture Lesson to improve student creativity.

This research aims to: 1) Describe the application of the mind mapping method on the History of Islamic Culture in class X at State Islamic Senior High School 2 at Lamongan; 2) Know whether or not the influence of mind mapping method on improving students' creativity in the subjects of History of Islamic Culture in class X at State Islamic Senior High School 2 at Lamongan.

The method used in this research is quasi experiment or quasi experiment with design nonequivalent control group design. While the sampling technique using purposive sampling that the sampling is done with consideration or a specific purpose. In this research involved two classes namely experiment class and control class. The research instrument used in this research used pretest and posttest with the form of description problem.

The results showed that: 1) The application of mind mapping method can improve students's creative thinking by applying the procedure using color and line in mind mapping process; 2) Based on the two tests using the t-test the significance level $0.000 < 0.05$ was obtained. in this case indicated that there was a significant difference between the experimental class and the control class. So, in this research H_0 was rejected, the results of hypothesis testing can be concluded that there is influence the application of mind mapping method to increase student creativity on History of Islamic Culture at State Islamic Senior High School 2 at Lamongan .

المستخلص

رشيدة، فبريانا سيلفيا. ٢٠١٨. تأثير الخرائط الذهنية لترقية ابتكار التلاميذ في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة الثانوية الثانية الإسلامية الحكومية لامونجان. بحث جامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: دكتوراة الحاجة سلالة، الماجستير

الكلمات الرئيسية: الخرائط الذهنية، الابتكار

ينبغي المعلم في عملية التعليم أن يدفع تلاميذه لا الإبداعي. وكانت الخرائط الذهنية إحدى طريقة التعليم الذي تجعل التلاميذ يتعلمون مبتكرين في تعبير أفكارهم، والتحرير سهلاً. دجت هذه الطريقة الألوان والتخطيط حتى يسهلون في تذكير المواد. ففي مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، صعب التلاميذ في تذكير المواد وفهمها حتى يكاد يرغبون عن تلك المادة. فتود الباحثة أن تطبق طريقة الخرائط الذهنية في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية لترقية ابتكار التلاميذ.

يهدف هذا البحث ل: (١) وصف تطبيق طريقة الخرائط الذهنية لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة الثانوية الثانية الإسلامية الحكومية لامونجان؛ (٢) لمعرفة التأثيرات من طريقة الخرائط الذهنية لترقية ابتكار التلاميذ في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة الثانوية الثانية الإسلامية الحكومية لامونجان.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه التحريبي مع تصميم الفئة الشاهدة غير مكافأة. أما طريقة جمع العينات هي معاينة هادفة بقيام الملاحظة أو الأهداف المعينة. فيشارك في هذا البحث فصلان وهما الفصل التحريبي والفصل الموجه. والأجهزة المستخدمة في هذا البحث هي الامتحان التمهيدي والامتحان النهائي بشكل الأسئلة التحريرية.

أما نتائج البحث هي: (١) تطبيق طريقة الخرائط الذهنية ترقى ابتكار التلاميذ المناسب باستخدام الألوان والتخطيط في صناعتها؛ (٢) تعرف من الاختبار الثاني باستخدام اختبار t درجة الدلالة $0,000 > 0,005$. وهذه النتيجة تدل على الفرق الجسيم بين الفصل التحريبي والفصل الموجه. إذن، كانت H_0 في هذا البحث مرفوضة، وتستخلص من نتجية الافتراض أنه يوجد التأثير من تطبيق طريقة الخرائط الذهنية في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة الثانوية الثانية الإسلامية الحكومية لامونجان



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang sangat penting. Karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) untuk pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Dalam hal ini menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntunan-tuntunan baru yang tidak dapat diprediksi sebelumnya, sehingga pendidikan selalu menghadapi masalah karena adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan hasil yang dapat dicapai dari proses pendidikan.

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) adalah melalui pendidikan. Dengan adanya pendidikan seseorang akan mampu memiliki potensi dengan berbagai hal yang baik karena sejatinya pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana terbaik manusia untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun tingkah laku.

Di dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomer 20 tahun 2003 bahwa;²

² Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (<https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf> , diakses 6 November 2017 jam 7:58)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang di butuhkan dirinya dan masyarakatm bangsa dan negara.

Seperti yang telah dijelaskan dalam undang-undang sisdiknas tersebut bahwa pendidikan dan proses belajar dan pembelajaran haruslah di wujudkan dengan usaha sadar peserta didik sehingga mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Adapun tujuan dari pendidikan terdapat dalam undang-undang sisdiknas pasal 4 nomer 20 tahun 2003 bahwa;³

Pendidikan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak. Serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan dari tujuan sisdiknas pasal 3 nomer 20 tahun 2003 tersebut, sekolah menjadi salah satu lembaga yang sangat berperan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sekolah harus memperhatikan setiap aspek yang dapat menunjang ketercapaian dari tujuan pendidikan tersebut, salah satunya adalah sumber daya manusia (SDM) yang baik maka secara otomatis kemajuan pendidikan juga akan menjadi baik.

³ Ibid.,

Proses belajar dan mengajar atau sering di sebut dengan pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan transfer ilmu yang dilakukan pendidik kepada peserta didik, tidak hanya transfer ilmu saja tetapi juga pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses untuk membenatu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Saiful Bahri Djamarah, guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Selain itu guru juga bertugas menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada peserta didik agar memiliki kepribadian yang baik. Dengan keilmuan yang dimilikinya, guru membimbing anak didik dalam mengembangkan kompetensinya.⁴

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat besar, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas.

Dalam proses belajar dan mengajar seorang guru mempunyai tugas dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran demi tercapaiannya tujuan dari pendidikan.

⁴Fathurrohman, dkk. *Stategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Editamma, 2009), hlm. 43

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan menjadi kendala tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Guru harus menggunakan metode yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik, akan tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreaitivitas dan terlibat langsung secara aktif selama proses pembelajaran.

Metode *Mind Map* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran menjadi kreatif dalam menghasilkan gagasan, mencatat apa yang harus dipelajari, atau merencanakan tugas baru dengan menyenangkan. Metode *Mind Map* yang mengkombinasikan warna dan bentuk akan semakin membuat peserta didik semakin tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga suatu materi yang diserap akan lebih banyak.

Seorang guru yang professional harus mampu dalam memilih metode pembelajaran dengan baik. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi sekolah, dan juga kondisi peserta didik yang akan diajarkan, dan juga penyesuaian-penyesuaian lainnya. Karena sebagus apapun pemilihan metode jika tidak disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah maka hasilnya akan kurang maksimal.

Materi Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah sampai Perguruan Tinggi Islam. Sejarah memiliki peranan penting dalam kehidupan, dengan adanya

sejarah seseorang akan dapat mengetahui peristiwa penting di masa lalu yang mengandung banyak nilai dan pelajaran bagi kehidupan manusia. Hal tersebut menunjukkan bahwa begitu pentingnya pelajaran sejarah bagi siswa.

Pada saat peneliti melakukan observasi di madrasah Aliyah Negeri 2 Lamongan para siswa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dirasakan lebih sulit di pahami dan membosankan dari pada pelajaran-pelajaran yang lainnya. Salah satu penyebabnya karena pelajaran sejarah mempelajari sesuatu yang telah terjadi atau masa lalu sehingga membuat siswa tidak semangat dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu tidak ada kesesuaian antara kemampuan peserta didik dengan cara penyajian materi sejarah kebudayaan Islam dirasakan sebagai pelajaran yang sulit diterima peserta didik. Salah satu guru MAN 2 Lamongan mengungkapkan bahwa siswa sulit dalam menerima dan memahami materi sejarah kebudayaan Islam karena pelajaran tersebut materinya terlalu banyak sehingga peserta didik susah dalam mengingatnya.

Faktor lain yang menyebabkan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam susah di fahami dan di mengerti peserta didik karena kurangnya kreatifitas guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini disebabkan guru Ssejarah Kebudayaan Islam hanya menggunakan metode dan strategi pembelajaran ceramah, dan alhasil metode tersebut hanya membuat peserta didik mengantuk bukan malah semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode *mind map* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X di MAN 2 Lamongan?
2. Apakah metode *mind map* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas X di MAN 2 Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *mind map* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X di MAN 2 Lamongan.
2. Membuktikan ada tidaknya pengaruh metode metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X di MAN 2 lamongan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis penelitian:

Dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam permasalahan yang berkaitan dengan metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat secara praktis:

a. Manfaat bagi guru

- 1) Memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Guru yang terlibat dalam penelitian ini akan lebih kreatif dan inovatis dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Memotivasi siswa agar lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 3) Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memberikan kontribusi informasi dan pengetahuan tentang metode pembelajaran *mind map*.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Menambah pengetahuan kepada peneliti tentang dunia pendidikan dan dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga bisa disebut sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum terdapat jawaban yang empirik dengan data.⁵

Terdapat dua hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif yakni menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel satu dengan lainnya. Sedangkan hipotesis nol merupakan hipotesis yang mengandung pernyataan negatif yakni menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau tidak ada pengaruh antara variabel satu dengan lainnya.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2010), hlm. 98

H_a : Terdapat pengaruh penerapan metode *mind map* dalam pembelajaran dengan peningkatan kreatifitas siswa MAN 2 Lamongan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *mind map* dalam pembelajaran dengan peningkatan kreativitas siswa MAN 2 Lamongan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah tentang pengaruh penerapan metode *mind map* terhadap peningkatan kreatifitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi sejarah perkembangan islam pada masa Khulafaur Rosyidin kelas X MAN 2 Lamongan. Ruang lingkup penelitian ini meliputi 2 variabel dalam penelitian, yakni (1) Variabel Independen (variabel bebas) yaitu penerapan metode *mind map*, dan (2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu kreatifitas siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X MAN 2 Lamongan tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X-IPS 1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa dan kelas X-IPA 5 sebagai kelas kontrol sebanyak 15 siswa, pemilihan sampel ini sesuai dengan rekomendasi dari pihak sekolah dengan alasan kedua tersebut yang paling tinggi nilai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Originalitas Penelitian

Sebelum dilakukannya kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kajian pada beberapa refrensi skripsi yang relevan di perpustakaan pusat Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang mengenai

pengaruh penerapan metode Mind Map. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengaruh penerapan metode *Mind Map* terhadap peningkatan kreativitas siswa antara lain:

1. Alfi Nur Cholila. 2016. “Penerapan Pembelajaran *Mind Mapping* dan Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mempelajari Materi Tajwid Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Gendongkulon 01 Turen”. Program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tujuan dari penelitian tersebut diantaranya: 1). Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *Mind Mapping* dan Demonstrasi pada materi tentang tajwid. 2) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* dan demonstrasi pada materi tajwid. 3) untuk mengetahui hasil/evaluasi pembelajaran *Mind Mapping* dan demonstrasi pada materi tajwid di sekolah Dasar Negeri Gendongkulon 01 Kecamatan Turen Kabupaten Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah pelaksanaan metode *Mind Mapping* dan demonstrasi di Sekolah Dasar Negeri Gendongkulon 01 kecamatan Turen kabupaten Malang terlaksana dengan baik. Terdapat perubahan yang positif pada sikap, semangat, keaktifan, keberanian, dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi pembelajaran siswa pada materi tentang tajwid, mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat pada replotulasi hasil tes dari siklus I dan II. Jika pada siklus I, rata-rata nilai formatif masih sebesar 54,38 maka pada pelaksanaan

siklus II sudah mencapai 83,31. Demikian pula jumlah prosentase ketutasan belajar, juga mengalami peningkatan dari 18,75% pada siklus I, dan menjadi 87,50% pada siklus ke II.⁶

2. Zakiah Ofi Fitriyani. 2013. “Penerapan *Mind Mapping* dengan Bantuan Multimedia MindManager X5 dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI di SDIT Al Mishbah Sedamar Sumobito Jombang”. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Tujuan dari penelitian ini antara lain: 1) Mengetahui proses perencanaan pembelajaran menggunakan penerapan *Mind mapping* dengan bantuan multimedia MindManager X5 dalam Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VI di SDIT Al-Misbah Sedamar Sumobito Jombang. 2) Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan *Mind Mapping* dengan bantuan multiedia MindManager X5 dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VI di SDIT Al-Misbah Sedamar Sumobiro Jombang. Mengetahui apakah penilaian pembelajaran menggunakan penerapan *Mind Mapping* dengan bantuan multimedia Mindmasager X5 dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI di SDIT Al-misbah Sedamar Sumobito Jombang. 3) mengetahui apakah penelaian pembelajaran

⁶Alfi Nur Cholila, *Penerapan dan Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mempelajari Materi tajwid pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Gendongkulon 01 Turen*. Pendidikan Guru Agama Islam, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016

menggunakan penerapan *Mind Mapping* dengan bantuan multimedia *MindManager X5* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI di SDIT Al-Misbah Sedamar Sumobito Jombang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah hasil evaluasi pembelajaran yang merupakan indikator prestasi belajar siswa dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase kemampuan siswa dalam prestasi belajar mulai dari pre test, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 40% menjadi 55% dan menjadi 90%. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari pre test, siklus I, siklus II yaitu 63,75 menjadi 66,20 dan menjadi 89,05. Dari data tersebut siswa telah dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70%.⁷

3. Abdul Aziz Zamhari. 2014. "Implementasi *Cooperative Learning* Melalui Metode PBL (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi Di MIN Druju Malang". Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui proses perencanaan, proses implementasi, dan proses evaluasi implementasi pendekatan *cooperative learning* melalui model *problem learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN Druju Malang. Penelitian ini

⁷Zakiah Ofi Fitriyani, *Penerapan Mind Mapping Dengan Bantuan Multimedia MindManager X5 Dalam Meningkatkan Prestasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Vi di SDIT Al- Mishbah Sedamar Sumobito Jombang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013

menggunakan jenis penelitian tindakan kelas menggunakan model yang dirujuk dalam buku Suharsimi Arikunto. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *cooperative learning* melalui model PBL (*Problem Based Learning*) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan materi perkembangan teknologi mampu meningkatkan kreativitas siswa, hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dari *pre tes* ke *post tes* yang semula perolehan nilai skor 13 menjadi 25. Dikuatkan pula berdasarkan hasil perhitungan skor penilaian kreativitas berdasarkan indikator dalam lembar observasi menunjukkan bahwa siklus I penilaian sebesar 53%, siklus II sebesar 69% dan siklus III sebesar 84%. Penilaian siklus belajar juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata 65,07, siklus II nilai rata-rata 75,61 dan perubahan pada antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, indikator yang dicapai adalah memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, menyukai hal-hal yang baru, mampu memberikan ide kreatif serta gagasan dengan baik, mampu menunjukkan berbagai macam hasil karya, menghargai pendapat orang lain, mampu menyesuaikan diri dengan kelompok, semangat dalam proses pembelajaran, mempunyai rasa percaya diri dan mempunyai kemandirian dalam proses pembelajaran.⁸

⁸Abdul Aziz Zamhari, *Implementasi Cooperatif Learning Melalui Metode PBL (Problem Based) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di MIN Druju Malang*, Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014

4. Nisa Rachman. 2014. “Aplikasi Pembelajaran Tematik dengan Strategi Peta Konsep untuk Meningkatkan Ketrampilan Berfikir dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas VII di SMP Taman Harapan Kota Malang”. Program studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan ketrampilan berfikir dan hasil belajar siswa dengan mengaplikasikan model pembelajaran tematik dengan strategi peta konsep. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak tiga siklus. Hasil dari penelitian ini adalah 1) aplikasi model pembelajaran tematik dengan strategi peta konsep dapat meningkatkan ketrampilan berfikir dan hasil belajar dengan menerapkan sesuai prosedur disertai adanya inovasi-inovasi baru seperti penggunaan modul, pemberian reward dan pemutaran film. 2) aplikasi model pembelajaran tematik dengan strategi peta konsep dapat meningkatkan ketrampilan berfikir dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan ketrampilan berfikir sebesar 180% dan hasil belajar 29%.⁹
5. Ahmad Irfan. 2015. “Pengaruh Metode Mind Map Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Yanuri Tegal Alur Kalideres Jakarta Barat”. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Unuversitas Islam Negeri

⁹Nisa Rachman, *Aplikasi Model Pembelajaran Tematik Dengan strategi Peta Kosep Untuk meningkatkan Ketrampilan Berfikir dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Taman Harapan Kota Malang*, Skripsi, Program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014

Syarif Hidayatullah Jakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh ketika penerapan metode *Mind Map* terhadap hasil belajar siswa materi Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan yakni metode *kuasi eksperimen*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh metode penggunaan metode *Mind Map* terhadap hasil belajar PAI siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,396 > 1,671$ dengan taraf signifikan 0,05. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan post tes kelas eksperimen yang menggunakan metode *Mind Map* (nilai rata-rata 85,6) menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Puzzel* (nilai rata-rata 82,5). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *Mind Map* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.¹⁰

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diselidiki oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa beberapa penelitian di atas sama-sama membahas tentang masalah metode *Mind Map*.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian yang membahas tentang berfikir kreatif penerapan metode *Mind Map* terhadap peningkatan berfikir kreatif siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Khulafaur Rosyidin. Berikut akan penulis perinci pada tabel orisinalitas penelitian 1.1 dibawah ini.

¹⁰Ahmad Irfan, *Pengaruh Metode Mind Map Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Yanuri Tegal Alur Jakarta Barat*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), penerbit, dan tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Alfi Nur Cholila. <i>Penerapan Pembelajaran Mind Mapping Dan Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mempelajari Materi Tajwid Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Gendongkulon 01 Turen.</i> Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016	Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Mind Map</i>	Tujuan dari penelitian Alfi Nur Cholila untuk meningkatkan kemampuan mempelajari materi tajwid, dan di terapkan di tingkat sekolah dasar (SD)	Penelitian yang penulis teliti yakni tentang pengaruh penerapan metode <i>Mind Map</i>

2.	<p>Zakiyah Ofi Fitriyani.</p> <p><i>Penerapan Mind Mapping Dengan Bantuan Multimedia MindManager X5 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI di SDIT Al-Misbah Sedamar Sumobito Jombang.</i></p> <p>Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p> <p>2013</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode <i>Mind Map</i></p>	<p>Penerapan metode <i>Mind Map</i> dengan bantuan multimedia <i>MindManager X5</i>, tujuan dari penelitian Zakiyah Ofi Fitriyani untuk meningkatkan prestasi belajara siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD)</p>	<p>terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah</p>
3.	<p>Abdul Aziz Zamhari.</p> <p><i>Implementasi Cooperative Learning Melalui Metode PBL</i></p>	<p>Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan</p>	<p>penelitian Abdul Aziz Zamhari menggunakan</p>	

	<p><i>(Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di MIN Druju Malang. Skripsi. Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. 2014</i></p>	<p>keaktivitas siswa</p>	<p><i>Cooperative Learning</i> melalui PBL (Problem Based Learning)</p>
4.	<p>Nisa Rachman. <i>Aplikasi Model Pembelajaran Tematik Dengan Strategi Peta Konsep Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI kelas</i></p>	<p>Sama-sama menggunakan <i>Mind Map</i> atau peta pemikiran</p>	<p>penelitian yang dilakukan oleh Nisa Rachman menggunakan pembelajaran tematik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan</p>

	<p><i>VII di SMP Taman Harapan Kota Malang.</i></p> <p>Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2014</p>		<p>berfikir dan hasil belajar siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)</p>	
5.	<p>Ahmad Irfan.</p> <p><i>Pengaruh Penerapan Metode Mind Map Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Yanuri Tegal Alur Kalideres Jakarta Barat.</i> Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2015</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode <i>Mind Map</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian Ahmad Irfan yakni terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)</p>	

Penelitian ini tentang pengaruh penerapan metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Man 2 Lamongan. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak dalam penerapan metode *mind map* terhadap pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dan juga untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Man 2 Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen.

H. Definisi Operasional

1. Mind Map

Mind Map merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak, *Mind Map* adalah salah satu metode atau cara mencatat sesuatu dengan kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita.¹¹ Dengan demikian, cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal, otak mampu mengingat informasi lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.

2. Penerapan Metode Mind map

Adapun penerapan metode *mind map* diantaranya sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai kepada siswa
- b. Guru mengemukakan terlebih dahulu konsep yang akan dipelajari

¹¹Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), Hlm.4

- c. Siswa membuat mind map dari materi Khulafaur Rosyidin
- d. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi Khulafaur Rosyidin

3. Kreativitas

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

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian peserta didik mampu mengambil hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengkaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang terdapat di bawah ini merupakan runtutan pembahasan yang akan disajikan dalam penelitian ini, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Dalam bab ini pembahsan difokuskan pada Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis

Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Originalitas Penelitian, Definisi operasional dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka. Bab ini mendeskripsikan tentang tema besar yang akan diteliti oleh peneliti secara global, mencakup tentang Pengaruh Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X di MAN 2 Lamongan.

BAB III : Metode Penelitian. Bab ini merupakan unsur terpenting dalam penelitian ini, karena dengan berpatokan pada metode penelitian yang sudah ditetapkan oleh standar penelitian, maka arah penulisan akan tersistematis. Pada bab ini akan membahas tentang Lokasi Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reabilitas, Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian. Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan Pengaruh Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X di MAN 2 Lamongan.

BAB V : Analisis Hasil Penelitian. Dalam bab ini peneliti akan menganalisis tentang data yang sudah didapatkan pada bab IV.

BAB VI : Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Disini peneliti menarik kesimpulan dengan menguraikan secara singkat tentang Pengaruh Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X di MAN 2 Lamongan.

BAB II

LANDASAN TEORI

1. Metode *Mind Map*

Didalam proses belajar mengajar sangat membutuhkan adanya suatu metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar siswa tidak mudah bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Metode merupakan suatu kata yang merujuk pada cara yang akan digunakan untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Dan jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipilih oleh seorang guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) metode merupakan suatu cara yang digunakan dalam melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang diinginkan.¹²

Sedangkan metode pembelajaran menurut Sudjana yang di kutip dari bukunya yang berjudul “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar” bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru dalam mengadakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan siswa.¹³ Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu pembelajaran.

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.web.id/metode>, diakses 06 April 2018 jam 21.00)

¹³ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), Hal.76

Guru memiliki kewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar di kelas. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan di pilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Penentuan dan pemilihan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai. Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dan masing-masing metode pengajaran.

a. Pengertian *Mind Map*

Mind Map pertama kali dikenalkan oleh Tony Buzan. Tony Buzan merupakan seorang pakar memori, yang mencetuskan teori pikiran (*Mind Map*).

Mind Map merupakan cara termudah dalam menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, menurut Tony Buzan *Mind Map* merupakan suatu cara mencatat yang lebih kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran manusia. *Mind Map* juga sebuah metode pembelajaran yang sangat sederhana.¹⁴

Mind Map merupakan alternatif pikiran keseluruhan otak, *Mind Map* merupakan cara mencatat secara kreatif, efektif dan dapat memetakan pikiran kita.¹⁵ Dengan *Mind Map* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-

¹⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), cetakan kelima, hlm. 4

¹⁵ Tony Buzan, *Mind Map Untuk Meningkatkan Keativitas*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), cetakan kedua, hlm. 6

warni, teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Mind Map* atau peta konsep merupakan alat bantu pembelajaran atau biasa disebut dengan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berfikir kreatif dalam menghasilkan ide-ide atau gagasan serta dengan *Mind Map* siswa dapat dengan mudah mengingat suatu informasi. Dengan *Mind Map* kita dapat dengan mudah merangkum suatu materi dan dapat dengan mudah mengingat materi yang telah dipelajari.

b. Karakteristik *Mind Map*

Mind Map merupakan suatu metode yang sesuai dengan kerja alami otak. Dalam *Mind Map* dapat menghasilkan catatan yang memberikan banyak informasi dalam satu halaman dan memperlihatkan hubungan antar berbagai konsep dan ide. Maka dengan *Mind Map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi peta yang berwarna-warni, yang sangat teratur dan mudah diingat yang selaras dengan kerja alami otak.¹⁶

Mind Map merupakan alat atau sebuah metode untuk membantu peserta didik dalam menajamkan ingatannya. *Mind Map* dapat bekerja dengan baik karena menggunakan kedua pemain utama dari ingatan manusia yakni imajinasi dan asosiasi.

¹⁶ Maurizal Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*, (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2009), hlm. 18-19

Mind Map menggunakan banyak warna dan gambar untuk membantu membangunkan imajinasi dan cara menggambar *Mind Map* dengan kata-kata atau gambar-gambar yang bertengger digaris-garis melengkung atau cabang-cabang yang akan membantu ingatan dalam membuat asosiasi.

Didalam buku buku pintar *Mind Map* karya Tony Buzan bahwa *Mind Map* memiliki beberapa karakteristik *Mind Map*:¹⁷

1. Merencana
2. Berkomunikasi
3. Menjadi lebih kreatif
4. Menghemat waktu
5. Menyelesaikan masalah
6. Memusatkan perhatian
7. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
8. Mengingat dengan lebih baik
9. Belajar lebih cepat dan efisien
10. Melihat gambar keseluruhan

Sedangkan ada beberapa kelemahan dari *Mind Map* diantaranya:¹⁸

1. Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
2. Tidak seluruh siswa belajar.

¹⁷ Tony Buzan, *Mind Map Untuk Meningkatkan Keativitas*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), cetakan kedua, hlm. 10

¹⁸ Arif Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), cetakan ke II, hlm. 107

3. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

Mind Map juga memiliki beberapa keunggulan. Beberapa keunggulan tersebut diringkas sebagai berikut:¹⁹

1. Tingkat kepentingan ide dapat terlihat secara jelas. Didalam *Mind Map* dapat mempermudah kita untuk melihat kepentingan ide dalam suatu pokok bahasan. dengan menggunakan *Mind Map* maka kita akan dapat dengan cepat mengetahui ide mana yang menjadi pokok pembahasan dari suatu bab, karena *Mind Map* menggunakan kata kunci yang mewakili ide dalam suatu pokok pembahasan.
2. Hubungan antar konsep mudah dilihat. Dalam suatu pokok pembahasan tidak dipungkiri terdapat hubungan antara sub bab satu dengan sub bab yang lain. Dengan menggunakan *Mind Map* maka akan lebih mudah terlihat hubungan antar sub bab, sehingga memudahkan kita untuk mempelajari bab baru dan juga dapat digunakan untuk me-review ulang bab yang telah kita pelajari sebelumnya.
3. Dengan menggunakan *Mind Map* kita dapat dengan mudah mengupdate informasi baru. Dengan menggunakan *Mind Map* maka akan memudahkan kita untuk menambah suatu informasi ke dalam suatu bab pembahasan. Kemudian tinggal menambah satu cabang saja pada *Mind Map* yang telah di buat. Berbeda dengan catatan linear yang terkesan menonton dan susah

¹⁹ Anwar Robik Dani, *Efektivitas Metode Mind Map dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Karomah Singosari Malang*, Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Malang, 2013, hlm. 36-37

untuk menambahkan informasi baru. *Mind Map* jauh lebih menarik perhatian siswa dan lebih efektif.

4. *Mind Map* mempunyai pola yang unik. Bentuk visualisasi dari *Mind Map* memiliki bentuk yang unik dan menarik. Bentuk ini disesuaikan dengan bentuk dan sel sraf yang ada dalam otak kita, sehingga memudahkan bagi otak manusia untuk belajar dan meningkatkan pemahaman. Selain memiliki bentuk yang mirip saraf otak. *Mind Map* juga menggunakan warna-warni yang menarik yang disukai oleh mata, sehingga informasi visual yang diterima oleh mata dapat secara langsung tersalurkan ke otak dan langsung dapat diproses.

5. *Mind Map* bersifat *Open-ended*. Dengan menggunakan *Mind Map* maka dapat menutup kemungkinan untuk lebih kreatif lagi. Karena dalam membuat *Mind Map* kita tidak menutup kemungkinan untuk lebih kreatif lagi. Karena dalam membuat *Mind Map* kita tidak hanya melibatkan unsur huruf dan angka saja namun juga warna dan juga *Mind Map* melibatkan gambar dan kata kunci yang selaludapat mengasah kreativitas kita.

Selain itu *Mind Map* juga memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Selain mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai materi pelajaran tersebut, pada saat yang bersamaan kita bisa melihat detail informasinya secara mudah.
2. Terdapat pengelompokan informasi.
3. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan.

4. Memudahkan kita untuk berkonsentrasi.
5. Proses pembuatannya menyenangkan karena melihat gambar-gambar dan warna-warna.
6. Mudah dalam mengingatnya karena ada penanda-penanda visual.²⁰
7. *Mind Map* dapat mengatasi permasalahan-permasalahan belajar yang telah disebutkan pada bab sebelumnya yang ada pada dasarnya adalah bersumber dari tidak adanya penggunaan kedua belah otak secara sinergis.
8. *Mind Map* menggunakan banyak gambar dan sekaligus menggunakan kedua belah otak kita secara bersamaan dan seimbang.²¹
9. Kebaikan dan keunggulan *Mind Map* tidak hanya dinilai dari apa yang terlihat kasat mata, namun juga hal-hal yang melandasi prinsip pembuatannya yang sungguh-sungguh mengikuti apa yang diinginkan otak kita.

Dari uraian diatas, *Mind Map* mempunyai banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh siswa yang disebabkan karena adanya unsur-unsur yang terdapat dalam *Mind Map* itu sendiri, sehingga dipandang dapat menghilangkan semua kekurangan-kekurangan dalam pencatatan standart. Di tambah, adanya hubungan antar informasi menyebabkan semua informasi yang masuk dalam otak akan terasosiasi satu sama lain.

²⁰ Maurizal Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*, (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2009), hlm. 23-24

²¹ Suwanto Windura, *Mind Map Langkah Demi Langkah*, (Jakarta: PT Gramedia, 2008), hlm. 17

c. Unsur-unsur *Mind Map*

Unsur-unsur dari *Mind Map* dipaparkan sebagai berikut:²²

1. Fokus pusat yang berisi, atau lambang gambar masalah atau informasi yang dipetakan, diletakkan ditengah halaman.
2. Gagasan dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian.
3. Kata-kata kunci digunakan untuk menyatakan gagasan.
4. Hanya satu kata kunci yang digunakan perbaris.
5. Gagasan kata kunci dihubungkan ke fokus pusat dengan garis.
6. Warna yang digunakan untuk memerangi dan menekankan pentingnya sebuah gagasan.
7. Gambar dan lambang digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitan yang lain.

Dari uraian di atas maka unsur-unsur *Mind Map* dapat disimpulkan bahwa gagasan *Mind Map* dibiarkan mengalir bebas dan kata kunci digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitannya dengan yang lain. Dengan melibatkan penggunaan semua unsur ini, *Mind Map* menghasilkan beberapa catatan yang mudah diingat.

d. Langkah-langkah Membuat *Mind Map*

Dalam membuat *Mind Map* dibuthkan bahan-bahan yang mudah dan alami, bahan-bahan diantaranya:²³

²² Joyce Wycoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan-Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2003), cetakan ke 3, hlm. 67-68

- 1) Kertas
 - a) Putih
 - b) Polos (tidak bergaris)
 - c) Ukuran minimal A4 (21 x 29.7 cm)
- 2) Spidol dan pensil warna
 - a) Minimal 3 warna
 - b) Bervariasi tebal dan tipis (jika memungkinkan)
- 3) Otak.
- 4) Imajinasi.

Sedangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam membuat *Mind Map* antara lain:²⁴

1. Mulai menulis dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar.
2. Gunakan gambar dan foto untuk ide sentral. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu otak manusia dalam menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat tetap terfokus, membantu untuk berkonsentrasi.
3. Gunakan warna. Karena bagi otak manusia, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih terasa hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

²³ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), cetakan kelima, hlm. 14

²⁴ Ibid., 15

4. hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga atau empat hal sekaligus.
5. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata manusia.
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*.
7. Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.
8. Membuat *Mind Map* selalu dimulai dari arah jam satu.
9. Gunakan boundary atau clouds (awan) untuk menandai bagian *Mind Map* yang paling penting dan menjadi inti pembahasan.

Jadi inti dalam langkah membuat *Mind Map* adalah memulainya dari bagian tengah kertas, *Mind Map* dibuat menggunakan gambar dan warna yang dapat mewakili kata, cabang *Mind Map* harus melengkung dan hanya ada satu kata kunci di setiap garisnya. Membuat *Mind Map* harus dimulai dari arah jam satu atau searah dengan jarum jam.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pengertian kreativitas dalam kamus besar bahasa Indonesia yakni kemampuan dalam mencipta dan daya cipta.²⁵

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Karena dengan kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Kreativitas juga merupakan hasil dari interaksi antar individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antar kreativitas dengan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri adalah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berfikir demokratis dan

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.web.id/kreativitas>, diakses pada tanggal 06 jam 01.00 wib)

seterusnya. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan.²⁶

Dikutip dari buku Utami Munandar bahwa Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah memiliki kecenderungan dalam mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengapresiasi dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.²⁷

Menurut David Campbell kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil dari kandungan ciri:²⁸

- a) Inovatif, yakni sesuatu yang belum pernah ada, segar, menarik, aneh, mengejutkan, dan terobosan baru.
- b) Berguna, yakni sesuatu yang dirasa lebih enak, lebih baik, lebih praktis, mempermudah, mendorong, memecahkan masalah, mengurangi hambatan.
- c) Dapat dimengerti, yakni sesuatu hasil yang dapat dibuat pada waktu yang lain.

Menurut Hurlock kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan

²⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm. 18

²⁷ Ibid

²⁸ Tritjahjo Danny Soesilo, *Pengembangan Kreativitas melalui pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), hlm. 16-17

yang baru. Sedangkan Torrance menekankan adanya ketekunan, keuletan, kerja keras, jadi tidak tergantung timbulnya inspirasi belaka. Maksudnya bahwa kreativitas membutuhkan proses yang cukup panjang, tidak terhenti pada adanya atau timbulnya inspirasi belaka. Kreativitas membutuhkan tindakan atau kerja seperti ketekunan, keuletan, kerja keras agar dapat mewujudkan inspirasi dan keinginan.²⁹

Kreativitas yang merupakan hasil dari berfikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Kreativitas sangat erat hubungannya dengan berfikir kreatif karena kreativitas merupakan proses dari berfikir kreatif yang dinamakan dengan berfikir divergen yang menghubungkan ide atau hal-hal yang sebelumnya tidak berhubungan.

Utami Munandar mengatakan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya (*Self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif ini kurang mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan, padahal kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan sebuah masalah. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, dengan

²⁹ Ibid., hlm. 17

keaktivitas yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.³⁰ Dengan hal ini perlu disadari bahwa bagaimana bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Dalam hal ini adalah sesuatu yang belum diketahui oleh yang bersangkutan, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, akan tetapi kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif.

Anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran yang kreatif. Penelitian pertama dilakukan di Indonesia tentang ciri-ciri kreatifitas yang dilakukan oleh Utami Munandar pada tahun 1997 dengan membandingkan antara tiga kelompok, yaitu kelompok psikolog, guru dan

³⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999, Cetakan Pertama), Hlm. 31

orang tua. Alat penelitian yang digunakan Utami Munandar adalah adaptasi dari *Torrance*, yaitu *Ideal Pupil Checklist*.

Ciri-ciri perilaku kreatif ditemukan pada orang-orang yang menonjol terhadap masyarakat adalah diantaranya: berani dalam pendirian/keyakinan, ingin tahu, mandiri dalam berfikir, bersibuk diri terus menerus dengan pekerjaannya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja. Namun pada kenyataannya guru dan orang tua lebih menginginkan perilaku sopan, rajin, dan patuh dari anak, hal tersebut tidak berkaitan dengan ciri-ciri kreativitas.³¹

Ciri-ciri kreativitas dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut:

1. Imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat luas
4. Mandiri dalam berfikir
5. Ingin tahu
6. Senang berpetualang
7. Penuh energy
8. Percaya diri
9. Bersedia mengabil resiko
10. Berani dalam pendirian dan keyakinan.³²

³¹ Ibid., Hal. 36

³² Ibid., Hal 37

Kemudian ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang diinginkan oleh guru dan sekolah dasar dan sekolah menengah diantaranya:

1. Penuh energy
2. Mempunyai prakarsa
3. Percaya diri
4. Sopan
5. Rajin
6. Melaksanakan pekerjaan pada waktunya
7. Sehat
8. Berani dalam berpendapat
9. Mempunyai ingatan baik
10. Ulet³³

Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang diinginkan didapatkannya. Menurut Sukmadinata, seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.

³³ Ibid.,

c. Pengukuran Kreativitas

Kemampuan berfikir kreatif seseorang dapat ditingkatkan dengan memahami proses berfikir kreatif dan berbagai faktor yang mempengaruhinya serta melalui latihan yang tepat. Kemampuan berfikir kreatif seseorang dapat ditingkatkan dari satu tingkat yang lebih tinggi. Dengan cara memahami proses berfikir, dan faktor-faktornya serta melalui latihan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berfikir kreatif seseorang dapat berubah dari satu tingkat ke tingkat selanjutnya.

Pada pengukuran kreativitas dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas verbal (mengukur kemampuan berfikir divergen) yakni seseorang mampu menghasilkan dan memproduksi ide-ide baru. Konstruksi tes kreativitas verbal ini pertama dikonstruksi di Indonesia pada tahun 1977 oleh Utami Munandar, yang terdiri dari enam tes yang semuanya mengukur dimensi berfikir divergen. Setiap tes mengukur aspek yang berbeda dari “kreativitas” dengan “berfikir kreatif” yang secara operasional dirumuskan sebagai “suatu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas berfikir”.³⁴

Keenam subtes dari tes kreativitas verbal ialah:

a. Permulaan Kata

Pada subtes ini siswa harus memikirkan sebanyak mungkin kata yang memulai susunan huruf tertentu sebagai rangsangan. Dalam tes ini mengukur kelancaran dengan kata.

³⁴ Ibid., hal. 68

Contoh: semisal siswa diberikan huruf “k” dan “a”. siswa menjawab, kapal, kami.

b. Menyusun Kata

Pada subtes ini siswa harus menyusun sebanyak mungkin kata dengan menggunakan huruf-huruf dari satu kata yang diberikan sebagai rangsangan.

Pada tes ini mengukur tes kelancaran kata, akan tetapi juga mengukur kemampuan dalam reorganisasi persepsi.

Contoh: siswa diberikan kata “proklamasi” kemudian siswa menjawab “kolam”, “lama”, “silam”

c. Membentuk Kalimat Tiga Kata

Pada tes ini siswa harus menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai rangsangan akan tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh berbeda-beda dalam penyusunannya.

Contoh: siswa diberikan tiga huruf “a”, “m”, “p” kemudian siswa menjawab “ani makan pisang” atau “mana payung anton”.

d. Sifat-sifat Yang Sama

Pada subtes ini siswa harus menemukan sebanyak mungkin objek yang memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari “kelancaran dalam memberikan gagasan”, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang ditentukan oleh peneliti.

Contoh: siswa diberikan dua kata sifat “bulat” dan “keras”. Kemudian siswa menjawab bola, roda, kelereng.

e. Tes Penggunaan Tak lazim

Pada subtes ini siswa harus memikirkan sebanyak mungkin penggunaan dari benda sehari-hari. Pada tes ini merupakan ukuran “kelenturan dalam berfikir”.

Contoh: Misalnya anak diberi surat kabar, ia menggunakannya untuk membuat kapal-kapalan, topi, bola.

f. Tes Sebab Akibat

Pada subtes ini siswa harus memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi dari suatu kejadian hipotesis yang telah ditentukan sebagai rangsangan. Kejadian tersebut tidak mungkin terjadi di Indonesia, akan tetapi siswa harus mengumpamakan andai kata hal tersebut terjadi. Dalam tes ini merupakan ukuran “kelancaran dalam memberikan gagasan” yang digabung dengan elaborasi yang diartikan mengembangkan suatu gagasan.

Contoh: apa akibatnya ketika manusia bisa terbang seperti burung?

Pada tahun 1986 dilakukan penelitian tentang standarisasi tes kreativitas verbal oleh Fakultas Psikologi Indonesia, pada bagian Psikologi Pendidikan, yang menghasilkan nilai baku untuk umur 10-18 tahun.

Kemudian tes kreativitas verbal tersebut dikombinasikan dengan menggunakan tes menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berfikir kreatif anak dan orang dewasa dapat dilakukan dengan menggunakan “*The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*”. Tiga komponen yang digunakan untuk

menilai kemampuan berfikir kreatif melalui TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*fleksibility*) dan kebaruan (*novely*). Dengan pengertian sebagai berikut:

Siswono memberikan penjelasan tentang ketiga komponen tersebut diantaranya:

- 1) Kefasihan (*fluency*) adalah dalam proses pemecahan masalah mengacu pada kemampuan menghasilkan jawaban yang mengacu pada kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam dan benar. Jawaban yang dikatakan beragam apabila jawaban berlainan dan mengikuti pola tertentu.
- 2) Fleksibilitas (*fleksibility*) adalah dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan dalam mengajukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Kebaruan (*novelty*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar atau satu jawaban tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tingkat perkembangan mereka.

Dengan menggunakan metode *mind map* mengabungkan kedua belah otak manusia yakni otak kiri yang menggunakan kata, angka, dan logika. Sedangkan otak kanan yang menggunakan warna, gambar, dan imajinasi juga dapat menggambarkan kreativitas siswa karena dalam metode *mind map* menggunakan seluruh otak.

d. Faktor-faktor yang Menghambat Kreativitas

Menurut Utami Munandar yang telah rangkum dalam skripsi Abdul Haris Zamhari bahwa hambatan-hambatan dalam mengembangkan kreativitas meliputi:³⁵

- 1) Hambatan yang bersifat eksternal
 - a) Pola kebudayaan tertentu (lingkungan makro)
 - b) Kendala lingkungan dekat, sosial, dan fisik.
- 2) Hambatan yang bersifat internal
 - a) Kendala kultural

Setiap masyarakat mengembangkan pola-pola budaya yang amat mempengaruhi mereka yang hidup dalam masyarakat tersebut. beberapa contoh dari kendala kultural terhadap kreativitas menurut Adams dalam bukunya Isjoni, yaitu; 1) berkhayal atau melamun adalah membuang waktu, 2) suka atau sikap bermain hanyalah cocok untuk anak-anak, 3) kita harus berfikir logis, kritis, analisis, dan tidak mengandalkan pada perasan dan firasat, 4) setiap maslaah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah, 5) keterikatan pada tradisi, dan 6) adanya atau berlakunya tabu.

- b) Kendala lingkungan dekat

³⁵ Abdul Aziz Zamhari, *Implementasi Cooperatif Learning Melalui Metode PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di Min druju Malang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2014, hlm. 76-77

Yang termasuk dalam lingkungan dekat adalah keluarga dan lingkungan kerja.

c) Kendala perseptual

Kendala perseptuan dapat berupa ; 1) kesulitan untuk mengisolasi masalah, 2) kecenderungan untuk terlalu membatasi masalah, 3) ketidakmampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, 4) kejenuhan, sehingga tidak peka dalam pengamatan, dan 5) ketidakmampuan untuk menggunakan semua masukan sensorik.

d) Kendala emosional

Kendala emosional mewarnai dan membatasi bagaimana kita melihat, dan bagaimana kita berfikir tentang suatu masalah.

e) Kendala imajinasi

Hal ini menghalangi kebebasan dalam menjajaki dan memanipulasi gagasan-gagasan.

f) Kendala intelektual

Hal ini timbul bila informasi dihimpun, dirumuskan atau diolah secara tidak benar.

g) Kendala dalam ungkapan

Kendala dalam ungkapan misalnya ; 1) ketrampilan bahasa yang kurang untuk mengungkapkan gagasan, 2) kelambanan dalam ungkapan secara tertulis.

Hambatan-hambatan dalam kreativitas dapat menunda individu untuk berfikir secara kreatif, lalu kendala-kendala yang harus mendapat perhatian khusus dari guru. Hendaknya seorang guru dalam pembelajaran dapat mencapai keseimbangan antara materi kurikulum baku dan merupakan pembaharuan, anatar evaluasi eksternal dan evaluasi oleh siswa sendiri, antara penyesuaian terhadap aturan dan norma kelas dengan memberikan kebebasan kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa bebas dari berbagai kendala.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Sejarah merupakan kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari akal budi dar alam sekelilingnya dan di gunakan bagi kesejahteraan hidupnya.³⁶

Menurut Darsono dan T.Ibrahim, kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai kondisi-kondisi kehidupan yang terjadi pada masa perkembangan Islam hingga runtuhnya daulah islamiah. Kebudayaan Islam berdasarkan pada hukum Islam dengan sumber Al-Qur'an dan hadis.³⁷

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah menekankan pada kemampuan dalam mengambil ibrah/hikmah dari sebuah

³⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990) cet. 3, hlm. 794

³⁷ Darsono dan T.Ibrahim, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam 1 untuk Kelas VII MTs*, (Solo: PT. Tiga Serangkai, 2009), hlm.10

peristiwa, meneladani tokoh-tokoh yang erprestasi, dan mengaitkan dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi,dan iptek, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa yang akan datang. Dalam permenag nomor 912 tentang Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah, menjelaskan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari lima mata pelajaran agama yang memberikan informasi terkait asal-usul sebuah kejadian dari pra Islam sampai masa keemasan. Sehingga informasi inilah yang dijadikan sebagai contoh untuk peserta didik dalam membantuk sikap, moral, dan akhlak yang terpuji.



BAB III

METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Lamongan yang berada di Jl. Bulaksari nomer 269 Sogo, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Kode pos 62271. Dengan pertimbangan sekolah tersebut memiliki prestasi yang bagus di kota Babat dan Lamongan. Dengan menggunakan metode pembelajaran *mind map* sebagai sarana untuk menyampaikan dan melaksanakan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif menurut Margono yang dikutip dalam bukunya I'nanut Thoifah adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui, penelitian kuantitatif dapat dilaksanakan dengan penelitian deskriptif, penelitian hubungan/korelasi, penelitian kuasi eksperimental, dan penelitian eksperimental.³⁸

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan jenis eksperimen semu atau *quasy eksperiment*. Penelitian eksperimen merupakan

³⁸I'nanut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2016), hlm. 157

penelitian yang meneliti tentang pengaruh dari perlakuan terhadap perilaku yang ditimbulkan akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. sedangkan menurut Sugiyono penelitian eksperimen merupakan penelitian yang yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.³⁹ Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksud untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya.

Dapat di simpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap pemberian suatu tindakan/perlakuan/treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain. Metode eksperimen semu atau *quasi eksperimental* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai variabel kontrol tetapi digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Sedangkan desain penelitian *nonequivalent control group desigh*, dalam desain ini terdapat dua grup yang dipilih tidak secara random kemudian diberi

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 72

pretest dan *posttes* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara grup eksperimen dan grup kontrol.

Hasil dari *pretes* yang baik adalah jika nilai grup eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Secara sistematis desain digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas kontrol	O1	-	Y1
Kelas eksperimen	O2	X	Y2

(sumber; Suharsimi Arikunto, hal 79)⁴⁰

Keterangan :

O1 = Nilai rata-rata pre-test kelompok kontrol.

O2 = Nilai rata-rata pre-test kelompok eksperimen.

X = Perlakuan yang diterima oleh kelompok eksperimen dengan pembelajaran *Mind Map*.

Y1 = Nilai rata-rata posttest kelompok kontrol.

Y2 = Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok peserta didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut sama-sama diberi *pretest* dan juga *posttes*, akan tetapi diberi perlakuan yang berbeda. Siswa kelas

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 79

eksperimen diberi perlakuan dengan metode *mind map* sedangkan siswa di kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kelas eksperimen adalah kelas X-IPS 1 sedangkan kelas kontrol diwakili oleh kelas X-IPA 5. Yang membedakan kedua kelas tersebut adalah pada kelas eksperimen di berikan sebuah *treatment* dengan pembelajaran menggunakan metode *mind map* atau sebuah perlakuan sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode konvensional atau metode yang biasa di gunakan.

3. Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a. Variabel Independen (variabel bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴¹ Jadi variabel bebas yaitu merupakan variabel yang menyebabkan, mengakibatkan dan mempengaruhi hasil tersebut. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yakni penerapan metode *Mind Map*.

b. Variabel Dependen (variabel terikat)

Variabel ini sering di sebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen.

Yakni merupakan variabel yang di pengaruhi atau menjadi akibat dari

⁴¹Iranatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2016), hlm 165

adanya atau pengaruh dari variabel bebas.⁴² Variabel ini akibat dari bagaimana variabel bebas dimanipulasi. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 2 Lamongan.

c. Konseptualisasi variabel bebas dan variabel terikat

Tabel 3.2 Konseptualisasi variabel

<i>Mind Map</i>	Kreativitas
Menjadi lebih kreatif (warna dan garis)	Imajinasi
Mengingat dengan lebih baik	Mempunyai ingatan yang baik
Belajar lebih cepat dan efisien	Mandiri dalam berfikir
Merencana dan berkomunikasi	Mempunyai prakarsa

Dari konseptualisasi kedua variabel tersebut kemudian peneliti membuktikan bahwa ada pengaruh metode *mind map* terhadap kreativitas siswa.

4. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian, dimana karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti. sedangkan

⁴²Ibid, hlm, 165

menurut Hariyadi Sarjono yang dikutip dalam bukunya I'nanatut Thoifah bahwa populasi himpunan keseluruhan objek yang diteliti.⁴³ Sedangkan menurut Sugiono Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁴ Populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian, atau hal minat yang ingin diketahui peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X MAN 2 Lamongan tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas X-IPS 1 dan kelas X-IPA 5 dengan jumlah 12 kelas.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi dari keseluruhan. Sampel merupakan sub kelompok atau bagian dari populasi.⁴⁵ Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan dengan pertimbangan/tujuan tertentu.⁴⁶ Penarikan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan jenis penelitian yang digunakan dimana dalam penelitian ini membutuhkan kelas control dan kelas eksperimen.

⁴³Ibid, hlm, 14

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), cetakan ke 25, hlm. 117

⁴⁵I'nanatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2016), hlm 14

⁴⁶ Sugiyono, *Metode*, hlm. 124

Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X-2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa dan kelas X-3 sebagai kelas kontrol sebanyak 15 siswa. Pemilihan sampel ini dipilih berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah.

5. Data dan Sumber Data

a. Data

Data merupakan hasil dari pencatatan penelitian, baik yang berupa angka maupun fakta. Data juga disebut sebagai segala fakta dan angka dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data dapat diartikan sebagai informasi atau keterangan baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.⁴⁷

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diantaranya:

- 1) Sumber data primer yaitu sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer ini dikumpulkan secara langsung di lapangan oleh penulis yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan, data primer juga disebut dengan data asli.⁴⁸ Data yang diambil melalui wawancara langsung kepada guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan juga waka kurikulum. Adapun pedoman wawancaranya sebagai berikut

⁴⁷Sudarmayanti, *Sumber Daya Manudia dan Produktifitas Kerja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 72

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 168

- 2) Sumber data sekunder, merupakan sumber data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, seperti data yang diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian, literatur, dan buku-buku kepustakaan, situs-situs internet dan data lainnya yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk menjadikan sebagai landasan teori dalam mencari alternatif pemecahan yang dihadapi. Data sekunder ini dikumpulkan atau diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua).

6. Instrumen Penelitian

a) Tes

Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih untuk digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.⁴⁹ Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *mind map* dan yang tidak menggunakan media *mind map*, instrument tes tersebut berupa soal pre-test dan post-test sebanyak 10 soal essay yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi “Khulafaur Rosyidin”.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hlm. 10

Peneliti menggunakan dua kompetensi dasar (KD) yakni 3.1 memahami proses pemilihan Khulafaur Rosyidin dan 3.2 mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Khulafaur Rosyidin.

Adapun kriteria penskoran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran

Kriteria	Skor
Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan	2
Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan tetapi jawaban salah	4
Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan tetapi tidak sempurna	6
Siswa menjawab pertanyaan dengan sempurna	8
Skor maksimal	8

Adapun keterangan dari kriteria penskoran dalam kemampuan berfikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Kulafaur Rosyidin diantaranya:

Tabel 3.4 Kriteria Penskoran

Kriteria	Keterangan
Siswa tidak menjawab pertanyaan yang di berikan	-
Siswa menjeawab pertanyaan yang diberikan tetapi salah	-

<p>Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan tetapi tidak sempurna</p>	<p>Biografi= siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan 2 poin diantaranya tahun & tempat lahir, kehidupan masa kecil, atau proses Islamisasi.</p> <p>Kebijakan= siswa mampu menyebutkan serta menjelaskan 2 kebijakan dalam bidang ekonomi, peradaban, atau militer.</p> <p>Proses pemilihan= siswa mampu menjelaskan diantaranya; menyebutkan 2 tokoh yang terlibat, proses pemilihan.</p> <p>Ibrah=menyebutkan 2 ibrah</p>
<p>Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan dengan sempurna</p>	<p>Biografi= siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan 2 poin diantaranya tahun & tempat lahir, kehidupan masa kecil, atau proses Islamisasi.</p> <p>Kebijakan= siswa mampu menyebutkan serta menjelaskan 2</p>

	<p>kebijakan dalam bidang ekonomi, peradaban, atau militer.</p> <p>Proses pemilihan= siswa mampu menjelaskan diantaranya; menyebutkan 3 tokoh yang terlibat, dan menjelaskan proses pemilihan.</p> <p>Ibrah=menyebutkan 3 ibrah</p>
--	---

Adapun skala penilaian tes siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian⁵⁰

No.	Kriteria	Kategori
1	80-100	Sangat Baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup Baik
4	<60	Kurang Baik

Berdasarkan table di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan skor skala 1-10. Kemudian skor yang diperoleh dari pretest dan posttest di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{bobot soal}$$

⁵⁰Zaina, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 236

7. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Teknik Observasi

Teknik observasi dalam penelitian disebut sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data. Jadi observasi merupakan pengamatan secara langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau kalau perlu dengan pengecapan.⁵¹

Pengamatan yang dilakukan peneliti melalui penelitian lapangan sebelum eksperimen dan ketika diberlakukannya perlakuan (*treatment*). Observasi peneliti sebelum terjun ke lapangan yaitu mengamati karakteristik siswa MAN2 Lamongan, khususnya kelas X-2 dan X-3. Observasi peneliti ketika siswa diberi perlakuan (*treatment*) atau kelas yang tidak di beri treatment meliputi ketertarikan siswa melihat metode *mind map* yang dipresentasikan, keantusiasan siswa dan rasa ingin tahu siswa serta interaksi antara peneliti dan siswa.

Dapat disimpulkan metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana efektivitas metode

⁵¹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 267

Mind Map dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam hal ini peneliti sebagai pelaku eksperimen ini akan mengamati guru dan siswa pada proses menggunakan metode *Mind Map*.

a. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui suatu hal dari responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil.⁵² Wawancara juga dikenal dengan *interview* yakni pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden yang kemudian dicatat atau direkam.

Wawancara dilakukan peneliti ini menggunakan teknik wawancara terstruktur. Adapun hal-hal yang ditanyakan kepada responden terkait dengan metode yang digunakan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi, asal katanya yakni dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notule rapat, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data jumlah siswa kelas X di MAN 2 Lamongan dan data-data lainnya.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 173

c. Tes

Tes adalah sebuah bentuk pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti mengukur sejauh mana penyerapan siswa terhadap materi yang telah diberikan atau dikerjakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil belajar meliputi dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan 20 butir soal pilihan ganda pada setiap tes (*pretest* dan *posttest*) pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam dri variabel penelitian dengan disertai empat alternatif jawaban.

8. Uji Reabilitas

Dalam menganalisis penelitian data tentang penelitian ini menggunakan uji data penelitian. Sebagaimana dimaklumi bahwa data merupakan kedudukan yang sangat penting bagi suatu penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat ukur untuk membuktikan hipotesis. Oleh sebab itu benar atau tidaknya suatu data, sangat menentukan bermutu atau tidaknya suatu penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yakni validitas dan reabilitas. Pada penelitian ini penelit hnaya menggunakan uji reabilitas saja.

a. Uji Reabilitas

Menurut Rostina Sundayana, “reliabilitas instrument penelitian adalah Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten atau ajeg

dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya”. Untuk mengetahui tingkat reabilitas suatu soal, dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum sb^2}{st^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Reabilitas instrument
 n = Banyak butir pertanyaan
 $\sum sb^2$ = Jumlah varians butir item
 st^2 = Varians total

Uji reabilitas yaitu sebuah instrumen yang dapat dikatakan reliabel jika memiliki reliabilitas dengan $r_{hitung} > 0,6$. Nilai reliabilitas instrumen yang diperoleh diinterprestasikan dengan indeks sebagai berikut:

- Antara 0,800 – 1,00 = sangat tinggi
 Antara 0,600 – 0,800 = tinggi
 Antara 0,400 – 0,600 = sedang
 Antara 0,200 – 0,400 = rendah
 Antara 0,000 – 0,200 = sangat rendah

Menurut Rostina Sundayana, reabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (kosisten, ajeg). Alat ukur yang reabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel. Instrumen yang reliabel

adalah instrumen yang apa bila dilakukan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan akan menghasilkan data yang sama.

9. Analisi Data

Setelah mendapatkan data yang tercukupi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data pada hasil tes. Hal ini untuk mengetahui pengaruh atau efektifitas dari penerapan metode *mind map* dan yang tidak menggunakan metode *mind map* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan dengan pola sebagai berikut:

$$\frac{\text{kelompok eksperimen}}{\text{kelompok kontrol}} = \frac{\text{pre test} > \text{treatment} > \text{post test}}{\text{pre test} > \text{treatment} > \text{post test}} \text{ dibandingkan}$$

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian ini, setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Moleong yang di kutib dari bukunya Hasan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pergorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis motivasi seperti sasaran data.

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, dimana dikatakan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemungkinan dijelaskan dan diinterprestasikan dalam satu uraian.

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik uji t (beda) karena dalam penelitian ini perlu mengetahui apakah ada perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Akan tetapi sebelumnya akan dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan cara untuk mengetahui data nilai yang diperoleh dari siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan program SPSS 14 *for windows*, yaitu dengan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada table output SPSS *Tests of Normality* dengan melihat taraf signifikasinya. Kaidah keputusannya adalah jika nilai sig $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki homogenitas yang sama. Uji homogenitas varian menggunakan program SPSS 14 *for windows*, yaitu dengan *One-Way Anova*. Varians dari data dikatakan homogen atau tidak dapat dilihat dari nilai sig. pada table output SPSS *Test of Homogeneity of Variances*. Kaidah keputusannya adalah jika nilai sig $. 0,05$ maka varians dari data yang diuji adalah sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *mind map* terhadap kreativitas siswa. Data yang yang dikumpulkan kemudian di analisis dengan menggunakan model *independent sample t-Test* adalah uji yang digunakan untuk menentukan apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki rata-rata yang berbeda. Analisis uji *t-Test* ini menggunakan bantuan program SPSS 14 *for windows*, yaitu dengan menu *paired-samples t-Test*. Kaidah keputusannya, adalah apabila nilai sig. pada tabel *paired-samples test* $\leq 0,05$, maka rata-rata kreativitas kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

10. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitan ini yaitu:

- 1) Mengadakan studi pendahuluan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yairu gambaran mengenai metode *Mind Map*. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi.
- 2) Melakukan persiapa penelitian dengan menyusun materi pembelajaran, instrumen penelitian dsn uji coba instrumen.
- 3) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan merendom kelas.
- 4) Metode *Mind Map* kepada guru dilakukan sebelum diberikannya pembelajaran di kelas kontrol.

- 5) Melakukan tes awal (*pretest*) pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil belajar peserta sebelum diberi perlakuan. *Pretest* diberikan dalam waktu 60 menit.
- 6) Melaksanakan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru sejarah kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan. Peneliti bertindak sebagai observe. Penelitian dilakukan sesuai jadwal mata pelajaran yang telah ditetapkan sekolah sehingga tidak mengganggu suasana pembelajaran di sekolah. Pada kelas eksperimen, setiap pertemuan menguraikan langkah pembelajaran berupa pendahuluan, kegiatan inti, serta penutup. Proses pembelajaran ini dilakukan dalam waktu 90 menit (2 X 45 menit). Pada kegiatan pendahuluan guru memulai pembelajaran yang ingin dicapai, melakukan apersepsi dan memotivasi terhadap peserta didik. Pada kegiatan inti guru membagi peserta didik dalam 5 kelompok yang terdiri atas 5 orang peserta didik dan memberi masalah yang harus dipecahkan dan melakukan investigasi untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 7) Melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil setelah di beri perlakuan di kelas kontrol dan eksperimen. *Posttest* juga diberikan dalam waktu 60 menit.
- 8) Pada akhir pembelajaran pada kelas eksperimen diberi kuisisioner untuk mendapatkan gambaran tanggapan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan penerapan metode *Mind Map*.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

- Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 2 Lamongan
- Status : Reguler
- Nomor Telp/Fax : 0322-451471 / 0322-451471
- Alamat : Jl. Bulaksari 269 Sogo Kec. Babat
- Kecamatan : Babat
- Kabupaten / Kota : Lamongan
- Kode Pos : 62271
- Alamat Website : www.manbabat.sh.id
- E-mail : manbabat_lamongan@yahoo.co.id
- Tahun Berdiri : 1980 berstatus swasta - 1993 Dinegerikan
- Peminatan : IPA, IPS, BAHASA dan AGAMA
- Waktu Belajar : Pagi Jam 07.00 s/d 14.30 WIB

Tahun berdiri 1980 masih berstatus swasta dengan nama MA. Persiapan, sampai tahun 1989. (Kepala Madrasah dijabat oleh : Drs. H. Imam Ahmad). Tahun 1990 s/d 1993 berstatus MAN filial MAN Lamongan (Kepala Madrasah dijabat oleh : Drs. Busyairi) Tahun 1993 dinegerikan dengan SK MENAG No. 244 Tahun 1993 (Kepala Madrasah dijabat oleh

Drs. H. Hudori, Alm) 1993-2003 Tahun 2004 - 2005 Kepala Madrasah dijabat oleh Drs.H. Akhsan Qomar (Alm.) Tahun 2005 - 2012 Kepala Madrasah dijabat oleh Drs. H.Hazbillah, M.Ag. Tahun 2012 – Sekarang, Kepala Madrasah dijabat Drs. H. Abd. Hakim, M.Pd. Madrasah Aliyah Negeri Babat berubah nama menjadi Madrasah Aliyah Negeri 2 Lamongan pada tahun 2017.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Lamongan merupakan salah satu Madrasah di Lamongan dan bahkan di Jawa Timur yang berhasil mendapatkan prestasi sebagai Madrasah Award kategori Riset ke 2 di Indonesia pada tahun 2013. Suatu prestasi yang sangat menggembirakan dan patut disyukuri oleh guru dan karyawan di MAN 2 Lamongan.

Prestasi tersebut tentunya tidak seperti membalik kedua telapak tangan melainkan diraih dengan perjuangan dan pengorbanan yang sungguh-sungguh dari para guru dan siswa MAN 2 Lamongan. Guru selaku pembimbing dengan tekun dan sabar memberikan bimbingan dan arahan agar anak didiknya berhasil dalam belajar khususnya dalam bidang riset atau penelitian. Didukung oleh kesungguh-sungguhan siswa dalam belajar dan mengikuti proses pembimbingan dan penelitian yang akhirnya banyak menghasilkan penemuan-penemuan yang bisa dipertanggung jawabkan kepada publik melalui lomba Karya Ilmiah Remaja/ KIR dan berhasil mendapatkan banyak kejuaran dan penghargaan dalam rangka kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan bangsa dan Negara Indonesia.

2. Visi & Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya Sumber Daya Insani Yang Berprestasi Dan Berbudaya Imtaq Serta Menguasai Iptek Berbasis Riset”

b. Misi Madrasah

1. Mengembangkan kompetensi sumber daya insani yang berkualitas untuk mencapai prestasi nasional dan internasional
2. Mencetak lulusan yang berkualitas dan mampu berperan di masyarakat
3. Melaksanakan pembiasaan perilaku Islami
4. Mengembangkan lingkungan madrasah yang nyaman dan Islami
5. Meningkatkan penguasaan iptek yang berdaya saing tinggi
6. Mengembangkan budaya riset di semua mata pelajaran

c. Indikator Ketercapaian Visi

1. Berprestasi

- a) Prestasi akademik tinggi
- b) Tercapainya nilai mata pelajaran UNBK-UAMBN melampaui yang ditetapkan KKM Madrasah
- c) Diraihnya kejuaraan tingkat regional, nasional, dan internasional
- d) Memiliki lulusan yang mampu berprestasi di era global
- e) Mampu memberi alternatif pemecahan masalah

- g) Mampu berprestasi di setiap kompetisi akademik dan non akademik
- h) Mampu berprestasi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi

d. Berbudaya Imtaq

- 1) Memiliki penghayatan dan pengamalan ajaran Islam
- 2) Memiliki budaya Islami dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Memiliki akhlak mulia terhadap guru, orang tua, dan masyarakat
- 4) Terciptanya lingkungan madrasah yang Islami

e. Menguasai IPTEK Berbasis Riset

- 1) Mampu berfikir realistis dan berorientasi masa depan
- 2) Mampu melakukan riset di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi
- 3) Mampu berprestasi di bidang Iptek
- 4) Mampu menciptakan teknologi berbasis lokal dan global

B. Analisis Data

1. Penerapan Metode *Mind Map* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN 2 Lamongan

Peneliti melakukan wawancara dengan guru SKI pada hari Rabu 18 April 2018 di ruang guru MAN 2 Lamongan pada pukul 10.00 WIB. Adapun informasi yang diperoleh dari wawancara adalah:

- a. Kendala yang dialami oleh guru SKI dalam pembelajaran adalah kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti pelajaran SKI karena terlalu banyak materinya.

- b. Hal-hal yang menyebabkan adanya kendala tersebut adalah kurangnya keinginan siswa dalam mempelajari SKI dan di tambah lagi metode yang digunakan guru cukup membosankan sehingga semakin tidak ada ketertarikan siswa dalam belajar.

Adapun data yang diperoleh dalam observasi di kelas X-IPA 5 pada tanggal 16 April 2018 adalah:

- a. Terdapat beberapa siswa yang mengobrol pada saat pembelajaran.
- b. Terdapat beberapa siswa yang tidur, tidak memperhatikan penjelasan dari guru.
- c. Terdapat beberapa siswa yang tidak peduli terhadap penjelasan guru.

1) Proses pelaksanaan penelitian

Tabel 4.1 Proses Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/tanggal	Kegiatan
1	18 April 2018	Koordinasi kepada pihak sekolah terkait penelitian
2	20 April 2018	Pelaksanaan pretest di kelas X-IPS 1 sebagai kelas eksperimen
3	20 April 2018	Wawancara dengan siswa
4	20 April 2018	Pelaksanaan <i>pretest</i> di kelas X-IPA 5 sebagai kelas kontrol
5	23 April 2018	Proses pembelajaran SKI di kelas kontrol X-

		IPA-5 dengan metode konvensional
6	24 April 2018	Pelaksanaan posttest di kelas kontrol
7	24 April 2018	Proses pelaksanaan pembelajaran SKI pada kelas eksperimen X-IPS 1 dengan metode <i>Mind Map</i>
8	26 April 2018	Pelaksanaan posttest pada kelas eksperimen X-IPS 5
9	26 April 2018	Wawancara dengan guru Mata Pelajaran SKI

2. Pengaruh metode Mind Map Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 2 Lamongan

Untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN2 Lamongan, maka peneliti menyajikan data penelitian diantaranya:

a. Uji Reabilitas

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai reabilitas instrument tes sebesar 0.7627. nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi sehingga instrument ini layak untuk di gunakan dalam penelitian.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum sb^2}{st^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas instrument

n = Banyak butir pertanyaan

$\sum sb^2$ = Jumlah varians butir item

st^2 = Varians total

diketahui:

n = 10

$\sum sb^2$ = 24.08

st^2 = 76.96

$\frac{\sum sb^2}{st^2}$ = 0.31288

$$\begin{aligned} r_{11} &= (1.111) (1 - 0.31288) \\ &= 0.7627 \text{ (Sangat baik)} \end{aligned}$$

b. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Dari perhitungan yang telah dilakukan pada *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol yaitu sebelum diberikan perlakuan metode pembelajaran yang berbeda, maka di peroleh data perbandingan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	<i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai terendah	58	50
Nilai tertinggi	70	66
Rata-rata	64.6	56.4
Jumlah siswa	15	15

Pada tabel tersebut nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Adapun distribusi frekuensi *pretest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	56-62	5	33.3%
2	65-67	6	40%
3	68-72	4	26.6%
	jumlah	15	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai frekuensi paling tinggi terletak pada rentang 65-67 dengan frekuensi relatif 40%.

Kemudian selanjutnya tabel hasil distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol dibawah ini:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	50-54	7	46.6%
2	55-60	4	26.6%
3	61-65	2	13.3%
4	66-71	2	13.3%
jumlah		15	100%

Pada tabel tersebut dapat diketahui nilai frekuensi tertinggi terdapat pada rentang 50-54 dengan frekuensi relatif sebesar 46.6%.

c. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan yang berbeda terhadap dua kelas yang berbeda, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai terendah	70	58
Nilai tertinggi	82	70
Rata-rata	75.46	63.8
Jumlah siswa	15	15

Pada tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dalam hal ini berarti ada perubahan pada kemampuan siswa setelah dilakukannya perlakuan pembelajaran dengan metode *Mind Map* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

Adapun distribusi frekuensi *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Frekuensi	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	70-74	6	40%
2	75-79	5	33.3%
3	80-84	4	26.6%
Jumlah		15	100%

Pada tabel di atas bahwa frekuensi paling tinggi terletak pada rentang nilai 70-74 dengan frekuensi relatif sebesar 40%. Selanjutnya berikut ini adalah tabel hasil distribusi frekuensi *posttest* pada kelas kontrol.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	58-62	5	33.3%
2	63-67	6	40%
3	68-72	4	26.6%

Jumlah	15	100%
--------	----	------

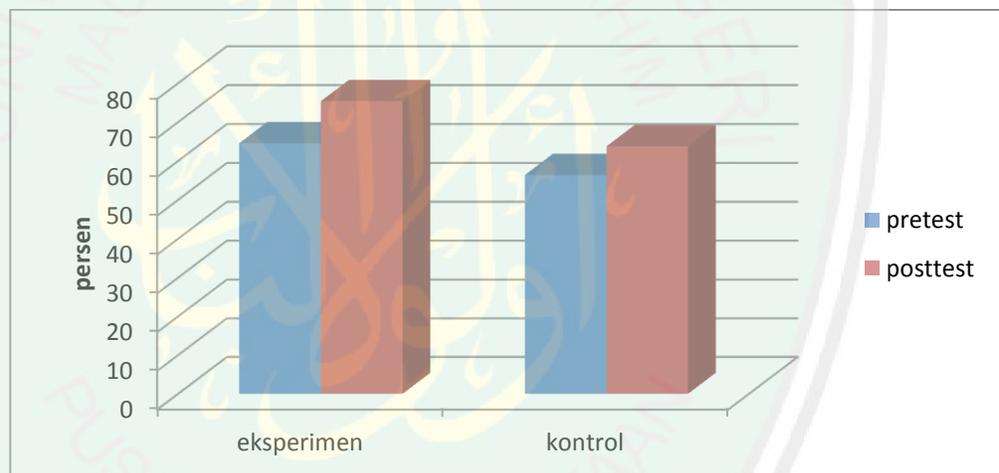
Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa frekuensi paling tinggi terletak pada rentang nilai 63-67 dengan frekuensi relatif sebesar 40%

d. Perkembangan Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Adapun perkembangan rata-rata nilai pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.

Diagram 4.1

Perkembangan Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Pada grafik di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil pretest kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Setelah di beri perlakuan dengan penerapan metode *mind map* pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol terjadi peningkatan pada kedua kelas tersebut.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan adalah dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov SPSS 14*. Dengan diperoleh hasil pretest kelas eksperimen 0.132 > 0.05 sehingga data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan data pretest pada kelas kontrol 0.146 > 0.05 yang berarti data pretest kelas kontrol berdistribusi normal juga.

Tabel 4.8 Tests of Normality Pretest

	kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)		
		Statistic	df	Sig.
Data_ pretest	eksperimen	.194	15	.132
t	kontrol	.191	15	.146

a. Lilliefors Significance Correction

Sedangkan data posttest pada kelas eksperimen di peroleh hasil 0.154 > 0.05 sehingga bisa disimpulkan data posttest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan data posttest kelas kontrol 0.132 > 0.05 yang berarti data posttest kelas kontrol berdistribusi norma juga.

Tabel 4.9 Tests of Normality Posttest

	kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)		
		Statistic	df	Sig.
posttest	eksperimen	.189	15	.154
	kontrol	.194	15	.132

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah mengetahui sama atau tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Berikut ini hasil pengujian data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.10 Test of Homogeneity of Variances Pretest

Data_pretest

Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	3.944	1	28	.057

Pada tabel tersebut dapat kita ketahui bahwa nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol sudah homogen.

Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances Posttest

Data_posttest

Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	.072	1	28	.790

Pada tabel di atas dapat kita ketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah homogen.

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Pasangan Hipotesis statistic yang akan di uji adalah sebagai berikut:

1. H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat Pengaruh Metode *Mind Map* Terhadap Kreativitas Siswa MAN 2 Lamongan
2. H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat Pengaruh Metode *Mind Map* Terhadap Kreativitas Siswa MAN 2 lamongan.

Berdasarkan hasil uji asumsi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogeny, maka selajutnya data tersebut dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan metode *mind map* terhadap kreativitas siswa. Uji hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan uji *t*. Berdasarkan hasil tes kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dengan ketentuan :

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Maka di peroleh hasil sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak jadi terdapat pengaruh metode mind map terhadap kreativitas siswa MAN 2 Lamongan.

Tabel 4.12 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
hasil posttest	Equal variances assumed	.072	.790	6.978	28	.000	10.86667	1.55737	7.67654	14.05679
	Equal variances not assumed			6.978	27.996	.000	10.86667	1.55737	7.67652	14.05681

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penerapan Metode *Mind Map* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN 2 Lamongan

Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Proses pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan penting dalam mengelola kelas, termasuk dalam memilih dan menerapkan suatu metode pembelajaran.

Guru memiliki peranan sangat penting, seorang guru harus berusaha secara terus menerus dalam membantu siswa dalam mengembangkan potensinya. Salah satunya yakni dengan menentukan dan menerapkan metode pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Seorang harus mempunyai ketrampilan dalam memilih metode yang tepat ketika menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik agar para siswa tidak merasa bosan dan mudah mengerti dalam memahami materi pembelajaran.

Dari berbagai metode yang ada, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mind map*. Metode *mind map* merupakan salah satu cara termudah dalam menempatkan informasi ke dalam otak manusia, dengan metode *mind map* mampu menjadikan siswa lebih kreatif, efektif dalam proses pembelajaran. Karena dalam metode *mind map* siswa menangkap dan menuliskan suatu

informasi dengan kata kunci atau gambar yang di hubungkan dengan menggunakan garis-garis dan dihiasi dengan berbagai warna. Dengan metode *mind map* diharapkan dapat mendorong siswa dalam kreativitas dan juga meningkatkan daya ingat siswa dan mampu berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa metode *mind map* dalam penelitian ini lebih di arahkan pada proses pembelajaran dengan meningkatkan kreativitas siswa atau berfikir kreatif siswa. Dalam proses pembelajaran *mind map* membantu siswa dalam memusatkan konsentrasi dalam mengorganisir materi pembelajaran.

Mind map merupakan salah satu metode yang digunakan guru dalam membantu siswa memusatkan konsentrasi dengan mengorganisir materi pembelajaran, dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah SKI tentang Khulafaur Rosyidin. Dengan menggunakan metode *mind map* dapat membantu siswa dalam memusatkan konsentrasi dan mengalihkan pikiran pada apa yang sedang di pelajari di dalam kelas.⁵³

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sampel yakni kelas X-IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-IPA 5 sebagai kelas kontrol, yang terdiri dari 15 anak setiap kelasnya. Pada kelas eksperimen di terapkan metode *mind map* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada

⁵³ Salfina, dkk. *Pengaruh Metode Mind Map Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Kemampuan Berkomunikasi Tentang Fisika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Biromaru*. E-Jurnal Mitra Sains. Volume 3 Nomer 2, April 2015

awal dan akhir pembelajaran peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbandingan hasil pembelajaran dan kemampuan berfikir kreatif siswa sesudah diterapkannya metode tersebut.

Proses penerapan metode *mind map* pada kelas X-IPS 1 di MAN 2 Lamongan diantaranya:

1. Peneliti memasuki kelas, kemudian pembukaan dan berdoa bersama-sama.
2. Peneliti mengabsen siswa satu persatu.
3. Peneliti menyampaikan materi tentang “Khulafaur Rosyidin”, dan mengajak siswa untuk meringkas materi tentang Khulafaur Rosyidin, mengambil makna penting dalam setiap peristiwa.
4. Peneliti membagikan satu kertas kepada setiap satu anak. Kemudian mengajak siswa untuk membuat ringkasan materi tentang Khulafaur Rosyidin dengan membuat *Mind Map* mulai dari biografi Khulafaur Rosyidin proses pemilihan Khulafaur Rosyidin, dan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Khulafaur Rosyidin.
5. Kemudian peneliti menanyai beberapa siswa tentang materi-materi yang telah mereka buat dalam *mind map* dan berdiskusi bersama siswa yang lain.
6. Setelah selesai, peneliti menyimpulkan bersama tentang materi Khulafaur Rosyidin.

Pada proses penerapan metode *mind map* yang dilakukan di kelas X-IPS 1 di MAN 2 Lamongan menunjukkan respon positif dari siswa. Para siswa memberikan respon positif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan

metode *mind map*. Pada proses pembelajaran ini siswa diarahkan untuk belajar secara aktif dan kreatif dan dengan menggunakan metode *mind map* siswa lebih mudah mengingat suatu informasi terlebih mata pelajaran SKI pada materi Khulafaur Rosyidin.

B. Pengaruh Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Lamongan

Dalam proses pembelajaran dikelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional dan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *mind map* siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat sangat semangat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *mind map* hal ini berbanding balik dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Oleh sebab itu pemilihan metode menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena media merupakan salah satu sarana dalam memenuhi kebutuhan diri manusia dalam belajar. Dari pengamatan peneliti, pada kelas eksperimen siswa sangat bersemangat dan tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol para siswa sibuk bicara sendiri bahkan ada yang tidur pada saat pembelajaran.

Untuk membuktikan ada atau tidaknya suatu pengaruh metode *mind map* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN 2 Lamongan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sampel yakni

kelas X-IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-IPA 5 sebagai kelas kontrol, yang terdiri dari 15 anak setiap kelasnya. Pada kelas eksperimen di terapkan metode *mind map* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada awal dan akhir pembelajaran peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbandingan hasil pembelajaran dan kemampuan berfikir kreatif siswa sesudah diterapkannya metode tersebut.

Dari hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* siswa dalam berfikir kreatif atau kreativitas dimana kelas eksperimen pada saat *pretest* memiliki nilai rata-rata 64.6 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 56.4. Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75.5 dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 63.8. sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* lebih unggul di bandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tes kreativitas pada *pretest* dan *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol dimana kelas eksperimen menggunakan metode *mind map* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengungkapkan berbagai ide yang dibuat dalam bentuk peta pikiran sehingga siswa mudah dalam mengingat materi pelajaran terlebih materi Khulafaur Rosyidin. Sedangkan pada kelas kontrol siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Kemudian penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada *mind map* yang telah di buat oleh siswa dengan menggabungkan antara unsur *mind map* dan kreativitas. Proses pembuatan *mind map* siswa menggunakan penuh imajinasi, imajinasi

tersebut bisa di nilai dari berbagai warna warna dan garis dalam membuat. Dengan pembelajaran dengan menggunakan metode *mind map* melibatkan kerja kedua otak siswa yakni otak kiri yang bekerja untuk kata-kata, logika, angka. Sedangkan otak kanan siswa penuh dengan imajinasi, warna dan dimensi, sehingga dengan metode *mind map* membantu siswa untuk berfikir dengan menggunakan dua belah otak manusia.

Penilaian tentang kemampuan siswa berfikir kreatif dapat terlihat pada nilai pretest dan posttest siswa yang meningkat ketika sesudah di berikan sebuah *treatment* dengan menggunakan metode *mind map*. Hasil tersebut bisa dilihat pada lampiran 7.

Untuk membuktikan jawaban yang diajukan oleh peneliti, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yakni uji normalitas dan homogenitas. Dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian di analisis uji normalitas. Pada pengujian normalitas ini untuk mengetahui apakah hasil data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada pengujian normalitas hasil tes kreativitas dengan soal uraian di peroleh nilai signifikasi *posttest* pada kelas eksperimen adalah 0.154 dan kelas kontrol 0.132 lebih besar dari 0.05 sehingga data dikatakan berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya adalah uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Test of Homogeneity of Variences* diperoleh nilai signifikasi *posttest* 0.790 lebih besar dari 0.05 yang berarti data tes bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji t atau uji hipotesis dengan nilai signifikasinya harus kurang dari 0.05

Berdasarkan pengujian prasyarat analisis data dapat diperoleh dari kedua sampel pada penelitian ini bahwa data penelitian sudah berdistribusi normal dan homogeny. Pengujian yang selanjutnya dilakukan adalah dengan uji t atau uji hipotesis.

Pada pengujian hipotesis atau uji t nilai *posttest* memiliki nilai signifikansi 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kreativitas siswa yang diajar dengan menggunakan metode *mind map* dan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen para siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Pada saat pembuatan peta konsep atau *mind map* para siswa menggunakan warna sehingga dapat menarik, menyenangkan dan siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat, dibandingkan dengan metode konvensional.

Metode *mind map* merupakan suatu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata kunci, warna, garis, symbol, serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja alami otak yang memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas atau berfikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 64.6 dan nilai *posttest* nya sebesar 75.46. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai *pretest* 56.4 dan nilai *posttest* 63.8.

Hasil perolehan skor kemampuan kreativitas atau berfikir kreatif dari *pretest* dan *posttest* tersebut tidak terlepas dari pengaruh penggunaan metode pembelajaran *mind map* yang dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi SKI. Hal tersebut sependapat dengan pendapat Maurizal Alamsyah mengenai tujuan membuat *mind map* yaitu untuk mengingat segala sesuatu yang dipikirkan dalam pikiran yang berangkat dari ide sentral.⁵⁴

Penerapan metode pembelajaran *mind map* memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi SKI yang sangat banyak, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa atau berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode *mind map* memberikan cara kreatif dalam menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari dengan mudah.

Berdasarkan data yang telah diolah, dianalisis, dan diinterpretasikan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada peningkatan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *mind map*.

⁵⁴ Maurizal Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*, (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2009), hlm. 104

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan, maka dapat disimpulkan:

1. Proses penerapan metode *mind map* pada kelas X-IPS 1 di MAN 2 Lamongan diantaranya:
 - b. Peneliti memasuki kelas, kemudian pembukaan dan berdoa bersama-sama.
 - c. Peneliti mengabsen siswa satu persatu.
 - d. Peneliti menyampaikan materi tentang “Khulafaur Rosyidin”, dan mengajak siswa untuk meringkas materi tentang Khulafaur Rosyidin, mengambil makna penting dalam setiap peristiwa.
 - e. Peneliti membagikan satu kertas kepada tiap satu anak. Kemudian mengajak siswa untuk membuat ringkasan materi tentang Khulafaur Rosyidin dengan membuat *Mind Map* mulai dari biografi Khulafaur Rosyidin proses pemilihan Khulafaur Rosyidin, dan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Khulafaur Rosyidin.
 - f. Kemudian peneliti menanyai beberapa siswa tentang materi-materi yang telah mereka buat dalam *mind map* dan berdiskusi bersama siswa yang lain.

g. Setelah selesai, peneliti menyimpulkan bersama tentang materi Khulafaur Rosyidin.

2. Hasil uji rata-rata kreativitas siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode *mind map* memiliki rata-rata *posttest* 75.46 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki rata-rata 63.8. Sehingga dalam hal ini nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Kemudian pada pengujian hipotesis memiliki nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak berarti ada pengaruh yang signifikan antara metode *mind map* terhadap kreativitas siswa.

B. Saran

1. Bagi Sekolah, sebaiknya tetap memperhatikan hal – hal yang dapat menunjang proses pembelajaran, agar metode pembelajaran *mind map* ini bisa terus diterapkan di dalam kegiatan belajar dan mengajar.
2. Bagi guru mapel SKI, agar penerapan metode pembelajaran *mind map* ini bisa dijadikan salah satu referensi untuk mengajar. Dengan adanya penelitian ini guru mapel SKI diharapkan bisa menjadi guru yang profesional dalam mengajar karena menguasai berbagai macam variasi metode pembelajaran.
3. Bagi Siswa, sebaiknya tetap memanfaatkan metode pembelajaran *mind map*.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, Maurizal. 2009. *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Al-Qur'an dan Terjemah. 2007. Departemen Agama RI. Jakarta: Sygma.
- Arif Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. cetakan ke-2. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, Zaina. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- B. Uno, Hamzah & Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, Bandung: Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. cetakan kelima. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2004. *Mind Map Untuk Meningkatkan Keativitas*. cetakan kedua. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dani, Anwar Robik. 2013. *Efektivitas Metode Mind Map dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Karomah Singosari Malang*, Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Malang.
- Fathurrohman, Pupuh., dan M. Sobry Sutikno. 2009. *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Editamma.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/kreativitas>, diakses pada tanggal 06 Desember pukul 01.00 wib.

Khumaidi, Mohammad Shilahudin, Dkk. *Jenjang Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa*, jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/6276/30/article.pdf, diakses 5 desember 2018 pukul 19.00

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Salfina, dkk. *Pengaruh Metode Mind Map Terhadap Ketrampilan Berfikir Kreatif Dan Kemampuan Berkomunikasi Tentang Fisika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Biromaru*. E-Jurnal Mitra Sains. Volume 3 Nomer 2. 2015.

Slameto. 1995. *Belajar Faktor-faktor Belajar Yang Mempengaruhi*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.

Soesilo, Tritjahjo Danny. 2014. *Pengembangan Kreativitas melalui pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Sudarmayanti. 2001. *Sumber Daya Manudia dan Produktifitas Kerja*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

_____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. cetakan ke-25. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. cet. 3

Thoifah, I'anatut. 2016. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

T.Ibrahim dan Darsono. 2009 *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam 1 untuk Kelas VII MTs*, Solo: PT. Tiga Serangkai.

Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.

Windura, Suwanto. 2008. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT. Gramedia.

Wycoff, Joyce. 2003. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan-Pikiran*. cetakan ke-3. Bandung: Kaifa.

Yuwono, Trisno. 1994. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola.

Zamhari, Abdul. 2014. *Implementasi Kooperatif Learning Melalui Metode PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di Min druju Malang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin malang.ac.id

Nomor : 718 /Un.03.1/TL.00.1/03/2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

21 Maret 2018

Kepada
 Yth. Kepala MAN 2 Babat - Lamongan
 di
 Lamongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Sylvia Febriana Rosyida
 NIM : 14110011
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Mind Map terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan
 Lama Penelitian : Maret 2018 sampai dengan Mei 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMONGAN
 MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 LAMONGAN
 Jalan Bulaksari 269 Sogo Kec. Babat Kab. Lamongan 62271
 Telepon (0322) 451471; Faksimili (0322) 451471;
 Website : www.manbabat.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-732 Ma.13.08.02/PP.00.6/04/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Drs. H. ABD. HAKIM, M.Pd**
 Nip : 196102031986031002
 Pangkat / Gol. Ruang : Pembina TK I (IV/b)
 Jabatan : Kepala MAN 2 Lamongan
 Satuan Kerja : MAN 2 Lamongan

Menerangkan bahwa nama-nama yang tersebut di bawah ini yaitu :

Nama : **SYILVIA FEBRIANA ROSYIDA**
 NIM : 14110011
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Semester- Tahun Akademik : Genap – 2017/2018

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Lamongan sejak tanggal 20 April 2018 sampai dengan 26 April 2018 berkenaan dengan tugas penulisan skripsi dengan Judul **“Pengaruh Metode Mind Map terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, 25 April 2018

Kepala



KISI- KISI SOAL ESSAY PRE-TEST DAN POST-TEST

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018
 MATA PELAJARAN : SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
 KELAS/SEMESTER : X- IPA 5 & X- IPS 1/GENAP
 JUMLAH SOAL : 10 SOAL ESSAY

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nome r soal	Skor
1.	3.1 Memahami proses pemilihan Khulafaur Rosyidin	Khulafaur Rosyidin	3.1.1 Menjelaskan biografi Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Ustman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib	Siswa dapat menjelaskan biografi Abu Bakar Ash-Shiddiq	Essay	1	10
				Siswa dapat menjelaskan biografi Ali binAbi Thalib	Essay	2	10
				Siswa dapat menjelaskan proses pemilihan khalifah Abu bakar	Essay	3	10
				Siswa dapat menjelaskan proses pemilihan khalifah Umar bin Khatab	Essay	4	10
				Siswa dapat menjelaskan proses pemilihan khalifah Ali bin Abi	Essay	5	10

				Thalib			
2.	3.2 Mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Khulafaur rasyidin	Khulafaur Rosyidin	3.2.1 Menjelaskan kebijakan-kebijakan dan strategi dakwah khulafaur rosyidin	Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Abu Bakar Ash-Shidiq	Essay	6	10
				Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Umar Bin Khatab	Essay	7	10
				Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Usman bin Affan	Essay	8	10
				Siswa dapat menjelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Ali bin Abi Thalib	Essay	9	10
			3.2.2 Menuliskan ibrah atau pelajaran yang dapat diambil dari dakwah khulafaur rosyidin	Menuliskan ibrah yang dapat diambil dari dakwah khulafaur rosyidin	Essay	10	10

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

NAMA :

KELAS :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Jelaskan biografi Abu Bakar Ash-Shiddiq...!
2. Jelaskan biografi Ali bin Abi Thalib...!
3. jelaskan proses pemilihan khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq...!
4. Jelaskan proses pemilihan khalifah Umar bin Khattab...!
5. Jelaskan proses pemilihan khalifah Ali bin Abi Thalib...!
6. Jelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Abu Bakar Ash-Shiddiq...!
7. Jelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan khalifah Umar bin khatab...!
8. Jelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan khalifah Usman bin Affan...!
9. Jelaskan kebijakan-kebijakan yang dilakukan Ali bin Abi Thalib...!
10. Tuliskan ibrah yang dapat diambil dari dakwah Khulafaur Rosyidin...!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MAN 2 Lamongan

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Kelas/Semester : X / Genap

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.	1.1.1. Membiasakan sikap syukur kepada Allah 1.1.2. Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.
2.1 Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin	2.1.1. Membiasakan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari 2.1.2. Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin
3.1 Memahami proses pemilihan Khulafaur Rasyidin	3.1.1 Menjelaskan latar belakang lahirnya khulafa'ur rasidin

	3.1.2 Mendiskripsikan proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 3.1.3 Mengidentifikasi factor penentu proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 3.1.4 Menyimpulkan pengaruh lahirnya Khulafaur Rasyidin
3.2 Mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Khulafaur rasyidin	3.2.1 Menjelaskan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin 3.2.2. Menjelaskan sikap kebijakan-kebijakan Khulafaur Rosyidin 3.2.3 Menguraikan tantangan dakwah Khulafaur Rasyidin

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1.1.1. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan sikap syukur kepada Allah
- 1.1.2. Setelah mengamati, siswa dapat Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.
- 2.1.1. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1.2. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin
- 3.1.1. Setelah diskusi, siswa dapat Menjelaskan latar belakang lahirnya khulafa'ur rasyidin
- 3.1.2. Setelah diskusi, siswa dapat Mendiskripsikan proses lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.1.3. Setelah diskusi, siswa dapat Mengidentifikasi factor penentu proses lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.1.4. Setelah diskusi, siswa dapat Menyimpulkan pengaruh lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.2.1 Setelah diskusi, siswa dapat Mempresentasikan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin
- 3.2.2 Siswa dapat mengetahui kebijakan-kebijakan Khulafaur Rosyidin
- 3.2.3 Siswa dapat mempresentasikan tantangan dakwah Khulafaur Rosyidin

D. MATERI PEMBELAJARAN

(Pertemuan ke-1 / 45 menit)

Biografi Abu Bakar, Umar bin Khatthab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib

(Pertemuan ke-1 / 45 menit)

Substansi dan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin

E. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Mind Map* (Peta pikiran/peta konsep)

F. PROSES PEMBELAJARAN

Pertemuan I :

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan/Kegiatan Awal		5 menit
	1) Mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik	
	2) Menyapa kondisi kelas dan mengkomunikasikan tentang kehadiran peserta didik serta kebersihan kelas	
	3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
	4) Guru mengajak peserta didik untuk menentukan metode dan kontrak belajar	
Kegiatan Inti		80 menit
	1). Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mencermati pendapat tentang Khulafaur Rasyidin Membaca teks tentang Khulafaur Rasyidin Menyimak penjelasan tentang Khulafaur Rasyidin 	
	2) Menanya <ul style="list-style-type: none"> Dengan dimotivasi guru siswa mengajukan pertanyaan Khulafaur Rasyidin Mengajukan pertanyaan actual mengenai pengaruh Khulafaur Rasyidin 	
	3) Mengeksplorasi/mengumpulkan data/mengeksperimen <ul style="list-style-type: none"> Secara berkelompok mencari informasi Khulafaur Rasyidin Membuat ringkasan dengan menggunakan <i>mind map</i> 	
	4) Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis, tentang Khulafaur Rasyidin 	
	5) Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Menyusun kesimpulan materi tentang proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 	
Kegiatan Menutup		5 menit
	1) Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	

	2) Guru memberikan penguatan	
	3) Guru memberikan tugas untuk membaca materi berikutnya	
	4) Guru bersama-sama peserta didik membaca doa penutup majlis	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Sekolah : MAN 2 Lamongan

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Kelas/Semester : X / Genap

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (1 x pertemuan)

B. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.2 Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.	1.1.1. Membiasakan sikap syukur kepada Allah 1.1.2. Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.
2.1 Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin	2.1.1. Membiasakan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari 2.1.2. Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin

3.2 Memahami proses pemilihan Khulafaur Rasyidin	3.2.1 Menjelaskan latar belakang lahirnya khulafa'ur rasidin 3.2.2 Mendiskripsikan proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 3.2.3 Mengidentifikasi factor penentu proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 3.2.4 Menyimpulkan pengaruh lahirnya Khulafaur Rasyidin
3.2 Mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Khulafaur rasyidin	3.2.1 Menjelaskan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin 3.2.2. Menjelaskan sikap kebijakan-kebijakan Khulafaur Rosyidin 3.2.3 Menguraikan tantangan dakwah Khulafaur Rasyidin

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1.1.1. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan sikap syukur kepada Allah
- 1.1.2. Setelah mengamati, siswa dapat Menyadari bahwa kekuasaan adalah amanah dari Allah SWT.
- 2.1.1. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1.2. Setelah mengamati, siswa dapat Membiasakan sikap demokratis dan musyawarah sebagai implementasi dari pemahaman tentang proses pemilihan Khulafaur Rasyidin
- 3.1.1. Setelah diskusi, siswa dapat Menjelaskan latar belakang lahirnya khulafa'ur rasyidin
- 3.1.2. Setelah diskusi, siswa dapat Mendiskripsikan proses lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.1.3. Setelah diskusi, siswa dapat Mengidentifikasi factor penentu proses lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.1.4. Setelah diskusi, siswa dapat Menyimpulkan pengaruh lahirnya Khulafaur Rasyidin
- 3.2.1 Setelah diskusi, siswa dapat Mempresentasikan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin
- 3.2.2 Siswa dapat mengetahui kebijakan-kebijakan Khulafaur Rosyidin

D. MATERI PEMBELAJARAN

(Pertemuan ke-1 / 45 menit)

Biografi Abu Bakar, Umar bin Khatthab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib

(Pertemuan ke-1 / 45 menit)

Substansi dan strategi dakwah Khulafaur Rasyidin

F. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan : Saintifik
 Model : Discovery Learning
 Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi dan Demonstrasi

F. PROSES PEMBELAJARAN

Pertemuan I :

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan/Kegiatan Awal		
	5) Mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik	5 menit
	6) Menyapa kondisi kelas dan mengkomunikasikan tentang kehadiran peserta didik serta kebersihan kelas	
	7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
	8) Guru mengajak peserta didik untuk menentukan metode dan kontrak belajar	
Kegiatan Inti		
	1). Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mencermati pendapat tentang Khulafaur Rasyidin Membaca teks tentang Khulafaur Rasyidin Menyimak penjelasan tentang Khulafaur Rasyidin 	80 menit
	6) Menanya <ul style="list-style-type: none"> Dengan dimotivasi guru siswa mengajukan pertanyaan Khulafaur Rasyidin Mengajukan pertanyaan actual mengenai pengaruh Khulafaur Rasyidin 	
	7) Mengeksplorasi/mengumpulkan data/mengeksperimen <ul style="list-style-type: none"> Secara berkelompok mencari informasi Khulafaur Rasyidin Diskusi membandingkan pendapat tentang pendapat-pendapat tentang Khulafaur Rasyidin Secara berpasangan mendialogkan proses Khulafaur Rasyidin 	
	8) Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis, tentang Khulafaur Rasyidin Melakukan kritik terhadap Khulafa'ur Rasyidin 	
	9) Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan paparan hasil analisis Khulafaur Rasyidin Menunjukkan / memaparkan hasil diskusi tentang Khulafaur Rasyidin 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Menanggapi paparan hasil diskusi tentang Khulafaur Rasyidin • Menyusun kesimpulan materi tentang proses lahirnya Khulafaur Rasyidin 	
Kegiatan Menutup		5 menit
	5) Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	
	6) Guru memberikan penguatan	
	7) Guru memberikan tugas untuk membaca materi berikutnya	
	8) Guru bersama-sama peserta didik membaca doa penutup majlis	



Nilai Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pretest		Nilai Postest	
		Nilai	Kategori	Nilai	kategori
1	Anugrah Jeffry	60	Cukup baik	70	Baik
2	Cindy Rahayu	70	Cukup baik	78	Baik
3	Devi Izza	64	Kurang baik	70	Cukup baik
4	Emi Ermawati	60	Kurang baik	82	Baik
5	Kurnia Dwi A	66	Kurang baik	75	Baik
6	Hikma Mei R	70	Kurang baik	70	Baik
7	Margareta A	66	Kurang baik	72	Cukup baik
8	M. Risqi Nur	70	Kurang baik	80	Baik
9	M. Ghulam A	70	Cukup baik	70	Baik
10	Pila Mayasari	66	Cukup baik	80	Baik
11	Ragil Ayu	60	Kurang baik	78	Cukup baik
12	Robiatuadawiah	58	Kurang baik	75	Baik
13	Siti Kholifatus S	64	Kurang baik	74	Cukup baik
14	Tyara Hesti P	60	Kurang baik	80	Baik
15	Yulia Nur F	65	Kurang baik	78	Cukup baik
	Jumlah	818		1042	
	Rata-rata	54		69	

Nilai Pretest Dan Postest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pretest		Postest	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Ahmad fakhri	50	Kurang baik	60	Kurang baik
2	Bagus Anggara	50	Kurang baik	70	Baik
3	Devana Rahma	50	Kurang baik	64	Cukup baik
4	Diana Dwi Nina	50	Kurang baik	60	Cukup baik
5	Himmatul A	64	Cukup baik	66	Cukup baik
6	Ifta Nur Fadhillah	66	Cukup baik	70	Baik
7	Indri Fitriani	60	Cukup baik	66	Cukup baik
8	Khoirun Ni'mah	60	Cukup baik	70	Baik
9	Kholifah Maha Y	66	Cukup baik	70	Cukup baik
10	Martha Nur A	62	Cukup baik	66	Cukup baik
11	Mishbahul Munir	50	Kurang baik	60	Kurang baik
12	Novi Selvia N S	54	Kurang baik	58	Kurang baik
13	Nurriyatul M	54	Kurang baik	64	Cukup baik
14	Riris Rahimmatin	55	Kurang baik	60	Cukup baik
15	Wenny Setiyo R	55	Kurang baik	65	Cukup baik
	Jumlah	846		957	
	Rata-rata	56.4		63.8	

DOKUMENTASI KEGIATAN

Siswa mengerjakan soal *pretest*



Siswa mengerjakan soal *posttest*



Pembelajaran menggunakan metode *mind map* di kelas eksperimen



Pembelajaran menggunakan metode konvensional di kelas kontrol



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id Email:psg_uinmalang@ymail.com

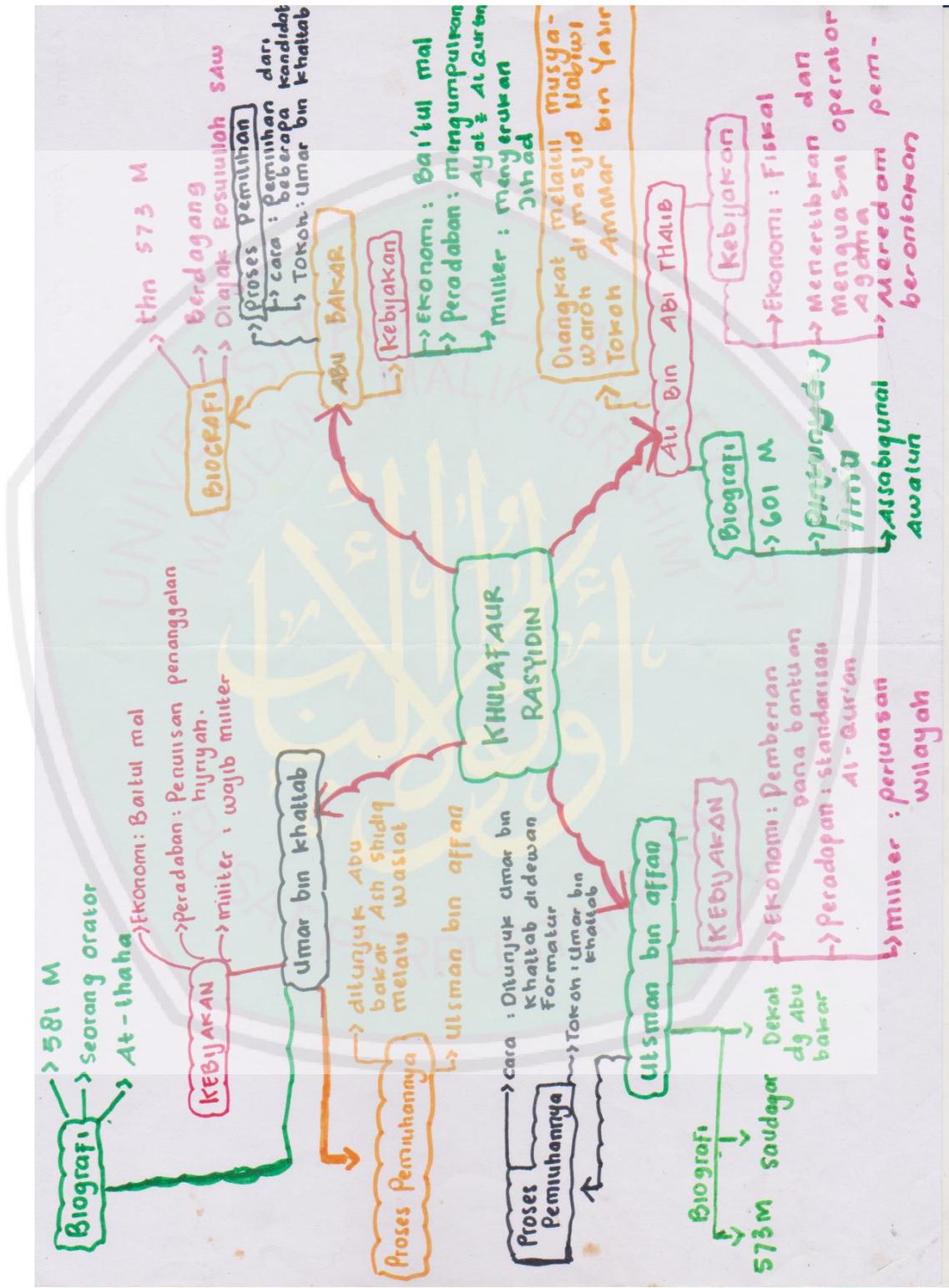
**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
 JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

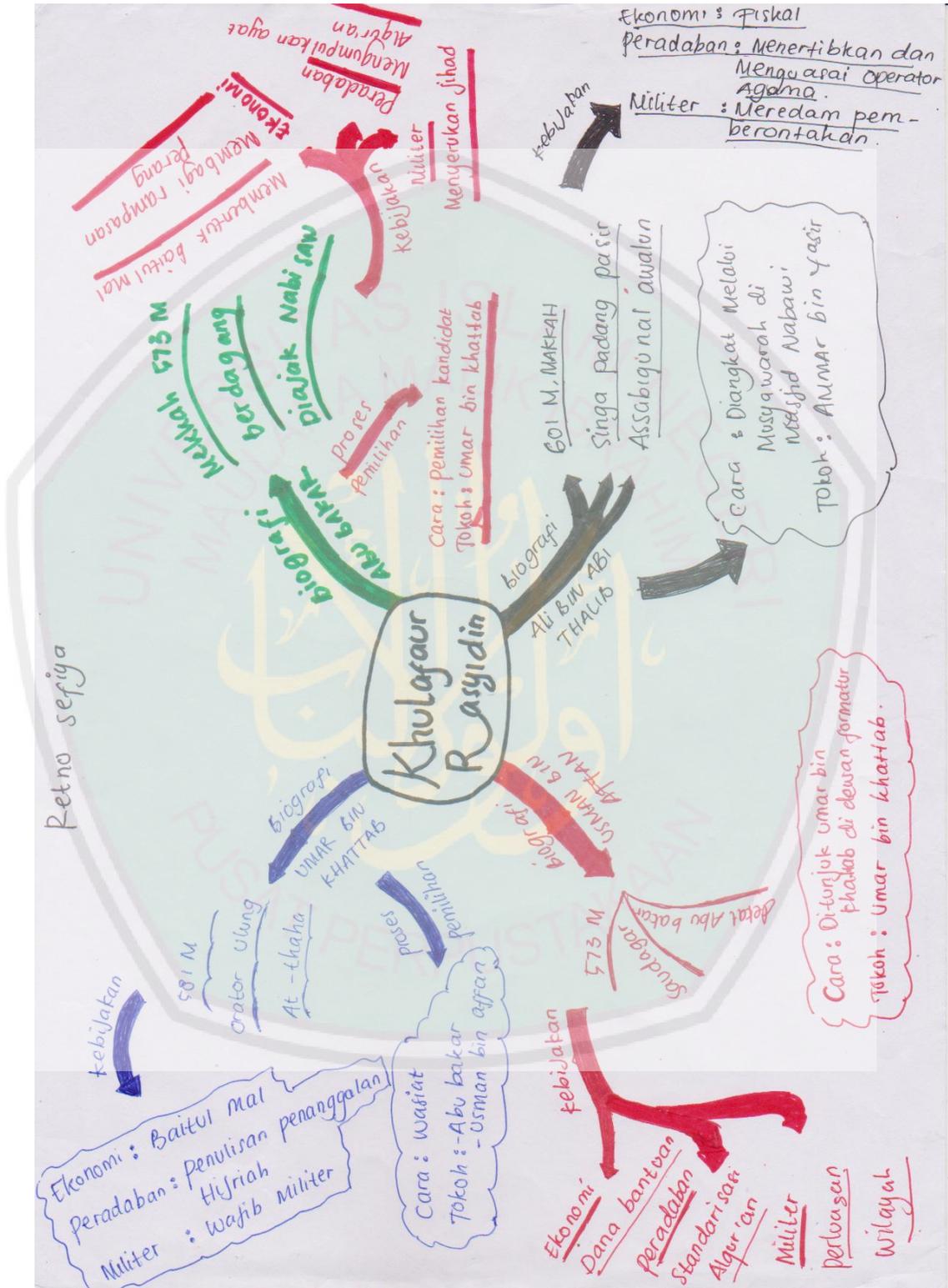
Nama : Syilvia Febriana Rosyida
 NIM : 14110011
 Judul : Pengaruh Metode *Mind Map* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Sulalah, M. Ag

No	Tgl/Bln/Thn	Materi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	19 - 1 - '18	Acc Revisi proposal.	
2	21 - 5 - '18	-revisi penulisan tabel. - "Partisipasi" / judul, Rumus, IV	
3	22 - 5 - '18	Keimpulan	
4	28 - 5 - '18	Abstrak.	
5	31 - 5 - '18	Acc Bab V	
6	28 - 5 - '18	Revisi Bab VI	
7	30 - 5 - '18	Acc Bab VI	
8	31 - 5 - '18	Acc Ujian	

Malang,
 Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI

Dr. Mafno, M. Ag
 NIP. 1972082002121001









Maulana: Dewi Uzza
 FIS : X IPS 1



BIODATA MAHASISWA



NAMA : SYLVIA FEBRIANA ROSYIDA
NIM : 14110011
TEMPAT TANGGAL LAHIR : LAMONGAN, 22 FEBRUARI 1997
FAKULTAS/JURUSAN : FITK/PAI
TAHUN MASUK : 2014
ALAMAT RUMAH : DESA KRADENANREJO RT 01/RW 01
KECAMATAN KEDUNGPRING
KABUPATEN LAMONGAN
NO. TELP : 085707500218
ALAMAT EMAIL : Syilfebriana@gmail.com

Malang, 23 Mei 2018
Mahasiswa,

Sylvia Febriana Rosyida
NIM. 14110011