

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PETA PIKIRAN  
(MIND MAPPING) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
DI KELAS VII SMP NEGERI 26 SURABAYA**

**SKRIPSI**



**Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Ilmu Tarbiyah**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

<b>PERPUSTAKAAN</b> IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2010 201 PAI Oleh:	No REG : T-2010/PAI/701 ASAL BUKU : TANGGAL :

**NAILATUL IZZAH**  
D01206124

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2010**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nailatul Izzah  
NIM : D01206124  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain akan tetapi hasil tulisan dan pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari pengambil-alihan karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Surabaya, 02 Agustus 2010

Yang membuat pernyataan

**Nailatul Izzah**  
**D01206124**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Naskah Skripsi

Lamp : 5 Eksemplar

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah

IAIN Sunan Ampel

Surabaya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan penilaian serta perbaikan sepenuhnya, maka kami selaku pembimbing menyatakan bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : NAILATUL IZZAH

NIM : D01206124

Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

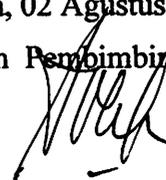
Judul : PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PETA PIKIRAN  
(*MIND MAPPING*) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM (PAI) DI KELAS VII SMP NEGERI 26 SURABAYA

Telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat menempuh ujian untuk memperoleh gelar sarjanah dalam Pendidikan Agama Islam, dalam Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Dengan demikian, semoga skripsi ini dapat diadakan munaqosah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 02 Agustus 2010

Dosen Pembimbing,



**Drs. Sutiyono, MM**

**NIP. 195108151981031005**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh **Nailatul Izzah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 30 Agustus 2010  
Mengesahkan,  
Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



*[Handwritten signature]*

**Dr. H. Nur Hamim, M. Ag**  
NIP. 196203121991031002

Ketua,

*[Handwritten signature]*

**Drs. Sutiyono, MM**  
NIP. 195108151981031005

Sekretaris,

*[Handwritten signature]*

**Sutini, M.Si**  
NIP. 197701032009122001

Penguji I,

*[Handwritten signature]*

**Dr. H. AZ. Fanani, M.Ag**  
NIP. 19550121198503

Penguji II,

*[Handwritten signature]*

**Drs. Husni M. Saleh, M.Ag**  
NIP. 194802011986031001



## ABSTRAK

Izzah, Naila. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (mind mapping) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya*, Surabaya: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel (Skripsi)

Skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan dan menjawab bagaimana penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*), bagaimana Kreativitas Belajar Siswa, dan bagaimana pengaruh penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.

Skripsi ini adalah hasil penelitian kuantitatif, sehingga data yang digunakan adalah data kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 68 siswa. Sedangkan untuk metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Interview, Angket, dan Dokumentasi.

Setelah data-data itu disajikan, kemudian dianalisis dengan teknik prosentase, rata-rata, dan product moment dan akhirnya didapatkan kesimpulan: *pertama*, bahwa penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya adalah termasuk kategori baik, dengan perolehan rata-rata pada dua kali pertemuan adalah 3,69 dan juga terbukti dari hasil prosentase responden sebesar 78,972%. *Kedua*, kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah baik, dengan perolehan rata-rata 60,881%. *Ketiga*, adanya pengaruh penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dikatakan cukup berpengaruh, karena nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,59 berada antara 0,40 – 0,70

Untuk itu dari hasil penelitian yang ada, maka bagi pihak sekolah baik SMP Negeri 26 Surabaya maupun instansi pendidikan lainnya, untuk lebih meningkatkan kemampuan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat guna seperti pembelajaran dengan *mind mapping*.

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>D. Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>E. Hipotesis .....</b>	<b>11</b>
<b>F. Definisi Operasional .....</b>	<b>12</b>
<b>G. Sistematika Pembahasan.....</b>	<b>13</b>
<b>BAB II : KAJIAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
<b>A. Tinjauan Tentang Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>) .....</b>	<b>16</b>
1. Pengertian Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) .....	16
2. Unsur-unsur Dalam Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ).....	20
3. Manfaat Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) .....	21
4. Syarat-Syarat Dalam Membuat Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ).....	26

5. Langkah-langkah Dalam Membuat Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> ).....	30
6. Kelemahan Catatan Standar/ Linier dan Keunggulan Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) .....	36
B. Tinjauan Tentang Kreativitas Belajar Siswa .....	43
1. Pengertian Kreativitas Belajar Siswa.....	43
2. Urgensi Kreativitas Belajar Siswa .....	49
3. Ciri-ciri Orang Kreatif .....	50
4. Tahap-tahap Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa .....	54
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa.....	57
6. Langkah-langkah Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kreatif .....	63
C. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> ) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	64
BAB III : METODE PENELITIAN .....	69
A. Jenis dan Rancangan penelitian .....	69
B. Penjabaran Variabel .....	71
C. Jenis Dan Sumber Data.....	73
D. Populasi Dan Sampel .....	76
E. Metode Pengumpulan Data.....	77
F. Analisis Data.....	80
BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN .....	84
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	84
1. Sejarah berdirinya SMP Negeri 26 Surabaya .....	84
2. Visi dan Misi SMPN 26 Surabaya.....	86
3. Struktur organisasi SMP Negeri 26 Surabaya .....	89
4. Profil SMP Negeri 26 Surabaya.....	90

<b>B. Penyajian Data .....</b>	<b>101</b>
1. Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ).....	103
2. Kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	118
3. Data yang diperoleh dari hasil angket tentang pernyataan siswa tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) dan pernyataan siswa tentang kreativitas belajar .....	119
a. Data Angket tentang Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) .....	122
b. Data Angket tentang Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.....	130
<b>C. Analisis Data.....</b>	<b>139</b>
1. Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah pertama, yaitu tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) di SMP Negeri 26 Surabaya.....	139
2. Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah kedua, yaitu tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya.....	141
3. Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah yang ketiga yaitu Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) terhadap kreativitas belajar siswa pada	

<b>mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII</b>	
<b>di SMP Negeri 26 Surabaya.....</b>	
	<b>144</b>
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>149</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>149</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>150</b>
<b>C. Penutup .....</b>	<b>151</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Perbedaan Antara Catatan Standar Dengan Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) ....	42
2. Profil SMP Negeri 26 Surabaya.....	90
3. Skor Observasi.....	102
4. Skor Angket .....	103
5. Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) Pertemuan Pertama. ....	103
6. Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) Pertemuan Kedua.....	108
7. Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>mind mapping</i> ) Pada Dua Pertemuan .....	112
8. Data Tentang Hasil Interview Dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	117
9. Daftar Nama-nama Responden .....	120
10. Jawaban Siswa-siswi tentang .....	122
11. Apakah Guru Pernah Mengajarkan Membuat Rangkuman atau Ringkasan Materi yang Berbentuk <i>mind mapping</i> . ....	123
12. Kesan Anda Setelah Belajar Membuat Rangkuman atau Ringkasan Materi Dalam Bentuk <i>mind mapping</i> . ....	123
13. Apakah Guru Pernah Menerangkan Pelajaran Dengan Menggunakan <i>mind mapping</i> . ....	124
14. Apakah Dengan Belajar <i>Mind Mapping</i> Dapat Meningkatkan Potensi Belajar Anda .....	125
15. Apakah Guru Memberi Kebebasan Dalam Membuat <i>mind mapping</i> .....	125
16. Apakah Anda Membuat <i>mind mapping</i> Setelah Guru Menerangkan Pelajaran.....	126

17. Apakah Dengan Membuat Ringkasan Seperti <i>mind mapping</i> Bisa Memudahkan Anda Dalam Memahami Pelajaran .....	126
18. Apakah Dengan Membuat <i>mind mapping</i> Bisa Memudahkan Anda Mengingat Pelajaran yang Telah Di Pelajari .....	127
19. Apakah Dengan Membuat <i>mind mapping</i> Bisa Membuat Anda Konsentrasi Dalam Belajar .....	128
20. Rekapitulasi Hasil Angket Tentang Implementasi Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> ).....	128
21. Apakah Siswa Mempunyai Rasa Keingintahuan Yang Cukup Dalam Menyelesaikan Tugas-tugas Dari Guru.....	130
22. Apakah Siswa Mempunyai Semangat Dan Antusias Yang Tinggi Dalam Belajar .....	131
23. Jika Guru Memberikan Tugas Yang Tergolong Rumit, Apakah Siswa Suka Mengerjakannya.....	132
24. Apakah Siswa Cenderung Menanyakan Hal-hal Yang Belum Mereka Ketahui .....	132
25. Apakah Siswa Menanggapi Tugas Yang Diberikan Guru Dengan Memberi Alternatif Jawaban Yang Lebih Banyak. ....	133
26. Sebelum Praktik Tentang Materi Tertentu Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Apakah Siswa Selalu Membaca Mater Yang Diberikan Guru.....	133
27. Ketika Di dalam Kelas, Apakah Siswa Selalu Memperhatikan Guru Saat Menerangkan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	134
28. Apakah Dengan Membuat <i>Mind Mapping</i> Siswa Selalu Aktif Mengerjakan Tugas Dari Guru Di dalam Kelas.....	135
29. Apakah Dengan Membuat <i>Mind Mapping</i> Siswa Selalu Mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR).....	135
30. Apakah Dengan <i>Mind Mapping</i> kreativitas belajar siswa berkembang.....	136

<b>31. Rekapitulasi Hasil Angket Tentang Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.....</b>	<b>137</b>
<b>32. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (<i>mind mapping</i>) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII.....</b>	<b>144</b>
<b>33. Tabel Interpretasi “r” .....</b>	<b>148</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Setiap manusia lahir dengan segala potensi yang dimiliki, termasuk potensi pikiran. Namun pada praktek pembelajaran, penggunaannya masih jauh dari optimal. Hal ini tercermin dari berbagai kesulitan yang muncul dalam pembelajaran, seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian atau mengingat, yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Dalam praktek pembelajaran di sekolah, kondisi ini diperburuk oleh praktek pembelajaran yang keliru, seperti pemberian tambahan pembelajaran baik di dalam maupun di luar sekolah. Padahal proses tersebut hanya dapat bermakna repetisi dari proses pembelajaran sebelumnya dan tidak memberi nilai tambah bagi pemahaman siswa. Dalam proses belajar siswa mendapatkan tambahan materi berupa informasi mengenai teori, gejala, fakta ataupun kejadian-kejadian. Informasi yang diperoleh akan diolah oleh siswa. Proses pengolahan informasi melibatkan kerja sistem otak, sehingga informasi yang diperoleh dan telah diolah akan menjadi suatu ingatan.

Tony Buzan seorang pakar psikologi dan memori mengatakan: “otak anda terdiri dari triliunan sel otak”. Setiap sel otak adalah seperti gurita yang begitu kompleks. Ia memiliki sebuah pusat dengan banyak cabang, dan setiap cabang memiliki empat koneksi. Tiap-tiap sel otak tersebut jauh lebih kuat dan lebih canggih daripada kebanyakan komputer di planet ini. Setiap sel tersebut berhubungan dengan ratusan ribu sel yang lain dan saling bertukar informasi.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Gordon Dryden dan Jeannette, *Revolusi Cara Belajar*, (Bandung: Kaifa, 2003), 168

Selain itu otak juga suatu alat tubuh yang sangat penting dan berpengaruh karena merupakan pusat komputer dari semua alat tubuh, bagian dari syaraf yang terletak di dalam rongga tenggorokan yang dibungkus oleh selaput otak yang kuat. Otaklah yang menentukan makhluk hidup bergerak, memerintahkan indera, menuntut dan mengadakan persepsi, mengatur pola komunikasi, menentukan jumlah informasi dan sekaligus menyeleksi nya. Sebenarnya otak menjaga dan mengontrol setiap aktivitas manusia. Yakni yang dilakukan oleh setiap manusia dari aktivitasnya meninggalkan pengaruh pada jaringan-jaringan otak. Pengaruh ini tetap tercatat dalam jaringan-jaringan otak atas bentuk sesuatu yang tidak mengetahui substansi ilmu sama sekali. Kesan-kesan yang tetap dalam jaringan-jaringan otak merupakan dasar dimana proses-proses nalar yang tinggi bagi manusia sendiri. Seperti belajar mengikat, berfantasi dan juga berpikir.<sup>2</sup>

Otak merupakan organ tubuh yang kompleks. Otak manusia merupakan otak yang paling sempurna dibandingkan dengan otak binatang lainnya termasuk otak binatang mamalia, otak manusia memiliki kemampuan untuk belajar oleh karena itu otak manusia dapat dikatakan sebagai otak belajar. Hal ini yang dapat membedakan otak manusia dengan otak binatang mamalia terletak pada fungsi sistem limbik atau disebut juga sebagai otak emosional yang merupakan pusat otak yang berperan dalam mengendalikan emosi.

---

<sup>2</sup>Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), 82

Sistem limbik pada otak binatang mamalia digunakan hanya untuk hal-hal yang sederhana seperti kemampuan binatang merekam sesuatu yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Sedangkan sistem limbik pada manusia memiliki fungsi yang sangat kompleks. Otak manusia memiliki beberapa bagian, di antaranya Neocortex atau cerebral cortex yang terbagi menjadi dua belahan, yakni **belahan otak kanan dan belahan otak kiri**. Masing-masing kedua belahan ini bertanggung jawab terhadap cara berpikir dan masing-masing memiliki spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu.<sup>3</sup>

Secara umum otak kiri memainkan peranan penting dalam pemrosesan logika kata-kata, matematika dan urutan atau yang disebut sebagai otak yang berkaitan dengan pembelajaran akademis. Otak kanan berkaitan dengan irama, rima, dan musik. Gambar dan imajinasi atau yang disebut sebagai otak berkaitan dengan aktivitas kreatif. Kedua belahan otak ini dihubungkan oleh corpus collosum yang secara konstan menyeimbangkan pesan-pesan yang datang dan menggabungkan gambar yang abstrak dan holistik dengan pesan konkrit dan logis.<sup>4</sup>

Sebagian besar orang hanya menggunakan otak kirinya sebagai berkomunikasi dan perolehan informasi dalam bentuk verbal ataupun tertulis. Bidang pendidikan, bisnis, dan sains cenderung yang digunakan adalah otak belahan kiri. Dalam proses belajar siswa selalu dituntut untuk mempergunakan

---

<sup>3</sup>Bobbi DePorter dan Mike Henarchi, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Galeri Buku Indonesia, 1999), 28

<sup>4</sup>Gordon Dryden dan Jeannette Vos. *Revolusi Cara Belajar*, (Bandung: Kaifa, 2003), 125

belahan otak kiri ketika menerima materi pelajaran. Materi pelajaran akan diubah dan diolah dalam bentuk ingatan. Terkadang siswa tidak dapat mempertahankan ingatan tersebut dalam jangka waktu yang lama. Hal itu disebabkan karena tidak adanya keseimbangan antara kedua belahan otak yang akhirnya dapat menimbulkan terganggunya kesehatan fisik dan mental seseorang.

Untuk menyeimbangkan kecenderungan salah satu belahan otak maka diperlukan adanya masukan musik dan estetika dalam proses belajar. Masukan musik dan estetika dapat memberikan umpan balik positif sehingga dapat menimbulkan emosi positif yang membuat kerja otak lebih efektif.

Dan salah satu cara agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak monoton, maka perlu adanya inovasi terutama dalam penyampaian atau metode yang digunakan dalam belajar. Selain itu penggunaan atau metode yang digunakan dalam belajar yang kurang tepat dan monoton dalam proses belajar mengajar juga akan membuat materi-materi pelajaran yang disampaikan guru ataupun bersumber dari buku, sulit untuk diterima dan dicerna oleh peserta didik. Penggunaan metode yang monoton tersebut menyebabkan proses belajar mengajar menjadi membosankan, sehingga anak didik yang kurang antusias dalam menerima pelajaran materi yang disampaikan tidak akan tersimpan kuat dalam otak peserta didik. Menurut Oemar Hamalik, sasaran akan berhasil kalau berusaha secara maksimal dengan metode belajar yang efisien. Dan sebaliknya

bila belajar serampangan maka hasilnya sesuai dengan usaha itu.<sup>5</sup> Dunia sekitar kita berubah dengan sangat cepat bahkan dengan begitu cepatnya sehingga hampir-hampir kita merasa selalu berada di daerah baru yang asing. Daerah baru ini membutuhkan pendekatan dengan cara penyelesaian baru dalam menghadapi berbagai pertentangan yang muncul. Alat utama kita itu untuk memasuki daerah baru ini adalah pikiran, imajinasi, dan kreativitas kita. Karena imajinasi dan kreativitas kitalah yang akan membuka pikiran menuju kemajuan. Kreativitas adalah sebuah proses berpikir, ide adalah buah karya dari proses tersebut. Ada anggapan bahwa kreativitas adalah bakat yang timbul dari diri seseorang. Padahal kreativitas dapat dilatih sehingga kita mudah mendapatkan sebuah ide.

Hanya saja proses melatih otak agar dapat dengan mudah memunculkan sebuah ide bukan proses yang gampang seperti membalikkan telapak tangan. Karena kreativitas dan imajinasi para ilmuwan dapat menemukan berbagai macam produk yang mungkin pada zaman dahulu belum berpikir seperti adanya mobil, pesawat, kapal selam, dan lainnya.<sup>6</sup>

Dalam rangka memahami pikiran, kita perlu peralatan yang bukan bagian dari pengalaman dan pendidikan standar kita selama ini. Kita perlu alat yang akan menembus batas dan membuka pikiran kita. Pemetaan-pikiran (*mind mapping*) adalah salah satu alat tersebut. Alat ini merupakan teknik untuk

---

<sup>5</sup>S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 49-50

<sup>6</sup>Erwin'z Weblog, *Visual Mind*, (Mei, 2005). <http://www.zulkur.net/?p=52>

mengembangkan pendekatan berpikir yang lebih kreatif dan inovatif.<sup>7</sup> Peta pikiran merupakan teknik pencatat yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang cara kerja otak. Peta pikiran menggunakan pengingat visual dan sensorik alam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Oleh karena itu proses pembelajaran seharusnya dapat menggunakan teknik pencatatan peta pikiran sebagai salah satu cara belajar yang dapat dilatihkan kepada siswa. Penggunaan peta pikiran (*mind mapping*) dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.<sup>8</sup>

Pada mulanya, penelitian tentang kreativitas masih jarang dilakukan karena orang cenderung mengukur kecerdasan dan prestasi seseorang berdasarkan intelegensi. Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (intelegensi) daripada pengembangan kreativitas. Sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup.

Kreativitas pada dasarnya merupakan anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada setiap orang, yakni berupa kemampuan untuk mencipta (daya cipta) dan berkreasi. Implementasi dari kreativitas seseorangpun tidaklah Sama,

---

<sup>7</sup>Hernowodunia, *Buka Pikiran dengan Mind Mapping* (11 Juni, 2007) <http://www.PikiranRakyat.com/cetak/2007/0205/17/0801.htm>

<sup>8</sup>Mahmuddin, *Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (Mind Mapping)*. (1 Desember 2009). <http://astutiamin.Wordpress.com/>

bergantung pada sejauh mana orang tersebut mau dan mampu mewujudkan daya ciptanya menjadi sebuah kreasi ataupun karya.

Kreativitas merupakan segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan, sehingga dapat menciptakan suatu produk yang baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Kreativitas muncul karena adanya motivasi yang kuat dari diri individu yang bersangkutan. Sebagaimana tertera pada QS. Al-A'raf: 179

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ آذَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَئِكَ كَالْإِنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ أُولَئِكَ هُمُ الْغَافِلُونَ (الأعراف: ١٧٩)

Artinya. *“Dan Sesungguhnya Kami jadikan untuk (isi neraka Jahannam) kebanyakan dari jin dan manusia, mereka mempunyai hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu sebagai binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi. Mereka Itulah orang-orang yang lalai”.* (QS. Al-A'raf: 179)

Sehubungan dengan hal tersebut, peningkatan kreativitas siswa harus diperhatikan, baik peningkatan kemampuan berpikir maupun pemupukan siswa dan ciri-ciri kepribadian yang kreatif. Mengingat perkembangan optimal dari kreativitas berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat dikembangkan, karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai minat dan

kebutuhannya. Dalam suasana inilah kreativitas siswa dapat berkembang dengan baik.

Pendidikan Islam sendiri merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh mereka yang memiliki tanggungjawab terhadap pembinaan, bimbingan, pengembangan serta pengarahan potensi yang dimiliki anak agar mereka dapat berfungsi dan berperan sebagaimana hakikat kejadiannya.<sup>9</sup> Jadi Pendidikan Islam juga sangat berpengaruh dalam perkembangan belajar seorang anak.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dicapai melalui pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dimana salah satu metode terbaik untuk meningkatkan kemampuan pemanggilan ulang sewaktu mempelajari bahan yang baru (buku, pertemuan, rapat, kuliah, dan lain-lain) adalah dengan metode *mind mapping*; menulis catatan dengan memetakan pikiran membutuhkan keterlibatan dengan bahan pelajaran yang tentu saja menghasilkan pola ingatan yang kuat. Peta pikiran (*Mind mapping*) menghasilkan gambar, memungkinkan kita menata bahan pelajaran begitu diterima, membuat sejumlah asosiasi, dan menghubungkannya dengan bahan-bahan sumber lain.

Cara kerja Peta pikiran (*mind mapping*) adalah menuliskan tema utama sebagai titik sentral atau tengah dan memikirkan cabang-cabang (tema-tema turunan) yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antar tema turunan. Itu berarti setiap kali kita mempelajari sesuatu maka fokus kita

---

<sup>9</sup>Prof. Dr. H. Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 19



diarahkan pada arah tema utamanya. Poin-poin penting dari tema yang utama yang sedang kita pelajari, pengembangan dari setiap poin penting tersebut dan mencari hubungan antar setiap poin.

Berangkat dari pemaparan diatas, maka penulis termotivasi untuk mengetahui apakah dengan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII SMP Negeri 26 Surabaya tersebut berpengaruh pada terciptanya kreativitas belajar siswa. Karena pada umumnya siswa yang duduk di bangku setara SMP dirasa sudah mampu untuk berfikir luas dan berpikir kreatif dalam belajar. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

## **B. Rumusan Masalah**

Berpijak dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis mengajukan rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya?
2. Bagaimana Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya?

3. Adakah Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*Mind Mapping*) terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan pangkal dari sebuah usaha oleh karena itu perlu disebutkan lebih jelas.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini secara umum sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Segi Teoritis**

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan khasanah keilmuan dan memberi sumbangsih dalam peningkatan belajar khususnya pada bidang Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kaidah dan prosedur ilmiah.

- b. Memberi sumbangsih terhadap pengembangan penelitian khususnya bagi dunia penelitian di bidang pendidikan.

## 2. Segi Praktis

Bagi peneliti dapat bermanfaat sebagai sarana melatih diri dalam dunia pendidikan khususnya sebagai calon pendidik agar nantinya menjadi bekal dalam menggunakan pembelajaran dengan *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dan dari hasil peneliti ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua yang berkepentingan khususnya bagi siswa SMP Negeri 26 Surabaya guna meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>10</sup> Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan pendapat Sutrisno Hadi yang menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Dugaan ini ditolak jika salah dan diterima jika benar.<sup>11</sup> Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, penulis mengajukan Hipotesis Kerja (Ha) Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel x dan y

---

<sup>10</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 64

<sup>11</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), 63

(*independent* dan *dependent variabel*). Jadi hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini adalah:

“Ada pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya”.

## F. Definisi Operasional

Sebelum peneliti menguraikan lebih lanjut, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu beberapa pengertian dalam judul. Hal ini dimasukkan agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kesinambungan dalam menginterpretasikan judul tersebut istilah-istilah tersebut di antaranya adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik berupa orang atau benda yang ikut membentuk watak perbuatan seseorang.<sup>12</sup>
2. Peta pikiran (*mind mapping*) merupakan sejenis teknik merangkum suatu persoalan, sejarah, kejadian atau sesuatu yang memiliki topik. Namun peta pikiran ini lebih jelas, mendalam dan menarik dari pada rangkuman. Sebab dalam peta pikiran digunakan teknik grafis dan ruang (baik berupa gambar dan simbol) serta warna untuk menandai ide-ide dalam pikiran.<sup>13</sup> Menurut Iwan Sugiarto, *mind mapping* adalah teknik meringkas bahan yang perlu

---

<sup>12</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 849

<sup>13</sup>Suroso, *Smart Brain*, (SIC, 2004), 85

dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga mudah memahaminya.<sup>14</sup>

3. Kreativitas belajar siswa adalah suatu proses penyadaran atas gagasan-gagasan pemikiran yang keliru khususnya dalam proses penyerapan siswa atas pengetahuan sehingga tercipta pembentukan gagasan-gagasan yang sifatnya lebih sempurna.
4. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, tercakup didalamnya lima aspek yaitu, aspek al-Qur'an, Keimanan, Akhlak, Ibadah, dan Sejarah.<sup>15</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dan memahami penulisan skripsi ini, maka penulis membuat suatu sistem pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis, definisi operasional, dan sistematika pembahasan. Dalam metodologi penelitian ini penulis menguraikan tentang jenis dan rancangan penelitian, penjabaran variabel, jenis

---

<sup>14</sup>Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), 75

<sup>15</sup>Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi; Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 132

dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan analisis data.

Bab kedua, landasan teori yang penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian lapangan sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Adapun teori-teori tersebut antara lain: membahas tentang peta pikiran (*mind mapping*) yang meliputi pengertian *mind mapping*, unsur-unsur dalam *mind mapping*, manfaat *mind mapping*, syarat-syarat dalam membuat *mind mapping*, langkah-langkah dalam membuat *mind mapping*, kelemahan catatan standart/ linier dan keunggulan peta pikiran *mind mapping*, serta tinjauan tentang kreativitas belajar siswa yang terdiri dari pengertian kreativitas belajar siswa, pentingnya kreativitas belajar siswa, ciri-ciri orang kreatif, tahap-tahap pengembangan kreativitas belajar siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa, dan langkah-langkah dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif, serta pembahasan tentang pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Bab ketiga, metodologi penelitian dalam hal ini penulis menguraikan tentang jenis dan rancangan penelitian, penjabaran variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan analisis data.

Bab keempat, merupakan laporan hasil penelitian yang terdiri dari dua bagian, yaitu deskripsi tentang gambaran umum obyek penelitian yang meliputi: sejarah berdirinya obyek penelitian, visi dan misi SMP Negeri 26 Surabaya,

**struktur organisasi obyek penelitian, dan profil SMP Negeri 26 Surabaya, serta membahas analisa dan penyajian data yang meliputi analisa dan penyajian data hasil observasi, hasil interview, dan hasil angket.**

**Bab kelima, penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan, saran-saran, dan lampiran-lampiran kemudian daftar kepustakaan.**

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Peta Pikiran (*Mind Mapping*).**

##### **1. Pengertian Peta Pikiran (*mind mapping*)**

Pemetaan Pikiran (*Mind Mapping*) adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan. Menurut Iwan Sugiarto, peta pikiran (*mind mapping*) adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga mudah memahaminya.<sup>1</sup> Peta pikiran (*mind mapping*) merupakan sejenis teknik merangkum suatu persoalan, sejarah, kejadian atau sesuatu yang memiliki topik. Namun peta pikiran ini lebih jelas, mendalam dan menarik daripada merangkum. Sebab dalam peta pikiran digunakan teknik grafik dan ruang (baik berupa gambar dan simbol) serta warna untuk menandai ide-ide dalam pikiran.<sup>2</sup> Dengan dilakukannya pemetaan pikiran maka pelajaran mudah di ingat dan belajarpun lebih menyenangkan serta menyerap, mengatur, dan mengolah informasi lebih mudah.

Peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk

---

<sup>1</sup>Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), 75

<sup>2</sup>Suroso, *Smart Brain*, (SIC, 2004), 153

kesan.<sup>3</sup> Detail-detail dari suatu peta pikiran mudah diingat karena mereka mengikuti pola pemikiran otak. Inilah pendekatan keseluruhan otak yang membuat anda mampu membuat catatan yang menyeluruh dalam satu halaman. Dengan menggunakan citra visual dan perangkat grafis lainnya, peta pikiran akan memberikan kesan yang lebih dalam.

Dengan teknik *mind map*, maka anak akan mencatat/ meringkas menggunakan kata kunci (*keyword*) dan gambar. Perpaduan dua hal tadi akan membentuk sebuah asosiasi di kepala anak dan ketika si anak melihat gambar tersebut maka akan terjelaskan ribuan kata yang diwakili oleh kata kunci dan gambar tadi.

Peta pikiran (*mind mapping*) pertama ditemukan Tony Buzan yang kemudian dikembangkan dalam metode belajar terbaik di dunia, terutama dikelas-kelas akselerasi dengan sebutan yang beraneka ragam.

Pada awalnya peta pikiran (*mind mapping*) ini adalah berfungsi untuk mencatat. Teknik pencatatan ini dikembangkan pada 1970 an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak anda sering sekali mengingat informasi dari gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Peta pikiran menggunakan penguatan-penguatan visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, berarti peta jalan yang digunakan untuk belajar,

---

<sup>3</sup>Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2001), 153

mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak anda (karena itu disebut dengan istilah “pendekatan keseluruhan otak”). Cara ini juga menyenangkan, dan kreatif. Pikiran anda tidak akan menjadi mandeg karena mengulangi catatan anda jika catatan-catatan tersebut dibuat dalam bentuk peta pikiran.<sup>4</sup>

*Mind mapping* menjadi cara mencatat/ meringkas yang mengakomodir cara kerja otak secara natural. Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam bentuk daftar panjang ke bawah, maka pada konsep *mind map* akan mengajak pikiran untuk membayangkan suatu subyek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Jika menggunakan catatan konvensional, anak harus menghafal daftar panjang yang sudah anak buat dan sering sekali ada yang terlewati. Sebaliknya dengan konsep *mind mapping*, secara mental anak membangun sebuah gambar yang dapat dibayangkan. Ketika gambar tersebut muncul dalam benak anak, maka seluruh penjelasan yang terkandung didalamnya akan terjelaskan. Pakar otak berpendapat bahwa kreativitas dapat diartikan seberapa banyak pancaran pikiran yang ditimbulkan dari pusat pikiran dalam pembuatan *mind map*. Latihan memancarkan pikiran ini sangat baik untuk melatih otot mental otak kanan anak, terutama aspek kreativitas.

---

<sup>4</sup>Bobbi De Porter & Mike Henarcki, *Quantum Learning*, 152

Peta pikiran adalah informasi yang bercabang secara radial dari tema utama yang menyertakan gambar, simbol, warna, dan teks. Proses pengerjaannya sederhana, alamiah, dan fleksibel untuk mengikuti arus kesadaran. Disamping itu peta pikiran adalah teknik belajar yang mengembangkan pikiran dan meningkatkan daya ingat karena disusun sesuai cara otak bekerja, dan melibatkan indera, emosi, dan perasaan. Peta pikiran juga merupakan salah satu kunci terbaik untuk memori jangka panjang sebagai salah satu unsur penting dalam teknik kaji ulang.<sup>5</sup>

Secara ringkas, otak kiri bersifat rasional, dan otak kanan lebih emosional. Menurut Buzan, dengan memanfaatkan gambar dan teks ketika kita mencatat atau mengeluarkan sesuatu yang ada dalam diri, maka kita telah menggunakan dua belahan otak secara sinergis. Apalagi jika dalam peta pikiran itu kemudian ditambahkan warna dan hal-hal yang memperkuat emosi.<sup>6</sup>

Jadi kedua belahan otak penting, artinya orang yang memanfaatkan kedua belahan otak ini juga cenderung seimbang dalam setiap aspek kehidupan mereka. Belajar terasa sangat mudah bagi mereka, karena mereka mempunyai pilihan untuk menggunakan bagian otak yang diperlukan dalam setiap pekerjaan yang sedang dihadapi.

---

<sup>5</sup>Quantum Institute, 2004 Mailto: Infoquin-quin.com

<sup>6</sup>Hernowo, *Brain Based Writing*, (Pikiran Rakyat: April 4 2005). <http://www.PikiranRakyat.com./cetak/2005/0205/17/0801.html>

## 2. Unsur-unsur Dalam Peta Pikiran (*mind mapping*)

Kekuatan istimewa teknik pemetaan pikiran adalah melatih otak anda melihat secara keseluruhan sekaligus secara terperinci adanya integrasi antara logika dan daya khayal. Pemetaan pikiran merupakan pencatatan non linier, tetapi tidak semua bentuk pencatatan non linier termasuk pemetaan pikiran. Sewaktu mengembangkan dan meneliti teknik ini, Buzan menyadari bahwa ada beberapa keuntungan tertentu yang diperoleh dari tiap unsur pemetaan pikiran, diantaranya adalah:

- a. Fokus pusat yang berisi citra atau lambang gambar masalah atau informasi yang dipetakan, diletakkan di tengah halaman.
- b. Gagasan dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian.
- c. Kata-kata kunci digunakan untuk menyatakan gagasan.
- d. Hanya satu kata kunci ditulis per baris.
- e. Gagasan kata kunci dihubungkan ke fokus pusat dengan garis.
- f. Warna digunakan untuk menerangi dan menekankan pentingnya sebuah gagasan.
- g. Gambar dan lambang digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitan yang lain.<sup>7</sup>

Sebelum mempelajari apa dan bagaimana *mind mapping* itu, yang perlu diketahui lebih dahulu adalah kata pengingat dan kata kreatif. Menurut Tony Buzan, yang dimaksud dengan kata pengingat kunci adalah frase atau kata yang mengalirkan rentang citra khusus yang luas ke dalam dirinya, dan ketika dipicu mengalir lah citra yang sama. Kata tersebut cenderung menjadi kata benda atau kata kerja yang kuat, kadang-kadang dikelilingi oleh kata keterangan atau kata sifat kunci tambahan. Sedangkan kata kreatif adalah

---

<sup>7</sup>Joyce Wyckoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2004), 67-68

kata yang secara khusus membangkitkan ingatan dan membentuk citra. Tetapi lebih jauh umum daripada kata penguat kunci tambahan. (Tony Buzan, 1995: 101)

### 3. Manfaat Peta Pikiran (*mind mapping*)

Penggunaan peta pikiran hampir tak terbatas, manfaat teknik ini bisa dilihat dalam setiap proses yang membutuhkan informasi atau pengelolaan atau organisasi.

Hernowo menjelaskan diantara manfaat peta pikiran (*mind mapping*) adalah:

- a. Untuk menulis secara kreatif.
- b. Untuk mengelola jaringan pekerjaan (manajemen proyek).
- c. Untuk menuangkan ide secara bebas (*Brain Storming*).
- d. Untuk menjadikan rapat-rapat menjadi produktif.
- e. Untuk menyusun daftar tugas secara detail.
- f. Untuk melakukan presentasi secara komprehensif.
- g. Untuk melakukan pencatatan secara efektif.
- h. Untuk membantu proses pengembangan diri.<sup>8</sup>

Dalam bidang penulisan, pemetaan pikiran akan membantu anda menyusun bahan tulisan, baik untuk laporan dalam pekerjaan maupun menggali karakter tokoh novel baru sehingga tulisan anda lebih dalam dan kaya. Anda dapat menangani bahan tulisan sedemikian cepatnya. Sehingga bisa dikatakan pemetaan pikiran membantu mendobrak rintangan menulis dan memungkinkan lancarnya aliran proyek menulis anda.

---

<sup>8</sup>Hernowo, *Quantum Reading*, (Bandung: Mizan Learning Center, 2005), 124

Di bidang manajemen proyek, pemetaan pikiran dapat membantu seseorang memecah suatu proyek menjadi bagian-bagian kecil yang kemudian dapat terawasi secara detail.

Untuk curah gagasan (*brainstorming*), dalam kegiatan curah gagasan baik yang dilakukan secara berkelompok maupun perseorangan, cocok dengan teknik pemetaan-pikiran yang strukturnya mengalir bebas.

Untuk mengefektifkan rapat, ada kemungkinan besar waktu kerja mereka digunakan untuk menghadiri rapat. Pemetaan-pikiran menjadikan waktu rapat lebih efektif dan produktif.

Menyusun daftar tugas, kadang susunan daftar tugas kita tidak membangkitkan semangat kita untuk mengerjakannya secara benar dan baik.

Pemetaan-pikiran akan dapat membantu kita membuat daftar tugas yang memotivasi.

Melakukan presentasi yang komprehensif, dengan pemetaan-pikiran materi presentasi akan dapat diingat lebih mudah dan membuat para pendengar presentasi mendapatkan materi yang kaya dan bervariasi.

Melakukan pencatatan secara efektif, dengan metode pencatatan pemetaan-pikiran yang menggabungkan teks dan gambar ini akan membantu seseorang dalam mengelola informasi, menambahkan kaitan dan asosiasi, serta menjadikan informasi lebih bertahan lama dalam ingatan.

Membantu proses pengembangan diri, apabila seseorang dapat membiasakan diri menggunakan pemetaan-pikiran dalam bidang-bidang

yang dijalaninya, dia akan dibawa masuk lebih dalam ke *inner self*-nya atau diri kita yang terdalam.

Menurut Bobbi De Porter & Mike Henarcki manfaat peta pikiran dalam quantum learning adalah:

- a. Fleksibel, jika seorang pembicara tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, anda dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam peta pikiran anda tanpa harus kebingungan.
- b. Dapat memusatkan perhatian, anda tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan. Sebaliknya anda dapat berkonsentrasi pada gagasan-gagasannya.
- c. Meningkatkan pemahaman, ketika membaca suatu tulisan atau laporan teknik peta pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
- d. Menyenangkan, imajinasi dan kreativitas anda tidak terbatas. Dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan<sup>9</sup>

Sedangkan menurut Tony Buzan, manfaat dari catatan peta pikiran adalah sebagai berikut:

- a. Peta pikiran ini memungkinkan anda dapat membuat seluruh gambar pengetahuan bisa dilihat sepanjang waktu sehingga membuat

---

<sup>9</sup>Bobbi De Porter & Mike Henarcki, *Quantum Learning*, 172

pengetahuan anda lebih seimbang dan luas mengenai subyek dalam keseluruhan.

- b. Peta pikiran ini memerlukan ruang yang jauh lebih kecil daripada catatan linier. Antara 10 dan 1000 halaman teks dapat diringkas dalam satu halaman peta pikiran berukuran besar.
- c. Peta pikiran memberikan fokus dan struktur sentral pada otak anda untuk mengintegrasikan pengetahuan anda mengenai subyek apapun.
- d. Peta pikiran meningkatkan rasa lapar otak anda akan pengetahuan.
- e. Peta pikiran membuat anda dapat menghubungkan pikiran dan ide anda sendiri dengan apa yang disebutkan dalam buku kuliah, atau presentasi.
- f. Peta pikiran jauh lebih efektif dan efisien untuk melakukan tinjauan ulang.
- g. Peta pikiran meningkatkan memori dan pemahaman anda mengenai buku, kuliah, presentasi, dan membuat anda unggul dalam bidang studi apapun.<sup>10</sup>

Untuk lebih jelasnya, inti dari manfaat *mind mapping* adalah:

- a. Meningkatkan fokus perhatian.
- b. Representasi grafis yang mengkombinasikan gambar dengan kata-kata akan meningkatkan fokus perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan. Saat siswa memindahkan informasi tersebut sesuai dengan

---

<sup>10</sup>Tony & Barry Buzan, *Memahami Peta Pikiran*, (Batam: Interaksara, 2004), 282-284

keinginan mereka akan berinteraksi dengan informasi tersebut dan terdorong untuk menerima informasi terbaru.

- c. Mengunci informasi dalam ingatan.
- d. Visualisasi konsep dalam bentuk peta pikiran langsung mengikat konsep tersebut dalam pikiran siswa yang melihatnya.
- e. Menumbuhkan keasyikan dalam belajar karena menyimpan informasi, dengan cara ini lebih menyenangkan di bandingkan dengan cara yang linier.
- f. Meningkatkan daya serap dan daya ingat karena bekerja pada beberapa level sekaligus.
- g. Data yang masuk menjadi konsep dan imajinasi yang sangat berarti untuk mengambil informasi kapanpun diperlukan.
- h. Mensinergikan otak kiri (kemampuan analisis dan verbal) dengan otak kanan (kemampuan visual dan non verbal) sehingga akan memperkuat fakta dan data secara simultan dalam rangkaian ingatan di kedua sisi otak.
- i. Secara umum otak kiri memainkan peranan dalam pemrosesan logika, kata-kata, matematika, dan urutan (pembelajaran akademis) sementara otak kanan berurusan dengan irama, musik, gambar, dan imajinasi (aktivitas kreatif).
- j. Peta pikiran di olah melalui otak kanan dan memastikan otak untuk bekerja lebih efektif dengan menimbulkan sinergi dengan otak kiri.

Dengan mensinergikan kedua sisi otak maka pintu kecerdasan berganda akan terbuka bagi anda dan tentunya dapat menyerap dan memproses informasi secara lebih efektif.

Jadi manfaat peta pikiran adalah menumbuhkan keasyikan dalam belajar, karena dalam pembuatan pemetaan pikiran terdapat gambar, simbol, grafik dan warna yang akan memudahkan anak untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari sehingga mereka akan lebih kreatif, efektif, dan produktif dalam belajar.

#### **4. Syarat-Syarat Dalam Membuat Peta Pikiran (*mind mapping*)**

Tony Buzan menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat peta pikiran yaitu sebagai berikut.

- a. Mulai dengan citra berwarna di tengah-tengah sebuah citra seringkali “bernilai seribu kata” dan mendorong pemikiran kreatif seraya meningkatkan memori dengan signifikan letakkan kertas berbaring.
- b. Citra seluruh peta pikiran anda untuk mendorong seluruh proses selaput otak. Pikatlah mata anda dan bantu memori.
- c. Kata sebaiknya ditulis dengan huruf cetak, dengan maksud agar mudah dibaca kembali.
- d. Kata yang ditulis dengan huruf cetak sebaiknya diatas garis dan setiap garis sebaiknya dihubungkan dengan garis lain.

- e. Kata sebaiknya dalam satu “umat” yaitu satu kata per garis. Ini membuat setiap kata lebih bebas mengait serta memberikan kebebasan dan fleksibilitas lebih banyak dalam membuat catatan.
- f. Gunakan warna di seluruh peta pikiran karena akan meningkatkan memori, menyenangkan mata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan.
- g. Dengan usaha kreatif dari sifat ini sebaiknya dibiarkan sebebaskan mungkin, setiap pemikiran tentang kemana hal-hal harus berjalan atau apakah harus dilipat hanya akan memperlambat proses.<sup>11</sup>

Hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *mind mapping* untuk anak belajar adalah sebagai berikut.

- a. Sediakan kertas folio/ A4 (quarto) putih polos dan pensil warna (minimal 3, semakin bervariasi semakin bagus).
- b. Pilih posisi kertas mendatar (*landscape*), agar tata ruangnya lebih luas dan panjang.
- c. Mintalah pada anak untuk menentukan pusat pikiran (dan diletakkan di tengah-tengah). Sebaliknya pusat pikiran berupa gambar agar lebih menarik. Pusat pikiran biasanya diambil dari judul bab atau tema pokok dari bab tersebut. Prinsipnya, pusat pikiran adalah sebuah kata (bukan kalimat) yang mewakili dari isi semua materi (gambaran umum) yang hendak dibuat *mind mapping*.

---

<sup>11</sup>Suroso, *Smart Brain*, 92

d. Dari pusat pikiran tersebut, mintalah anak untuk menentukan dan membuat cabang utama (Basic Ordering Ideas). BOI adalah cabang utama mind map yang bertugas mengumpulkan informasi yang sejenis atau satu tema. BOI biasanya berupa sub bab dari materi yang dipelajari anak. Dalam membuat cabang hendaknya pilih yang meliuk (tidak lurus), dengan pangkal tebal, lalu menipis di bagian ujungnya. Bentuk cabang yang meliuk (sering diistilahkan *organic line*) sangat disukai otak kita. Panjang cabang hendaknya disesuaikan dengan luas kertas yang disediakan.<sup>12</sup>

Dua anak yang membuat *mind mapping* (dengan bahan/ materi yang sama), belum tentu akan memberikan hasil (out put) yang sama. Hal ini disebabkan karena setiap anak mempunyai kreativitas yang berbeda, dan tentu saja dalam membuat *mind mapping* tersebut anak menggunakan kata, gambar, dan bentuk sesuai dengan selera dan kemampuannya sendiri.

Meringkas dengan *mind mapping* akan lebih menyenangkan bagi anak daripada hanya menggarisbawahi kata atau kalimat yang dianggap penting. Disamping itu meringkas dengan *mind mapping* lebih hemat waktu, lebih tahan lama daya ingatannya dan si anak lebih bisa memahami mata pelajaran.

Selain itu, beberapa aturan yang perlu diperhatikan dalam peta pikiran adalah:

---

<sup>12</sup>Caroline Edward, *Mind Mapping Untuk Anak Sehat & Cerdas*, (Yogyakarta: Sakti, 1009), 67-68

**a. Gunakan Penekanan.**

- 1) Selalu gunakan gambar sentral.
- 2) Gunakan gambar di seluruh peta pikiran anda.
- 3) Gunakan tiga warna atau lebih untuk setiap gambar sentral.
- 4) Gunakan gambar dimensi dalam gambar dan di sekitar kita.
- 5) Gunakan sintesia (mencampur adukan indera fisik).
- 6) Variasi ukuran huruf, garis, dan gambar.
- 7) Gunakan spasi untuk mengatur.
- 8) Gunakan spasi yang cocok.

**b. Gunakan Asosiasi**

- 1) Gunakan gambar panah kalau anda ingin membuat hubungan di dalam dan melintasi pola cabang.

- 2) Gunakan warna.
- 3) Gunakan kode.

**c. Bersikap Jelas**

- 1) Gunakan hanya satu kata kunci per garis.
- 2) Tuliskan semua kata dengan huruf cetak.
- 3) Tuliskan kata kunci diatas garis.
- 4) Buat garis sama panjang dengan panjang kata.
- 5) Buat hubungan cabang utama ke gambar sentral.
- 6) Hubungkan garis ke garis yang lain.
- 7) Buat garis-garis sentral lebih tebal.

8) Buat batas-batas anda “mencakup” garis besar cabang anda.

9) Buat gambar anda sejelas mungkin.

10) Letak kertas anda tetap horizontal di depan anda.

11) Pertahankan tulisan anda setegak mungkin.

d. Kembangkan Gaya pribadi.<sup>13</sup>

Untuk mengembangkan gaya peta pikiran yang benar-benar pribadi, anda harus mengikuti aturan “1+”. Ini berarti bahwa setiap peta pikiran yang anda kerjakan seharusnya sedikit lebih semangat, sedikit lebih tiga dimensi, sedikit lebih imajinatif, asosiasinya sedikit lebih logis, dan sedikit lebih indah ketimbang yang sebelumnya.

Dengan demikian, anda akan secara konstan mengembangkan

dan memperhalus semua keterampilan mental anda. Anda juga akan menghasilkan peta pikiran yang ingin anda tinjau ulang dan gunakan untuk kreasi dan komunikasi. Disamping itu, semakin anda membuat peta pikiran bersifat pribadi, semakin mudah anda akan mengingat informasi yang ada didalamnya.

## 5. Langkah-langkah Dalam Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Menurut Djohan (2008), proses pembuatan sebuah *mind mapping* secara *step by step* dapat dibagi menjadi empat langkah yang harus dilakukan secara berurutan yaitu:

---

<sup>13</sup>Tony & Barry Buzan, *Memahami Peta Pikiran*, 119-120

- a. Menentukan central topik yang akan dibuatkan *mind mappingnya*, untuk buku pelajaran central topik biasanya adalah judul buku atau judul bab yang akan dipelajari dan harus diletakkan di tengah kertas serta usahakan berbentuk image/ gambar.
- b. Membuat Basic Ordering Ideas (BOI) untuk sentral topik yang telah dipilih, BOI biasanya adalah judul bab atau sub-sub bab dari buku yang akan dipelajari atau bisa juga dengan menggunakan 5WH (What, Why, Where, When, Who, dan How).
- c. Melengkapi setiap BOI dengan cabang-cabang yang berisi data-data pendukung yang terkait. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting karena pada saat inilah seluruh data-data harus ditempatkan dalam setiap cabang BOI secara asosiatif dan menggunakan struktur radian yang menjadi ciri yang paling khas dari semua *mind mapping*.
- d. Melengkapi setiap cabang dengan *Image* baik berupa gambar, simbol, kode, daftar, grafik, dan garis penghubung bila ada BOI yang saling terkait satu dengan lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membuat sebuah *mind mapping* menjadi lebih menarik sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan diingat.<sup>14</sup>

Menurut Tony Buzan, langkah yang tepat atau cara yang praktis dalam membuat *mind mapping* adalah:

---

<sup>14</sup>Mahmuddin, *Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (Mind Mapping)*, (1 Desember 2009) <http://astutiamin.Wordpress.com/>

- a. Mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang. Kenapa begitu? Karena mulai dari tengah-tengah permukaan kertas akan memberikan kekuasaan bagi cara kerja otak untuk memancar keluar ke segala arah, dan mengekspresikan diri lebih bebas dan alami.
- b. Gunakan sebuah gambar untuk gagasan sentral anda. Kenapa begitu? Karena suatu gambar bernilai seribu kata dan membantu anda menggunakan imajinasi. Gambar yang letaknya di tengah-tengah akan tampak lebih menarik, membuat anda tetap terfokus, membantu anda memusatkan pikiran dan membuat otak semakin aktif dan sibuk.
- c. Gunakan warna pada seluruh *mind map*. Kenapa begitu? Karena bagi otak, warna-warna tidak kalah menariknya dari gambar. Warna membuat *mind map* tampak lebih cerah dan hidup. Meningkatkan kekuatan dahsyat bagi cara berpikir kreatif, dan ini juga adalah hal yang menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan seterusnya. Kenapa begitu? Karena seperti yang kita ketahui otak bekerja dengan menggunakan asosiasi. Jika kita menghubungkan cabang-cabang kita akan jauh lebih mudah dalam memahami dan mengingat.
- e. Menghubungkan cabang-cabang utama akan menciptakan dan membangun suatu struktur atau arsitektur dasar bagi pikiran. Ini sama

dengan seperti yang terjadi di alam dimana pohon yang mempunyai cabang-cabang yang saling berhubungan dan memancar keluar dari batang pohon. Apabila terdapat kesenjangan kecil antara batang pohon dan cabang-cabang utamanya, atau antara cabang-cabang utama dan cabang-cabang yang lebih kecil serta ranting-ranting, proses alami tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya hubungan dalam *mind mapping*, segala sesuatu (terutama daya ingat dan daya belajar anda) akan menjadi berantakan. Oleh karena itu hubungkanlah.

- f. Buatlah cabang-cabang *mind mapping* berbentuk melengkung bukannya jadi lurus. Kenapa begitu? Karena jika semuanya garis lurus, ini akan membosankan anda. Cabang-cabang yang melengkung dan hidup seperti cabang-cabang sebuah pohon jauh lebih menarik dan indah bagi mata anda.
- g. Gunakan satu kata kunci per baris. Kenapa begitu? Karena kata kunci tunggal akan menjadikan *mind mapping* lebih kuat dan fleksibel. Setiap kata tunggal atau gambar tunggal seperti pengganda, yang melahirkan sendiri rangkaian asosiasi dan hubungan yang khusus. Bila anda menggunakan kata-kata tunggal, setiap kata lebih bebas dan oleh karena itu lebih mudah tercetus atau terpicu gagasan-gagasan dan pikiran baru. Ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat cenderung akan mengurangi efek pemicu tersebut. *Mind mapping* yang mempunyai banyak kata-kata kunci didalamnya adalah seperti tangan yang memiliki jari yang

semuanya bebas bergerak dengan lincah. *Mind mapping* yang berisi ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat adalah seperti tangan yang semua jemarinya di ikat.

- h. Gunakan gambar seluruh *mind mapping*. Kenapa begitu? Karena setiap gambar seperti gambar sentral juga bernilai seribu kata. Jadi apabila kita hanya memiliki 10 gambar saja pada *mind mapping* ini sama dengan 10.000 kata yang terdapat dalam suatu catatan.<sup>15</sup>

Disamping cara-cara diatas, inilah beberapa cara yang dapat anda lakukan untuk membuat catatan peta pikiran anda lebih mudah diingat, diantaranya:

- a. **Tulis atau ketiklah secara rapi dengan menggunakan huruf-huruf kapital.**
- b. **Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar sehingga mereka langsung menonjol begitu anda membuka kembali catatan anda.**
- c. **Gambarkan peta pikiran anda dengan hal-hal yang berhubungan dengan anda. Simbol jam mungkin berarti bahwa benda ini memiliki tenggat waktu yang penting. Sebagian orang menggunakan anak panah untuk menunjukkan tindakan-tindakan yang harus mereka lakukan.**
- d. **Garis bawah kata-kata itu. Gunakan huruf tebal.**
- e. **Bersikaplah kreatif dan berani dalam desain anda karena otak kita lebih mudah mengingat hal yang tidak biasa.**

---

<sup>15</sup>Tony Buzan, *Mind Mapping*, 21-23

- f. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal-hal atau gagasan-gagasan tertentu.
- g. Ciptakanlah peta pikiran anda secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan anda.<sup>16</sup>

Ada banyak petunjuk dalam membuat pemetaan pikiran. Gordon Dryden dan Jeannette Vos, dalam *The Learning Revolution*, memberikan cara-cara yang simpel, imajinatif dan memberdayakan, diantaranya:

- a. Pertama, bayangkan sel-sel otak (neuron) anda seperti pohon, masing-masing menyimpan informasi yang berhubungan dengan cabang-cabangnya.
- b. Kedua, susunlah kembali poin-poin kunci, dari topik manapun yang anda ingin keluarkan atau anda serap. Diatas lembar kertas sebagaimana bentuk pohon (neuron) yang bercabang-cabang.
- c. Ketiga, mulailah dengan gagasan inti, biasanya dengan satu simbol di tengah halaman, lalu gambarlah cabang-cabangnya menyebar di sekelilingnya. Misalnya jika anda memetapikirkan Kota Jakarta, gunakan patung Monas. Jika anda memetapikirkan Kota Bandung, gunakan miniature gedung sate.
- d. Keempat, usahakan mencatat dengan satu kata atau simbol untuk setiap poin yang anda ingat atau tampakkan satu tema utama untuk setiap cabang.

---

<sup>16</sup>Bobbi De Porter, *Quntum Learning*, 156

- e. Kelima, letakkan poin-poin yang berhubungan dengan cabang utama yang sama, masing-masing membentuk sub cabang.
- f. Keenam, gunakan pensil atau spidol berwarna untuk poin-poin yang berhubungan.
- g. Ketujuh, lukislah sebanyak mungkin gambar atau simbol.
- h. Kedelapan, ketika anda melengkapinya setiap cabang, lengkapi dengan garis batas berwarna.
- i. Kesembilan, kembangkan terus setiap peta secara teratur. Ada kemungkinan cabang yang membesar dan banyak dapat kita pisahkan untuk menjadi peta pikiran yang baru.<sup>17</sup>

## 6. Kelemahan Catatan Standar/ Linier dan Keunggulan Peta Pikiran (*mind mapping*)

### a. Kelemahan Catatan Standar/ Linier

Menurut Tony Buzan, ada beberapa kelemahan dengan adanya catatan kalimat standart/ kalimat linier, yaitu sebagai berikut:

- 1) Waktu dihabiskan untuk membaca atau mencatat kata yang tidak ada hubungannya dengan memori (perkiraan pemborosan 90%).
- 2) Waktu dihabiskan membaca kembali kata yang tidak diperlukan yang sama.

---

<sup>17</sup>Hernowo, *Manfaat Mind Mapping*. (Mizan Learning Center, Maret, 17, 2005) Mizan LC.com/notes/note 0023 htm.

- 3) Waktu dihabiskan mencari kata yang merupakan kata pengikat kunci, dimana biasanya tidak dibedakan dengan tanda apapun dan karena itu bercampur dengan kata lain yang bukan pengikat.
- 4) Hubungan diantara kata pengikat kunci dihalangi oleh kata yang memisahkannya. Kita mengetahui bahwa memori bekerja melalui asosiasi, dan gangguan kita bukan pengikat, akan tetapi membuat hubungan menjadi kurang kuat.
- 5) Kata pengikat kunci dipisahkan dalam waktu oleh kata perantara. Setelah waktu satu frase atau kata kunci dibaca, maka paling tidak memerlukan waktu beberapa detik untuk sampai pada frase atau kata berikutnya. Semakin lama waktu dihabiskan diantara hubungan, semakin sedikit kesempatan membuat hubungan layak.
- 6) Kata pengingat kunci dipisahkan dalam ruang oleh jaraknya satu sama lain dalam halaman.<sup>18</sup>

Dengan demikian, akibat sulitnya mengingat pada catatan kalimat standart disebabkan banyaknya kata-kata yang tidak efektif dan efisien untuk diingat, maka perlu strategi untuk menghadapi catatan kalimat standart/ kalimat linier tersebut.

Menurut Tony Buzan, dalam bukunya *How to Mind Mapping*, terdapat empat kekurangan dari sistem membuat catatan/ mencatat linier:

---

<sup>18</sup>Suroso, *Smart Brain*, 91

a. **Gaya ini mengaburkan kata kunci.**

Ide penting disampaikan oleh kata kunci kata-kata itu, biasanya kata benda atau kata kerja yang kuat, yang mengembalikan asosiasi yang relevan kalau dibaca atau didengar.

b. **Gaya ini membuat sulit untuk mengingat.**

Catatan yang monoton (satu warna) membosankan secara visual. Seperti yang kita ketahui, hal yang monoton akan ditolak dan dilupakan. Disamping itu catatan standart mempunyai bentuk seperti daftar yang tidak berkesudahan. Sifat monoton saja dari membuat daftar seperti itu membuat otak dalam keadaan trans setengah terhipnotis, membuat otak nyaris tidak mungkin mengingat isinya.

c. **Gaya ini memboroskan waktu.**

Sistem membuat catatan/ mencatat standar memboroskan waktu di semua tahap yaitu:

- 1) Dengan mendorong orang mencatat hal yang tidak perlu.
- 2) Dengan mengharuskan orang membaca ulang catatan yang tidak perlu.
- 3) Dengan mengharuskan orang mencari kata-kata kunci.

d. **Gaya ini gagal merangsang kreativitas otak.**

Dengan sifat alaminya itu, presentasi linier dari catatan standar mencegah otak membuat asosiasi, sehingga bertentangan

dengan kreativitas dan memori. Disamping itu, terutama kalau menghadapi catatan berbentuk daftar, otak secara terus menerus merasa bahwa catatan itu telah sampai dibagian akhir atau telah selesai.<sup>19</sup>

**b. Keunggulan Peta Pikiran (*mind mapping*)**

Adapun keuntungan menggunakan peta pikiran adalah sebagai berikut:

- a. Tema utama diletakkan di tengah-tengah sehingga cepat dapat dilihat dan dimengerti. Cabang-cabang utamanya di buat sedemikian rupa sehingga mudah dimengerti tentang apa peta pikiran tersebut.
- b. Kita dapat lebih berkonsentrasi dan mengembangkan pemikiran melalui penggunaan kata-kata kunci.
- c. Peta pikiran sangat cocok untuk mengulang kembali tentang apa yang telah dipelajari lewat pemikiran dasar yang sudah ada, di rekonstruksi dan diingat kembali lalu dikaitkan dengan kata-kata kunci yang telah dipergunakan.
- d. Melalui peta pikiran, kita dapat meringkas beberapa lembar bahan yang dipelajari menjadi satu halaman saja.

---

<sup>19</sup>Tony & Barry Buzan, *Memahami Peta Pikiran*, 57-59

- e. Kita lebih mudah mengingat karena di dalam peta pikiran, kita bisa mempergunakan gambar, warna, serta simbol-simbol (kedua belahan otak kita bisa bekerja sama-sama).
- f. Peta pikiran memberikan kita langkah pertama menuju era persaingan.<sup>20</sup>

Lebih lanjut Tony Buzan mengemukakan bahwa menggunakan peta pikiran lebih memberikan keuntungan dibanding dengan bentuk catatan linier. Berikut adalah keunggulan menggunakan peta pikiran:

- a. Waktu yang hemat dengan hanya mencatat kata-kata yang relevan antara 50% dan 95%.
- b. Waktu yang hemat dengan hanya membaca kata-kata yang relevan lebih dari 90% dari keseluruhan.
- c. Waktu yang hemat dengan melakukan tinjauan peta pikiran lebih dari 90% dari keseluruhan.
- d. Waktu yang hemat dengan tidak perlu mencari kata-kata kunci diantara banyak kata-kata yang tidak berguna lebih dari 90% dari keseluruhan.
- e. Konsentrasi pada masalah nyata meningkat.
- f. Kata-kata kunci penting membuat lebih mudah dibedakan.
- g. Kata-kata kunci penting mendekatkan dimensi waktu dan ruang yang memperbaiki kreativitas dan ingatan.

---

<sup>20</sup>Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak*, 78

- h. Asosiasi yang tepat dan jelas dibuat diantara kata-kata kunci.
- i. Otak merasa lebih mudah menerima dan mengingat peta pikiran yang merangsang secara visual, berwarna-warni, multi dimensi, daripada catatan linier yang monoton dan membosankan.
- j. Ketika sedang melakukan pemetaan pemikiran, secara konstan berada di tepi penemuan baru dan realisasi baru. Keadaan ini mendorong aliran pikiran yang berkelanjutan dan berpotensi tiada akhir.
- k. Peta pikiran bekerja dalam harmoni dengan keinginan alami otak untuk penyelesaian atau keseluruhan, melengkapi keinginan alami kita untuk belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- l. Dengan secara konstan memanfaatkan seluruh keterampilan kulit otak, otak menjadi semakin waspada dan dapat menerima, dan yakin dalam kemampuannya.<sup>21</sup>

Sistem *mind mapping* mempunyai banyak keunggulan diantaranya:

- a. Proses pembuatannya menyenangkan, karena tidak semata-mata hanya mengandalkan otak kiri saja. Gambar dan warna yang digunakan dalam pembuatan *mind mapping* merupakan penyeimbang kerja otak manusia, sehingga anak tidak akan mudah bosan.

---

<sup>21</sup>Tony & Barry Buzan, *Memahami Peta Pikiran*, 112-113

- b. Sifatnya unik (tidak monoton seperti sistem pendidikan yang kebanyakan digunakan dalam dunia pendidikan sekarang ini), sehingga mudah diingat serta menarik perhatian mata dan otak.
- c. Topik utama materi pelajaran ditentukan secara jelas, begitu juga dengan hubungan antar informasi yang satu dengan yang lainnya.<sup>22</sup>

**TABEL 1**

Perbedaan Antara Catatan Standar Dengan Peta Pikiran (*mind mapping*)

CATATAN BIASA	PETA PIKIRAN
Hanya berupa tulisan-tulisan saja	berupa tulisan, simbol, dan gambar
Hanya dalam satu warna	Berwarna-warni
Untuk mereview ulang memerlukan waktu lama	Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lebih pendek
Hanya melatih fungsi otak kiri	Melatih fungsi otak kiri dan otak kanan
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
Statis	Membuat kita menjadi lebih kreatif. <sup>23</sup>

Dari uraian tersebut, peta pikiran (*mind mapping*) adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

<sup>22</sup>Caroline Edward, *Mind Mapping Untuk Anak Sehat & Cerdas*, 64-65

<sup>23</sup>Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Pikir Otak dan Berpikir Holistik dan Kreatif*, 76

## B. Tinjauan Tentang Kreativitas Belajar Siswa.

### 1. Pengertian Kreativitas Belajar Siswa.

Definisi tentang kreativitas tampaknya tidak hanya berasal dari satu orang pemikir saja. Hal ini dapat dilihat dari adanya sejumlah definisi mengenai apa yang dimaksud dengan kreativitas.

Seorang ahli teori analisis ilmu jiwa terkenal, Erich Fromm, dalam bukunya yang berjudul *The Creative Attitude*.....dia menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk melihat (menyadari, bersikap peka), dan menanggapi.<sup>24</sup>

Seorang pemikir lain, George D. Stoddard, dalam bukunya *Creativity in Education* menyatakan bahwa "Menjadi kreatif berarti menjadi tidak dapat diterka atau diramalkan sebelumnya (*unpredictable*)."<sup>25</sup>

Kreativitas adalah melihat hal-hal yang juga dilihat orang lain di sekitar kita, tetapi membuat keterkaitan-keterkaitan yang tak terpikir oleh orang lain. Menurut Bill Moyers, kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa dibalik hal-hal yang tampak biasa.<sup>26</sup>

Definisi lain tentang hakikat kreativitas dikemukakan oleh Ausubel, sebagai berikut:

<sup>24</sup>Julius Candra, *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*, (Yogyakarta: Kanisius, 1994), 12

<sup>25</sup>Ibid, 13

<sup>26</sup>Wyckoff Joyce, *Menjadi Super Kreatif*, 43

*“Creative achievement....reflects a rare capacity for developing insights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity”*.<sup>27</sup>

Kreativitas sendiri, dalam bahasa barat *creativity*, yang berarti kesanggupan mencipta atau daya cipta. Di dalam Al-Quran disebut empat sifat Allah sebagai Maha Pencipta yaitu al-Khalik, al-Khallaq, al-Badi’, dan al-Musawwir. Seperti berturut-turut digambarkan dalam ayat-ayat berikut:

ذَلِكُمْ اللَّهُ رَبُّكُمْ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ خَالِقُ كُلِّ شَيْءٍ فَاعْبُدُوهُ .... (الأنعام: 102)

Artinya: *“Itulah Tuhanmu. Tiada Tuhan kecuali Dia. Pencipta segala sesuatu. Dialah pengurus segala sesuatu”*. (QS. Al-An’am: 102)

Demikian juga ayat:

بَيِّعُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ أَنَّى يَكُونُ لَهُ وَلَدٌ وَلَمْ تَكُنْ لَهُ صَاحِبَةٌ وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ. (الأنعام: 101)

Artinya: *“Pencipta langit dan bumi. Bagaimanakah bisa Ia beranak. Padahal Ia tidak beristri? Dan Ia tidak mencipta segala sesuatu dan Ia Maha Mengetahui segala sesuatu”*. (QS. Al-An’am: 101)

Dari kedua ayat diatas disimpulkan bahwa kreativitas manusia berlaku pada penciptaan bentuk ketiga, yaitu dalam hal penciptaan yang terus-menerus, namun kreativitas manusia tidak lepas dari kekuasaan Illahi.

Berdasarkan rumusan-rumusan tersebut diatas, maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas tersebut (pemahaman, sensitifitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen.

<sup>27</sup>Hamalik Oemar, *Perencanaan Pengajaran: Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 179

Berpijak pada rumusan-rumusan diatas, kreativitas dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengapresiasi pemikiran-pemikirannya sehingga memunculkan gagasan-gagasan baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Dalam pembahasan ini penulis menjabarkan kreativitas dalam konteks belajar sehingga kreativitas yang dimaksudkan dalam pembahasan ini adalah kreativitas belajar.

Sebelum merujuk pada satu definisi tentang kreativitas belajar, perlu kiranya ada sebuah penjabaran tentang definisi daripada belajar itu sendiri sehingga muncul suatu pengertian yang definitif tentang belajar.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar semata-mata adalah mengumpulkan atau menghafalkan informasi atau materi pelajaran. Ketika seorang anak telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru maka anak tersebut bisa dikatakan telah berhasil dalam belajarnya.

Untuk melengkapi ketidaklengkapan persepsi tersebut, penulis akan mengemukakan beberapa definisi belajar sehingga akan memunculkan satu pengertian belajar yang lebih lengkap.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku. Yang dimaksud dengan pengalaman adalah kejadian

(peristiwa) yang secara sengaja maupun tidak sengaja dialami setiap orang.<sup>28</sup>

Hal ini tentunya berbeda dengan latihan, dimana peristiwa yang terjadi memang sengaja dilakukan oleh setiap orang secara berulang-ulang.

Dalam bukunya yang berjudul *Education Psychology; The Teaching-Learning Process*, Skinner mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*). Ia memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respons.

Namun, perlu dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristik tersebut dibuat berdasarkan hasil eksperimen menggunakan hewan sehingga tidak sedikit pakar yang menentanginya.

Chaplin dalam bukunya *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan, yaitu bahwa perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua, belajar ialah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar; Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, (Surabaya: Citra Media, 1996), 43

<sup>29</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 90

Dari beberapa rumusan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila padanya telah terjadi perubahan tertentu, baik tingkah laku jasmaniah atau rohaniah yang berlaku dalam waktu relatif lama sebagai akibat pengalaman hidup sehari-hari dan dapat pula tercapai melalui latihan (dilakukan secara sengaja melalui pendidikan).

Perubahan tingkah laku dalam belajar dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Dari seseorang yang tidak bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu. Dari seorang anak yang tidak tahu sopan santun terhadap orang tua menjadi bersikap sopan terhadap orang tua.

Secara institusional (khususnya di sekolah), keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari yang dinyatakan dalam bentuk skor, yang dulu sering kita kenal sebagai nilai raport.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara siswa dalam menyikapi dunia sekelilingnya. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa. Semakin banyak pengalaman hidup seseorang maka dia akan semakin matang dalam berpikir.

Karena dari pengalaman-pengalaman hidup itulah dia akan belajar dan memperbaiki diri.

Kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan-permasalahan hidupnya dapat lebih terasa jika nalar kreatif siswa juga diasah. Mengapa demikian? Karena kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat dikembangkan, yang tentu saja berbeda dengan keberkatan.

Seorang siswa yang kreatif cenderung berpikir divergen, artinya siswa yang kreatif mampu berfikir secara luas dan tidak hanya memandang suatu permasalahan dari satu sisi saja. Misalnya ketika siswa diminta menjelaskan tentang “haji”. Bila sambutannya hanya menunjuk pada pengertian haji dan kapan pelaksanaannya, maka cara berpikir siswa yang demikian ditafsirkan kurang kreatif dibandingkan dengan siswa menjelaskan pengertian haji dengan segala ketentuannya, kapan pelaksanaannya, apa saja rukun-rukun haji, dan memperkuatnya dengan dalil-dalil agama yang mendukung.

Dengan demikian, kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam memadukan pengalaman-pengalaman hidup dengan kemampuan daya pikirnya dalam usahanya untuk memecahkan persoalan-persoalan hidupnya ataupun kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dalam menghadapi tugas guru yang secara tidak langsung hal ini akan membiasakan siswa berpikir secara *divergen* (komplek) dalam menghadapi masalah hidupnya kelak.

Dalam hal ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar karena guru sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam

proses pembelajaran di sekolah. Guru merupakan sosok yang dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua karena guru mempunyai lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas belajar daripada orang tua.

## 2. Urgensi Kreativitas Belajar Siswa.

Sebagaimana pengertian kreativitas belajar diatas, maka bagi siswa kreativitas belajar sangat perlu dimiliki dan penting sekali untuk dipupuk dan dikembangkan pada diri anak didik agar dapat memperkaya sikap dan pengertiannya. Disamping itu dengan belajar secara aktif siswa akan dapat menemukan, merubah dan memperbaiki sikap atau pengertian

sebelumnya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT:

.....إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ... (الرعد: 11)

Artinya: *“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*. (QS. Al-Ra’du: 11)<sup>30</sup>

Disamping itu anak yang kreatif akan lebih mampu menemukan atau memecahkan masalah, untuk itu guru (agama) perlu memberi rohani dan kesempatan seluas-luasnya terhadap kreativitas belajar bagi siswa mengapa?

- a. Sebagaimana uraian Reynold Bean, bahwa dengan kreativitas belajar akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk membangun harga dirinya, artinya dengan kreativitas dalam belajar siswa akan terus berusaha

<sup>30</sup>Depag RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Lubuk Agung Bandung, 1989), 370

sendiri untuk mengembangkan sifat dasarnya, disamping itu kreativitas juga dapat menguatkan kesadaran diri.<sup>31</sup>

- b. Dengan kreativitas belajar memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kejayaan dan kesejahteraan manusia bergantung pada sumbangan kreatif, ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, teknologi baru dari anggota masyarakat.
- c. Dengan belajar kreatif menimbulkan akibat besar dalam kehidupan karena dengan belajar kreatif dapat mempengaruhi dan mengubah pribadi, disamping itu belajar kreatif dapat menunjang kesejahteraan dan kesehatan badan.<sup>32</sup>

Sedangkan bila dalam pelajaran agama, kreativitas belajar siswa akan sangat menentukan pengetahuan dan pemahaman siswa itu sendiri, hal ini juga sangat mempengaruhi terhadap keagamaannya dalam hidup bermasyarakat.

### 3. Ciri-ciri Orang Kreatif.

Tidak sedikit orang tua yang menginginkan anaknya menjadi seseorang yang pandai di antara teman-temannya dibandingkan dengan memiliki seorang anak yang kreatif. Hal ini dikarenakan selama ini orang tua cenderung melihat bahwa seorang anak yang pandai lebih diterima dilingkungannya karena mereka menunjukkan prestasi yang gemilang

<sup>31</sup>Reynold Bean, *Cara-cara Memandang Kreativitas Anak*, (Jakarta: Bina Aksara, 1995), 23

<sup>32</sup>Conny Semiawan dkk, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1990), 370

dibandingkan dengan menjadi anak yang kreatif. Oleh karena itu sekolah juga harus berperan aktif guna mengubah persepsi tersebut dengan memberikan perhatian yang lebih terhadap peserta didik mereka yang tergolong kreatif.

Banyak fakta lapangan yang menunjukkan bahwa kebanyakan orang yang berhasil dalam hidupnya adalah mereka yang disebut dengan pribadi yang kreatif. Sedangkan mereka yang memperoleh nilai akademis tinggi belum tentu berhasil dalam meniti karir hidupnya. Hal ini dikarenakan orang yang kreatif adalah orang-orang yang lebih berani dalam menghadapi hidup dan mampu mengatasi berbagai macam persoalan hidup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagian besar penelitian menunjukkan empat ciri khas orang yang kreatif, yaitu sebagai berikut:

a. Keberanian

Orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan. Mereka penasaran ingin mengetahui apa yang akan terjadi. Richard L. Weaver II, Dosen di Universitas Bowling Green, pernah berkata, *Kreatifitas berarti kemauan berwisata di suatu wilayah yang baru.*

b. Ekspresif

Orang kreatif tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya. Mereka mau menjadi dirinya sendiri.

### c. Humor

Humor berkaitan erat dengan kreatifitas. Jika kita menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tak terduga, dan tidak lazim, berarti kita bermain-main dengan humor. Menggabungkan berbagai hal dengan cara yang baru dan bermanfaat akan menghasilkan kreatifitas.

### d. Intuisi

Orang kreatif menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadiannya. Mereka paham bahwa intuisi umumnya berasal dari sifat otak kanan, yang memiliki pola komunikasi berbeda dengan belahan otak kiri.

Ciri psikologis lain yang umumnya dimiliki orang kreatif, yang diidentifikasi David N. Perkins, Wakil Direktur Project Zero di Universitas Harvard, adalah:

- Dorongan untuk menemukan keteraturan dalam keadaan kacau-balau
- Minat menemukan masalah yang tidak umum, juga penyelesaiannya
- Kemampuan membentuk kaitan-kaitan baru dan menentang anggapan tradisional
- Kemampuan menyeimbangkan kreasi gagasan dengan pengujian dan penilaian
- Hasrat untuk melenyapkan berbagai hal yang membatasi kemampuan mereka

- Termotivasi oleh masalah/ tugas itu sendiri, bukannya oleh keuntungan lain, seperti uang, jabatan atau popularitas.<sup>33</sup>

Secara rinci, Sund (1975) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal dengan melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Mempunyai keinginan untuk menemukan dan meneliti yang cukup besar
- d. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- e. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- f. Memiliki motivasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas
- g. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- h. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- i. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- j. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas<sup>34</sup>

Secara garis besar dapat dikatakan bahwa pribadi yang kreatif adalah pribadi yang cenderung tanggap terhadap kondisi di sekelilingnya dan bisa

---

<sup>33</sup>Joyce Wyckoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2003), 49-50.

<sup>34</sup>Sulaiman Abdullah, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 148

mengatasi persoalan hidupnya. Mereka adalah orang-orang yang berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan.

Orang yang tanggap terhadap kondisi di lingkungannya tentu adalah orang yang mempunyai rasa ingin tahu cukup besar atas hal-hal baru yang terjadi disekitarnya karena bagi mereka lingkungan dapat menjadi pengalaman hidup yang berharga dan menjadi sumber inspirasi dalam memecahkan persoalan hidup dengan berbagai alternatif.

Ciri-ciri orang kreatif sebagaimana dijelaskan di atas sudah cukup mewakili bagaimana sebenarnya seseorang bisa dikatakan kreatif, termasuk seorang peserta didik. Karena biasanya siswa yang kreatif adalah siswa yang suka bertanya ketika di dalam kelas, dan asumsinya orang yang suka bertanya adalah orang yang gemar membaca karena dari membaca itulah mereka menemukan hal-hal baru.

Disamping itu, anak-anak yang tergolong kreatif cenderung menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan gurunya dengan berbagai macam alternatif jawaban guna menemukan suatu jawaban yang paling besar.

#### **4. Tahap-tahap Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa.**

Menurut Wallas, dalam bukunya *"The Ast of Thought"* menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>S.C. Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2002), 59.



munculnya inspirasi atau gagasan baru itu. Tahap inilah yang kemudian disebut dengan tahap iluminasi.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam misalnya, ketika siswa mendapat tugas untuk mempresentasikan cara merawat jenazah, dia kebingungan bagaimana caranya agar presentasinya tersebut bisa membuat teman-temannya paham dengan penyampaiannya. Ketika proses berpikir tersebut, tiba-tiba dia melihat film religius yang kebetulan dalam ceritanya ada seseorang yang meninggal dan digambarkan bagaimana prosesi pemakamannya. Dengan melihat film tersebut dia menjadi paham bagaimana caranya merawat jenazah. Berawal dari situ dia berinisiatif untuk membawa boneka dan peralatan-peralatan lain yang digunakan dalam perawatan jenazah untuk dipraktekkan langsung di depan teman-temannya.

#### d. Tahap Verifikasi

Tahap di mana ide atau kreasi baru sadar tersebut harus diuji atas realitas tersebut. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti pemikiran konvergensi (pemikiran kritis). Artinya apa yang telah dipikirkan siswa atas suatu konsep harus disinergikan dengan realitas yang ada.

Dalam buku lain disebutkan bahwa proses kreatifitas dapat dibagi dalam beberapa tahap yaitu:

- 1) Persiapan, di mana dalam tahap ini mengumpulkan informasi, berkonsentrasi dan mengakrabkan diri sepenuhnya dengan semua aspek masalah.
- 2) Inkubasi, pada tahap ini beristirahat sejenak, mengesampingkan dahulu masalah, memberikan waktu bagi pikiran untuk beristirahat.
- 3) Iluminasi, pada tahap ini sebuah gagasan baru tiba-tiba muncul yang sering terjadi pada saat kita sedang benar-benar santai dan melakukan hal lain, misalnya jogging, mandi, atau menyetir mobil dan sebagainya.
- 4) Implementasi, pada tahap ini merupakan waktu untuk menyelesaikan masalah praktis, berusaha memperoleh dukungan orang lain, menentukan berbagai sumber data yang diperlukan.<sup>36</sup>

## **5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa.**

Setiap manusia pada dasarnya memiliki daya cipta yang sekaligus mempunyai kemampuan untuk menciptakan. Apabila dia mampu mendayagunakan dan mengeksploitasi kemampuan tersebut, maka ia disebut melibatkan diri dengan penuh tanggung jawab dan simpatik terhadap masalah yang dihadapi.

Kreatifitas itu lahir dan timbul pada masa kanak-kanak sampai masa remaja. Adapun bagaimana perkembangan dan kemana arah perubahannya,

---

<sup>36</sup>Joyce Wyckoff, *Menjadi Super Kreatif*, 52

terpengaruhi oleh perkembangan anak dalam keluarga, masyarakat, sekolah dan teman-temannya.

Adapun yang mempengaruhi kreatifitas belajar adalah:

**a. Faktor-faktor intern**

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Di mana faktor intern ini meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

**1) Faktor jasmaniah**

**a) Faktor kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya. Proses berpikir seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Agar seseorang dapat berpikir kreatif haruslah mengusahakan kesehatan dalam keadaan baik.

**b) Cacat tubuh**

Cacat tubuh adalah suatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan tubuh juga mempengaruhi cara berpikir seseorang, karena siswa yang cacat belajarnya juga akan terganggu.

**2) Faktor Psikologis**

**a) Intelegensi**

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam

situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Intelegensi besar kemungkinannya terhadap kemampuan berpikir anak, karena apabila anak mempunyai tingkat intelegensi yang normal atau tinggi akan dapat berpikir yang lebih kreatif dan berhasil dengan baik.

**b) Kesiapan**

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dalam diri seseorang dan juga hubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu untuk diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa dalam proses belajar sudah ada kesiapan, maka kreatifitas belajar siswa akan timbul.

**c) Kematangan**

Kematangan adalah suatu tingkatan dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru dengan kata lain yang sudah siap (matang) dan melaksanakan kecakapan lebih kreatif.

#### d) Motivasi

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat kreatif dalam belajar, mempunyai motivasi untuk berpikir dan memusatkan pikiran, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau yang menunjang belajar.

#### e) Minat

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap berpikir kreatif anak, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa-siswa tidak akan belajar dengan sebaik-

baiknya sehingga mempengaruhi kreatifitas anak.

### 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan itu mempengaruhi berpikir siswa, agar siswa dapat berpikir haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

#### b. Faktor-faktor Ekstern

Faktor-faktor ekstern untuk faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap cara berpikir anak yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan.

## 1) Faktor keluarga

Peran yang dinamakan oleh keluarga dalam pembentukan kreatifitas anak sangatlah berpengaruh, perkembangan bakat dan kreatifitas anak sangatlah terpengaruhi oleh cara hidup dalam keluarga dan oleh posisi dan sikap orang tua terhadap anak.<sup>37</sup>

Dengan demikian orang tua harus mengetahui perkembangan anak, sehingga orang tua dapat mengarahkan dan mendorongnya, sehingga anak dapat mengembangkan kreatifitas dengan kemampuan berpikirnya serta kematangan emosi yang dimilikinya.

Dalam hal ini keluarga sangat penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitasnya karena pertumbuhan cenderung dalam keterampilan yang bermacam-macam dan perkembangan kreatifitas banyak tergantung pada keluarga.

## 2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi kreatifitas belajar siswa meliputi metode pelajaran, kurikulum, relasi guru dan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.<sup>38</sup>

Dari berbagai macam faktor-faktor tersebut, apabila dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka

---

<sup>37</sup>Frederic Kuder, dan Blanco B. Pause, Alih Bahasa oleh M. Kholifah Barokat dan Zakiyah Daradjat, *Mencari Bakat Anak-anak*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), 35

<sup>38</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 64

menginginkan materi pelajaran yang diterima menjadi memori jangka panjang, sehingga ketika materi tersebut diperlukan kembali siswa dapat mengingatnya. Belahan *neocortex* juga memiliki peranan penting dalam penguatan memori. Belahan otak kiri yang berkaitan dengan kata-kata, angka, logika, urutan, dan rincian (aktivitas akademik). Belahan otak kanan berkaitan dengan warna, gambar, imajinasi, dan ruang atau disebut sebagai aktivitas kreatif. Jika kedua belahan *neocortex* ini dipadukan secara bersamaan maka informasi (memori) yang diterima dapat bertahan menjadi memori jangka panjang. *Mind Mapping* merupakan teknik mencatat yang memadukan kedua belahan otak. Sebagai contoh, catatan materi pelajaran yang dimiliki siswa dapat dituangkan melalui gambar, simbol dan warna.

*Mind Mapping* mewujudkan harapan siswa untuk memori jangka panjang. Materi pelajaran yang dibuat dalam bentuk peta pikiran akan mempermudah sistem limbik memproses informasi dan memasukkannya menjadi memori jangka panjang.

Dalam hal ini telah disinggung bahwa metode pemetaan pikiran secara aktif dapat menggiatkan kedua belahan otak kiri dan kanan, karena memberikan peluang berinteraksi bebas dengan informasi, serta menambahkan warna, lambang, dan penataan begitu kita menerima informasi.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>Joyce Wyckoff, *Menjadi Super Kreatif*, 41

Metode ini merupakan salah satu metode terbaik untuk meningkatkan kemampuan pemanggilan ulang sewaktu anda mempelajari bahan yang baru (buku, pertemuan, rapat, kuliah, dan lain-lain) adalah dengan pemetaan pikiran. Menulis catatan dengan cara memetakan pikiran membutuhkan keterlibatan dengan bahan pelajaran, yang tentu saja menghasilkan pola ingatan yang kuat. Pemetaan pikiran menghasilkan gambar, memungkinkan anda menata bahan pelajaran begitu di terima, membuat sejumlah asosiasi, dan menghubungkannya dengan bahan-bahan dari sumber lain.

Keuntungan lain penggunaan catatan *Mind Mapping* yaitu membiasakan siswa untuk melatih aktivitas kreatif nya sehingga siswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Hal lain yang berkaitan dengan sistim limbik yaitu peranannya sebagai pengatur emosi seperti marah, senang, lapar, haus dan sebagainya. Emosi sangat diperlukan untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang tinggi dapat menambah kepercayaan diri siswa, sehingga siswa tidak ragu dan malu serta mau mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya terutama potensi yang berhubungan dengan kreativitas. Pemetaan pikiran adalah salah satu produk kreatif bentuk sederhana yang dapat dikembangkan. Dengan teknik mencatat pemetaan pikiran patut diduga bahwa kreativitas (sikap kreatif) siswa akan meningkat.

Aplikasi peta pikiran dapat meningkatkan kreativitas individu maupun kelompok. Hal ini disebabkan karena peta pikiran memungkinkan

penggunaan unsur-unsur kreativitas seperti gambar, bentuk, warna, dan lainnya dalam membentuk Representasi mental. Selain itu, peta pikiran juga mengakomodir berbagai sudut pandang yang berbeda dari individu dan kelompok. Berbagai teknologi pikiran yang memacu kreativitas seperti, *brain writing*, *brain walking* dan *semantic intuition* sangat kompatibel dengan aplikasi peta pikiran.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam sebuah penelitian menentukan metode penelitian yang tepat sangatlah penting berhasil tidaknya suatu penelitian banyak dipengaruhi oleh tepat dan tidaknya pemilihan dan penentuan metode yang digunakan. Oleh karena itu peneliti harus pandai-pandai dalam memilih dan menentukan metode yang akurat yang harus dilalui untuk memperoleh hasil yang valid.

Metode penelitian atau metodologi penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi, ini adalah rencana pemecahan bagi persoalan yang diselidiki.<sup>1</sup>

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam metode penelitian ini adalah menguraikan tentang jenis dan rancangan penelitian, penjabaran variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan analisis data.

#### **A. Jenis dan Rancangan penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan yang akan diangkat yaitu Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), maka

---

<sup>1</sup>Arif Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 80

penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang memerlukan analisis statistik (data berupa angka) untuk memperoleh kebenaran mengenai apa yang ingin diketahui.

## 2. Rancangan Penelitian

Pada dasarnya rancangan penelitian terbagi menjadi 3 tahap, antara lain:

- a) Menentukan masalah penelitian. Dalam menentukan masalah penelitian ini penulis mengadakan studi pendahuluan pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.
- b) Pengumpulan data. Tahap ini berisi metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu:
  - 1) Menentukan sumber data. Dalam penentuan sumber data ini adalah kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan siswa SMP Negeri 26 Surabaya.
  - 2) Mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan metode observasi, interview/ wawancara, dokumentasi, dan angket.

c) Analisis dan penyajian data berupa penulisan skripsi ini.

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur langkah latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.<sup>2</sup> Adapun rancangan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Pertama: adalah penentuan sampel yang akan dilakukan sebelum menyebarkan angket.
- 2) Tahap Kedua: adalah penyebaran angket pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya sebagai obyek penelitian.
- 3) Tahap Ketiga: adalah analisis data dari hasil angket yang telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebarkan.

## B. Penjabaran Variabel

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, dalam penelitian ada dua variabel yaitu:

### 1. Variabel Bebas (independent variabel)

Yaitu merupakan variabel tunggal yang berdiri sendiri yang tidak dipengaruhi variabel lain.

Dalam ini penulis menjadikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) sebagai variabel bebas yang diberi notasi (simbol)  $\bar{X}$ .

Adapun indikator-indikator dalam variabel ini adalah:

---

<sup>2</sup>Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program S1*, (Surabaya: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2004). 14

- a. Teknik merangkum/ meringkas pelajaran disertai dengan warna, gambar, simbol, dan kata kunci.
- b. Meningkatkan daya ingat.
- c. Meningkatkan konsentrasi belajar/ fokus pada materi pelajaran.
- d. Meningkatkan pemahaman pada materi pelajaran.
- e. Meningkatkan potensi belajar.
- f. Mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak.<sup>3</sup>

## 2. Variabel Terikat (dependent variabel)

Yaitu jenis variabel yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, atau juga sering disebut variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain.<sup>4</sup>

Dalam penulisan ini, peneliti menjadikan kreativitas belajar siswa sebagai variabel terikat yang diberi notasi (simbol) Y.

Adapun indikator-indikator dalam variabel ini adalah:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- b. Kecenderungan mengaktualisasikan pendapat atau gagasan.
- c. Mewujudkan potensi.
- d. Dorongan untuk berkembang.
- e. Kecenderungan mengekspresikan diri.
- f. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.

---

<sup>3</sup>Caroline Edward, *Mind Mapping Untuk Anak Sehat & Cerdas*, (Yogyakarta: Sakti, 2009). 62-63

<sup>4</sup>Cholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), 119

- g. Hasrat untuk menyelesaikan suatu masalah.
- h. Mampu membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas.<sup>5</sup>

### C. Jenis Dan Sumber Data

#### 1. Jenis Data

Data adalah bahan keterangan tentang sesuatu obyek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian.<sup>6</sup> Jenis data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu:

- a. Data Kualitatif yaitu jenis data yang tidak dapat dihitung atau di ukur, yaitu dapat berupa informasi/ penjelasan yang tidak termasuk bilangan, bisa berbentuk kalimat. Dalam penelitian ini yang termasuk data kualitatif adalah sejarah berdirinya SMP Negeri 26 Surabaya, letak geografis, struktur organisasi dan lain-lain.
- b. Data Kuantitatif yaitu data yang dapat di ukur atau dihitung dengan bilangan dan berupa informasi/ penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau angka.<sup>7</sup> Yang termasuk data kuantitatif dalam penelitian ini adalah mengenai penggunaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan data kreativitas belajar siswa dari hasil angket yang sudah ditransformasikan dalam bentuk angka-angka.

---

<sup>5</sup>Joyce Wyckoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2004). 44

<sup>6</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, Cet 1, 2005), 119

<sup>7</sup>Amirul Hadi Maryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 126

## 2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh dalam mengadakan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah:

### a. Orang

Sumber data yang dapat memberikan data berupa jawaban lisan melalui interview atau jawaban tertulis lainnya, antara lain: kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

### b. Tempat.

Merupakan sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan, antara lain ruangan atau kelas, serta wujud benda yang digunakan dalam proses belajar.

### c. Kelengkapan alat-alat pembelajaran.

Selain pengkategorian di atas penelitian juga menggolongkan sumber data menjadi 2 golongan yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung dapat diperoleh oleh penyelidik untuk tujuan khusus.<sup>8</sup> Yang tergolong sebagai sumber data primer adalah buku-buku *mind mapping*, guru agama dan

---

<sup>8</sup>Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1998), 163

siswa SMP Negeri 26 Surabaya yang menggunakan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*).

Sumber data sekunder adalah data yang dilaporkan oleh orang diluar penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua macam sumber data yang lain yaitu:

- a) *Library Research* (Riset Kepustakaan) yaitu penelitian yang dilakukan yang dianggap sesuai dengan masalah yang dikaji. Dalam hal ini adalah kepustakaan mengenai pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b) *Field Research* (Riset Lapangan) yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam obyek penelitian untuk dibuktikan. Adapun yang menjadi *field research* adalah SMP Negeri 26 Surabaya.

## D. Populasi Dan Sampel

### a. Populasi

Sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.<sup>9</sup> Maka dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.

### b. Sampel

Sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi obyek penelitian.<sup>10</sup> Ada yang menyebut bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*).<sup>11</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ada. Sehubungan dengan pendapat Winarno Surakhmad, yang mengatakan bahwa “Tidak mungkin setiap penyelidikan selalu berlangsung menyelidiki segenap populasi yaitu sebuah sampel yang di anggap dapat di pandang representatif terhadap populasi itu”.<sup>12</sup>

Untuk mengetahui besar kecilnya sampel ini, tidak ada ketentuan yang baku. Menurut Nana Sudjana bahwa “Tidak ada ketentuan yang menyatakan ketetapan yang baku atau rumus yang pasti tentang besarnya

<sup>9</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 2002), 188

<sup>10</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 55

<sup>11</sup>Ny. Ine I. Amirman Yousda, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 134

<sup>12</sup>Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode, Teknik*, 93

sampel”.<sup>13</sup> Sutrisno Hadi juga mengatakan bahwa “sebenarnya tidak ada ketentuan yang mutlak berapa persen atau sampel harus di ambil populasi”.<sup>14</sup>

Sedangkan Suharsimi lebih rinci menjelaskan beberapa persen atau sampel yang dianggap mewakili populasi yang ada. Pendapatnya mengatakan bahwa untuk ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih. Sampel yang diambil sebanyak 342 siswa dari kelas VII Pengambilan sampel ini menggunakan teknik pengambilan sampel, yaitu sebesar 20% yaitu sebanyak 68 siswa dari 342 siswa. Sampel tersebut diambil dari masing-masing kelas sebanyak 7 siswa dan ada lima kelas yang diambil 8 siswa.

Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara acak tiap kelasnya, hal ini dimaksudkan agar pengambilan sampel lebih merata. Hal ini sejalan dengan pemikiran Suharsimi Arikunto bahwa banyak cara tentang bagaimana penarikan sampel, salah satunya adalah “Random Sampling” sedangkan tekniknya adalah dengan cara undian.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Yaitu cara yang digunakan dalam rangka mencari data-data yang diperlukan, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa

---

<sup>13</sup>Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997), 72

<sup>14</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid I*. 73

metode dengan tujuan agar data yang diperoleh valid sehingga dapat mempermudah penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan sengaja digunakan dengan menggunakan alat indera terhadap kejadian-kejadian yang langsung di tangkap pada waktu kejadian itu terjadi.<sup>15</sup>

Sehubungan dengan metode observasi ini, penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum obyek penelitian, keadaan tempat pelaksanaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan fasilitator yang mendukung, serta dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kreativitas belajar siswa.

### 2. Metode Interview/ Wawancara

Metode Interview/ Wawancara adalah metode pengumpulan data agar memperoleh informasi dengan cara bertanya langsung pada responden.<sup>16</sup>

Teknik pengumpulan data melalui interview ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambar dengan masukan obyek peneliti. Interview/ wawancara ini merupakan bentuk lain dari perolehan masukan dan arah yang

---

<sup>15</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 1*, (Yogyakarta: Andi Offset,1991), 83

<sup>16</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi*, 82

diharapkan dapat menggali secara langsung dan memperoleh data yang akurat.

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mewawancarai kepala sekolah atau yang ditugaskan mewakili, guru bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 26 Surabaya, serta siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam metode interview atau wawancara ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara.

Penelitian dengan menggunakan metode ini adalah untuk mencari data tentang sejarah berdirinya SMP Negeri 26 Surabaya, dan tentang penggunaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) serta kaitannya dengan kreativitas belajar siswa.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lagger, agenda, dan sebagainya.<sup>17</sup>

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk melengkapi data tentang struktur organisasi SMP Negeri 26 Surabaya, keadaan peserta didik, dan guru, serta catatan yang berbentuk *mind mapping*.

---

<sup>17</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 206

#### 4. Metode Angket

Metode angket adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden.<sup>18</sup> Menurut Mardalis angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atas tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.<sup>19</sup>

Angket ini digunakan untuk mengetahui data tentang pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan membubuhkan tanda silang (X) sesuai dengan keadaan yang diketahuinya.

#### F. Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang digunakan penulis untuk menganalisis data yang terkumpul dalam rangka untuk menguji hipotesis dan mendapatkan kesimpulan, maka diperlukan suatu metode analisis data.

Di dalam menganalisis data, penulis menggunakan dua data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Glaser dan Straus, kedua data tersebut diperlukan, bukan kuantitatif menguji kualitatif, melainkan kedua bentuk tersebut

---

<sup>18</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 167

<sup>19</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, 67

digunakan bersama dan apabila dibandingkan, masing-masing dapat digunakan untuk keperluan menyusun teori.<sup>20</sup>

Data kualitatif, penulis menggunakannya sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang penyelidikan yang diamati.<sup>21</sup> Penulis juga menggunakan data kuantitatif yaitu data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan-bilangan atau berbentuk angka.<sup>22</sup>

Adapun analisa data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 digunakan analisa data yang diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada siswa, langkah selanjutnya yaitu mempresentasikan tiap item soal, dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya.

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu.

P : Angka prosentase.<sup>23</sup>

<sup>20</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 236

<sup>21</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 12

<sup>22</sup>Sugiono, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, Cet II, 1999), 15

<sup>23</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 43

Dalam menentukan standart atau kriteria dari perhitungan diatas maka dalam hal ini penulis menggunakan standart atau kriteria sebagai berikut:

- 76 % - 100 % : tergolong baik  
 56 % - 75 % : tergolong cukup  
 40 % - 55 % : tergolong kurang baik  
 Kurang dari 40 % : tergolong tidak baik

- b. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 tentang ada tidaknya pengaruh tentang pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya, digunakan analisis statistik dengan rumus “koefisien korelasi product moment” Rumusannya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : apabila indeks korelasi “r” product moment

N : jumlah individu

X : jumlah seluruh skor variabel X

Y : jumlah seluruh skor variabel Y<sup>24</sup>

Jika harga r hitung lebih kecil dari “r” product moment, maka korelasi tersebut tidak signifikan, begitu pula sebaliknya, dalam memberikan

---

<sup>24</sup>Ibid, 42

interpretasi secara sederhana terdapat angka indek korelasi “r” product moment (xy) pada umumnya digunakan sebagai berikut:

Besarnya r	Interpretasi
0, 00 – 0, 20	Sangat lemah atau rendah
0, 20 – 0, 40	Lemah atau rendah
0, 40 – 0, 70	Cukup
0, 70 – 0, 90	Kuat atau tinggi
0, 90 – 1, 00	Sangat kuat atau tinggi

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Obyek Penelitian**

##### **1. Sejarah berdirinya SMP Negeri 26 Surabaya**

SMP Negeri 26 Surabaya dilembagakan sejak Juli 1983 filial. SMP Negeri 14 Surabaya menempati gedung SDN Manukan Kulon IV. Guru-guru yang mengelola SMP 14 Surabaya dipimpin oleh Bapak Lubis Mulyoto, M.BA (Kepala SMP Negeri 14 Surabaya merangkap Kepala SMP Negeri 26 Surabaya).<sup>1</sup>

Pada awal tahun pelajaran 1984 – 1985 kegiatan belajar mengajar SMP Negeri 26 dipindahkan ke SMA Negeri 11 Surabaya dengan menempati 7 ruang belajar dan 1 ruang Kepala Sekolah sekaligus ruang guru dan tata usaha, saat itu SMP Negeri 26 dipimpin oleh Bapak M. Utomo, M.BA.

Pada tanggal 24 Februari 1986, SMP Negeri 26 Surabaya mulai menempati gedung sendiri dengan lokasi di Jalan Banjarsugihan No. 21 Tandes Surabaya (sekarang tanah ganjaran Bondo Deso Banjarsugihan). Yang terdiri dari 6 ruang belajar, 1 kantin, 1 ruang laboratorium, 1 ruang perpustakaan, dan 1 ruang keterampilan.

---

<sup>1</sup>Hasil Interview dengan WAKASEK tanggal 10 Mei 2010

Pada pertengahan tahun 1992, Bapak Kepala Sekolah dipindah tugaskan ke SMP Negeri 14 Surabaya sedangkan Kepala SMP Negeri 26 Surabaya dipimpin oleh Ibu Suparmi yang berasal dari SMP Negeri 2 Porong Sidoarjo. Kemudian pada tahun 1996 digantikan oleh Bapak Drs. H. M. Ridwan yang berasal dari SMP Negeri Kwanyar Bangkalan. Pada tahun 2002 Kepemimpinan dilanjutkan oleh Bapak Drs. Bambang Yuwono yang berasal dari Kepala SMP Negeri 34 Surabaya sampai dengan tahun 2004. Setelah itu Kepemimpinan dipegang oleh Bapak Drs. Idris, M.Pd, M.Si.

Pada tahun 2004 SMP Negeri 26 Surabaya mengajukan akreditasi sekolah. Sehingga pada tanggal 30 Desember 2004 Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Akreditasi Sekolah memperoleh akreditasi dengan amat baik (A) nilai akhir 96,51.

Pada tahun ajaran 2004 – 2005, SMP Negeri 26 Surabaya melalui Surat Keputusan Direktur Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah ditunjuk sebagai Sekolah Menengah Pertama Standar Nasional (SSN).

Pada tahun pelajaran 2006 – 2007, melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Surabaya Nomor : 800/9029.1/436.5.6/2006 ditunjuk sebagai sekolah kawasan di wilayah Barat.

Setelah tahun 2007 Bapak Drs. Idris, M.Pd, M.Si dipindah tugaskan ke SMP Negeri 6 Surabaya. sedangkan kepemimpinan SMP Negeri 26 Surabaya dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Sri Gunarti, M.Pd.

Pada tahun ajaran 2007 – 2008 dibawah pimpinan oleh Ibu Dra. Hj. Gunarti, M.Pd banyak melakukan motivasi terhadap Sekolah baik fisik maupun non fisik, di bidang fisik membangun Ruang Perpustakaan, Ruang Lab. Bahasa Inggris, Ruang Osis, Ruang UKS, Ruang Guru dan pembenahan Ruang BK, Masjid dan memasang keramik 4 Ruang. Sehingga secara keseluruhan saat ini memiliki sebanyak 27 Ruang Kelas, 2 Ruang Lab. Komputer, 1 Ruang Perpustakaan, 1 Ruang Guru, 1 Ruang Lab. Bahasa Inggris, 1 Ruang Laboratorium IPA, 1 Ruang Koperasi, 1 Ruang Tata Boga, 1 Ruang BK, 1 Ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang UKM, dan Aula. Di bidang non fisik mengadakan kegiatan Workshop KTSP, ESQ, Studi Banding ke SMP 115 Jakarta, SMP Lab. School, SMP Al-Azhar, dan Workshop Materi Bahan Ajar, adapun prestasi tertinggi yang diperoleh siswa adalah Juara II Karate Tingkat Nasional, sedangkan peringkat Ujian Jawa Timur menempati urutan ke-9 Tingkat Kota Surabaya dan Siswanya menempati urutan ke-6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahun ajaran 2009, SMP Negeri 26 Surabaya dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Titik Sudarti, M.Pd sampai sekarang.<sup>2</sup>

## **2. Visi dan Misi SMPN 26 Surabaya**

Visi dan misi suatu lembaga merupakan ruh penyemangat guna mencapai target yang diinginkan oleh lembaga tersebut. Menurut Kepala SMP Negeri 26 Surabaya, Ibu Hj. Titik Sudarti, M.Pd. beliau mengatakan bahwa SMP Negeri 26 Surabaya ingin membekali murid-muridnya dengan

---

<sup>2</sup>Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, dari Th. 1985-2010.

**IPTEK dan IMTAQ sehingga mutu lulusan yang dihasilkan tidak hanya unggul dalam intelektual tapi juga unggul dalam imtaqnya, serta berwawasan global.**

**Ungkapan tersebut tampaknya tertuang secara rigid pada visi dan misi SMP Negeri 26 Surabaya sebagai berikut:**

**Visi Sekolah:**

**“Terwujudnya manusia yang unggul dalam prestasi, berpedoman pada keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, peduli lingkungan dan berwawasan global”**

**Indikator Visi:**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1. Terwujudnya pribadi yang disiplin, tertib serta berakhlak mulia.**
- 2. Terwujudnya kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah bertaraf internasional.**
- 3. Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, dan menyenangkan berbasis ICT.**
- 4. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang relevan.**
- 5. Terwujudnya manajemen pengelolaan pendidikan yang terstandar.**
- 6. Terwujudnya sistem penilaian pendidikan bertaraf internasional.**
- 7. Terwujudnya penggalangan biaya pendidikan yang memadai.**
- 8. Terwujudnya lingkungan sekolah yang aman fan ramah lingkungan.**
- 9. Terwujudnya sekolah ramah anak.**

### **Misi Sekolah:**

- 1. Mewujudkan warga sekolah yang memiliki kedisiplinan dan ketertiban yang tinggi dan mampu bersaing secara internasional.**
- 2. Mewujudkan warga sekolah yang tangguh serta memiliki kompetensi bertaraf internasional.**
- 3. Mewujudkan sekolah Adiwiyata.**
- 4. Mewujudkan kemampuan dalam mengembangkan seni dan budaya yang tangguh dan kompetitif serta berdaya saing secara internasional.**
- 5. Mewujudkan manajemen berbasis sekolah terstandar serta manajemen bertaraf internasional.**
- 6. Mewujudkan nilai-nilai agama bagi kehidupan warga sekolah yang dapat beradaptasi dengan perkembangan budaya global sesuai jati diri bangsa.**
- 7. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan bertaraf internasional.**
- 8. Mewujudkan pembiayaan pendidikan yang memadai, wajar dan adil sesuai dengan tuntutan bertaraf internasional.**
- 9. Mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam pencapaian prestasi secara internasional.**
- 10. Mewujudkan sistem informasi manajemen berbasis ICT.<sup>3</sup>**

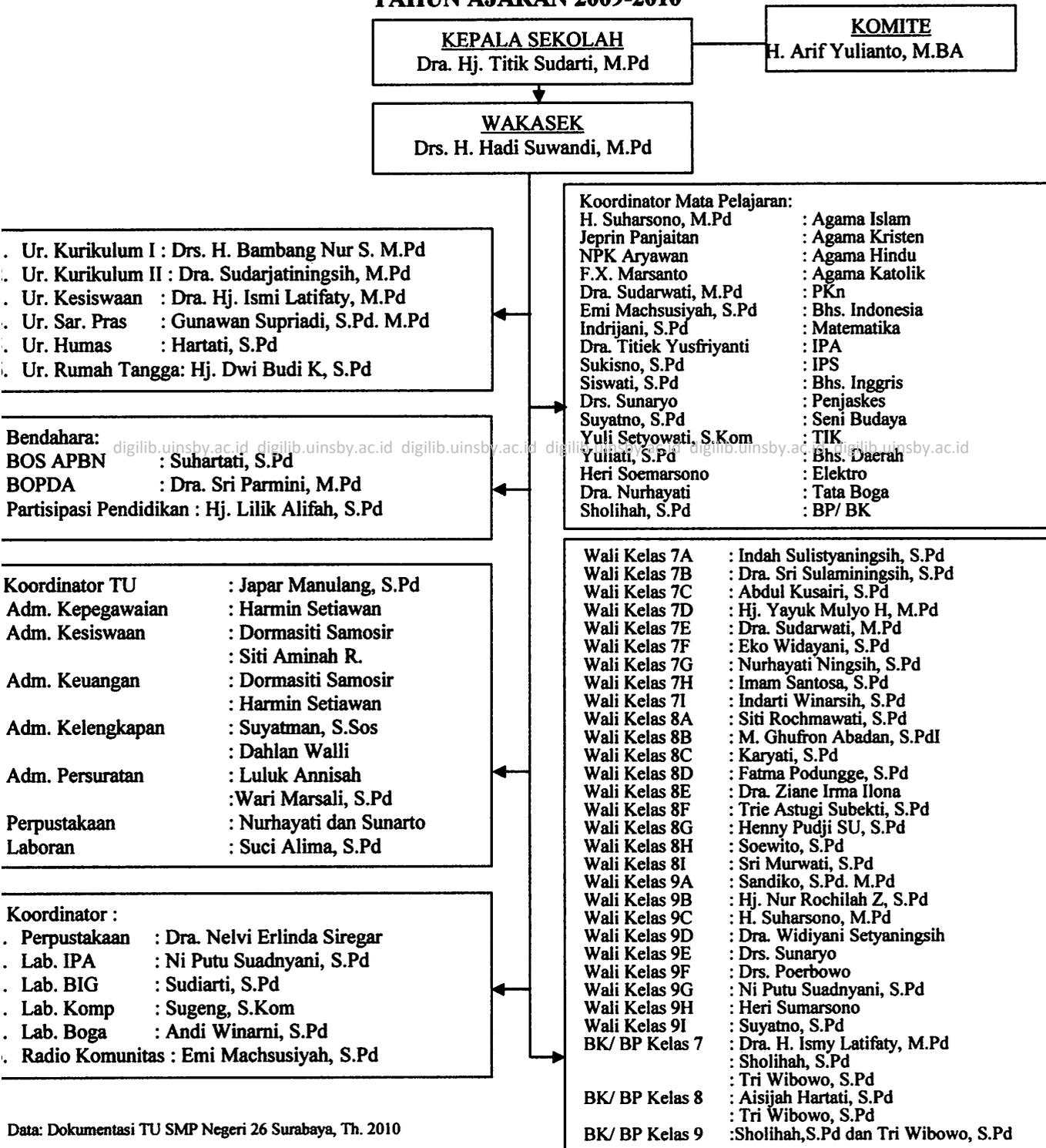
---

<sup>3</sup>Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

### 3. Struktur organisasi SMP Negeri 26 Surabaya

#### STRUKTUR ORGANISASI SMP NEGERI 26 SURABAYA

**TAHUN AJARAN 2009-2010**



Data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

#### 4. Profil SMP Negeri 26 Surabaya

##### a. Data Umum

##### 1. Data Sekolah:

TABEL II  
Profil SMP Negeri 26 Surabaya

NO	URAIAN	KETERANGAN
1.	Tahun Pelajaran	: 2009 - 2010
2.	a. No. Statistik Sekolah ( NSS ) b. No. Induk Sekolah ( NIS )	: 20.1.05.60.12.001 : -
3.	a. Nama Sekolah Lama b. Tahun didirikan/ beroperasi c. Jenjang Akreditasi d. Nilai Akreditasi e. Tipe Sekolah f. Management System g. Ranking Sekolah Tingkat Kota tahun ini h. Adiwiyata Sekolah Tingkat Kota tahun ini	: SMP NEGERI 26 : 1983 / 1984 : Amat Baik : 100 : A : ISO 9001: 2000 : 11 : 2
4.	<b>Alamat Sekolah:</b> a. Jalan b. Desa Kelurahan c. Kecamatan d. Kabupaten/ Kota/ Kotif e. Propinsi f. Kode Pos g. Telepon h. No. HP. Kasek	: Raya Banjarsugihan No. 21 : Banjarsugihan : Tandes : Surabaya : Jawa Timur : 60185 : (031) 7405214 Fax. 031-7404460 : 081-23010331
5.	<b>Kepala Sekolah :</b> a. Nama b. NIP c. Pangkat / Golongan d. Pendidikan e. No. dan Tgl. SK Jabatan Terakhir.	: Dra. Hj. Titik Sudarti, M.Pd : 19630207 198403 2 009 : Pembina, IV/a : Pascasarjana (S 2) : 821.2/3840/436.6.8/2008 : tgl. 20 Agustus 2008
6.	Waktu Penyelenggaraan PBM	: Pagi: 06.30 - 13.30 WIB

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2. Fasilitas

2.1 Keliling tanah seluruhnya 480 m, yang sudah dipagar permanen 321 m.

2.2 Luas tanah/ Persil yang dikuasai Sekolah menurut Status Pemilikan dan Penggunaan.

Status Pemilikan		Luas Tanah					
		Seluruhnya	Bangunan	Halaman/ Tanah	Lap. Olahraga	Kebun	Lain <sup>2</sup>
Milik	Sertifikat	m <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>	- m <sup>2</sup>	m <sup>2</sup>
	Belum Sertifikat	12.879 m <sup>2</sup>	3.961 m <sup>2</sup>	4.625 m <sup>2</sup>	450 m <sup>2</sup>	- m <sup>2</sup>	3.843 m <sup>2</sup>

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.3 Sarana dan prasarana

Ruang	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )	Buku	
			Judul	Jumlah
Teori / Kelas	27	1.767	85	85
Laboratorium	3	264	40	40
Perpustakaan	1	80	2319	2319
Ketrampilan/ Mulok	1	72	15	15

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.4 Perlengkapan sekolah

Komputer	Mesin				Bran kas	Filling Cabinet	Lemari	Rak Buku	Meja Guru/ TU	Kursi Guru/ TU	Meja Siswa	Kursi Siswa
	Ketik	Hi-tung	Sten-	Foto copy								
75	6	-	3	-	1	2	36	11	99	175	877	1.456

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.5 Buku dan alat pendidikan menurut mata pelajaran

No	Mata Pelajaran	Buku						Alat Pendidikan		
		Pegangan Guru		Teks Siswa		Penunjang		Peraga (set)	Praktik (set)	Media (set)
		Jml Judul	Jml Eks	Jml Judul	Jml Eks	Jml Judul	Jml Eks			
1	PPKn	3	62	3	1.193	19	56			
2	Pendidikan Agama	3	6	13	1.090	7	36	1	1	1
3	Bahasa & Sastra Indonesia	5	27	6	2.333	49	192	2	2	1
4	Bahasa Inggris	3	3	4	1.404	31	59	5	80	5
5	Sejarah Nasional dan Umum	2	4	3	1.220	22	95			
6	Pendidikan Jasmani	-	-	-	-	7	20	5	10	1
7	Matematika	5	18	8	2.676	55	288	30	20	10
8	IPA (SMP)									
	a. Fisika	3	24	6	2.008	43	97	40	20	15
	b. Biologi	3	26	6	1.762	34	70	40	20	15
9	IPS									
	a. Ekonomi	6	12	3	1.108	20	60	10	10	5
	b. Sosiologi									
	c. Geografi			3	1.202	40	86	29	10	7
10	Pendidikan Seni	-	-	-	-	-	-	15	12	
11	Bahasa Asing Lain	-	-	-	-	15	18			
12	Bimbingan dan Penyuluhan	10	-	-	-	8	-			
13	Muatan Lokal	10				15				
14	Kerajinan Tangan dan Kesenian					26	30	1	1	
15	Produktif	15	20			60	70			

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.6 Ruang menurut jenis, status kepemilikan, kondisi, dan luas

No	Jenis Ruang	Milik						Bukan Milik	
		Baik		Rusak Ringan		Rusak Berat		Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )
		Jml	Luas (m <sup>2</sup> )	Jml	Luas (m <sup>2</sup> )	Jml	Luas (m <sup>2</sup> )		
1	Ruang Teori/ Kelas	19	1.259	2	126	6	382		
2	Laboratorium IPA	1	88						
3	Laboratorium Biologi								
4	Laboratorium Kimia								
5	Laboratorium Fisika								
6	Laboratorium Bahasa Inggris	1	88						
7	Laboratorium IPS								
8	Laboratorium Komputer	2	186						
9	Ruang Perpustakaan	1	96						
10	Ruang Ketrampilan	1	24						
11	Ruang Serba Guna	1	800						
12	Ruang UKS	1	36						
13	Ruang Praktek Kerja								
14	Bengkel								
15	Ruang Diesel								
16	Ruang Pameran								
17	Ruang Gambar								
18	Koperasi/ Toko	1	52						
19	Ruang BP/ BK	1	80						
20	Ruang Kepala Sekolah	1	24						
21	Ruang Guru	1	144						
22	Ruang TU	1	64						
23	Ruang Osis	1	48						

24	KM./ WC Guru	2	12						
25	KM/ WC Murid	5	75						
26	Gudang	1	64						
27	Ruang Ibadah	1	156						
28	Rumah Dinas Kepsek								
29	Rumah Dinas Guru								
30	Rumah Penjaga Sekolah	1	8						
31	Sanggar MGMP								
32	Sanggar PKG								
33	Kantin	6	60						
34	Unit Produksi/ Parkir Sepeda	4	274	-	-				

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.7 Penggunaan Laboratorium

Rata-rata Penggunaan Laboratorium Tiap Minggu	IPA 28 jam	Biologi - jam	Kimia - jam	Fisika - jam	Bahasa 27 jam	IPS - jam	Komputer 24 jam
---	---------------	------------------	----------------	-----------------	------------------	--------------	--------------------

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.8 Kondisi orang tua siswa

Pekerjaan	Jumlah (%)	Penghasilan / Bulan	Jumlah (%)	Tingkat Pendidikan	Jumlah (%)
Peg. Negeri	15,04	> 1 Jt.	24,79	SD	7,85
TNI / Polri	5,30	1 - 1,5 Jt.	22,42	SMP	10,98
Buruh/Karyawan	77,58	1,6 - 2 Jt.	42,29	SMA	56,10
Pensiun	1,42	> 2 Jt.	10,50	PT	25,07
Tani	0,47				
Lain-lain	0,19				

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.9 Anggaran sekolah

Tahun Pelajaran	Pemerintah (Rp)	Orang Tua/ Masyarakat	Jumlah
2005 / 2006	1.924.582.098	724.713.660	2.649.295.758
2006 / 2007	2.300.540.460	384.340.000	2.684.880.460
2007 / 2008	2.454.253.484	593.888.550	3.147.142.034
2008 / 2009	3.492.612.088	870.980.000	4.363.592.088
2009 / 2010	3.895.234.960	-	3.895.234.960

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2.10 Potensi di lingkungan sekolah yang diharapkan mendukung program sekolah.

1. Hubungan kerja sama yang baik antara sekolah dengan orang tua / wali siswa.
2. **Pengurus Komite Sekolah yang sangat mendukung dan responsive terhadap program sekolah.**
3. Sarana dan prasarana yang cukup untuk pelaksanaan pendidikan baik ekstrakurikuler maupun intrakurikuler.
4. Sarana Ibadah cukup memadai, memiliki musholla ukuran 12 x 13 m<sup>2</sup>.
5. Masih memiliki lahan kosong yang cukup luas  $\pm$  3.843 m<sup>2</sup> yang dapat digunakan untuk pengembangan sekolah.

**b. Data Siswa :****1. Rombongan belajar**

No	Rombongan Belajar	Tahun Ajaran			Ket.
		2007 / 2008	2008 / 2009	2009 / 2010	
1	Kelas 7	9	9	9	
2	Kelas 8	9	9	9	
3	Kelas 9	9	9	9	
	Jumlah	27	27	27	

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

**2. Jumlah siswa**

No	Rombongan Belajar	Tahun Ajaran			Ket.
		2007 / 2008	2008 / 2009	2009 / 2010	
1	Kelas 7	356	342	342	
2	Kelas 8	360	357	357	
3	Kelas 9	359	358	358	
	Jumlah	1.075	1.057	1.042	

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

**3. Tamatan ( 5 tahun terakhir )**

Tahun Pelajaran	Lulusan (%)		Rata-rata NEM		Siswa yang melanjutkan ke SMU (%)	
	Jumlah	Target	Hasil	Target	Jumlah	Target
2004 / 2005	98,99	100	8,06	7,30	88,2	100
2005 / 2006	98,71	100	8,03	7,50	85	100
2006 / 2007	99,99	100	8,16	8,03	87	100
2007 / 2008	100	100	8,21	8,27	80	100
2008 / 2009	99,99	100	8,96	8,50	99	100

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 4. a. Prestasi Sekolah/ Siswa (3) tahun terakhir

Tahun Pelajaran	Rata-rata NUAN					
	Bhs. Indonesia	Matematika	Bhs. Inggris	IPA	Jumlah	Rata-rata
2006 / 2007	8,23	8,49	7,37	-	24,09	8,03
2007 / 2008	8,12	8,42	8,01	8,53	33,08	8,27
2008 / 2009	8,58	9,25	9,06	8,92	35,82	8,96

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## b. Prestasi Akademik : Peringkat rerata NUAN

Tahun Pelajaran	Peringkat								
	Tingkat Kecamatan (Rayon)			Tingkat Kab / Kota			Tingkat Propinsi		
	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri & Swasta	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri & Swasta	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri & Swasta
2006 / 2007	1	-	1	13	-	35			
2007 / 2008	1	-	1	9	-	22			
2008 / 2009	1	-	1	8	-	9			

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## c. Prestasi Akademik : Nilai Ujian Sekolah (US)

No	Mata Pelajaran	Rata-rata Nilai US	
		2007 / 2008	2008 / 2009
1	PAG	7,90	8,09
2	PKn	7,59	8,08
3	IPS	7,78	8,05
4	KTK	7,59	8,34
5	Penjas	7,60	7,74
6	TIK	7,93	7,82
7	Bahasa Daerah	7,11	7,57
8	Boga / Elektro	7,75	8,10

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

### 5. Angka mengulang siswa (5 tahun terakhir)

Tahun Pelajaran	Kelas 7 (orang)	Target Sekolah (orang)	Kelas 8 (orang)	Target Sekolah (orang)
2004 / 2005	1	-	-	0
2005 / 2006	-	0	2	0
2006 / 2007	-	0	1	0
2007 / 2008	-	-	-	-
2008 / 2009	-	0	-	0

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

### c. Kondisi Guru/ Tenaga Administratif :

#### 1. Kondisi Guru

Ijasah Tertinggi	Jumlah	
	GT	GTT
S2	15	-
S1	57	7
Sarmud / D3	1	1
D2	-	-
PGSMTP / D1 / SLTA	3	-
<b>Jumlah</b>	<b>74</b>	<b>8</b>

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

#### 2. Kondisi Tenaga Administratif

Ijasah Tertinggi	Jumlah	
	PT	PTT
S1	1	4
SLTA	2	9
SLTP	-	2
SD	-	2
<b>Jumlah</b>	<b>3</b>	<b>17</b>

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

### 3. Data Keadaan Tenaga Administrasi

NO	URAIAN	PENDIDIKAN					JML
		SD	SMP	SMA	SM	S1	
1	Kepala Tata Usaha	-	-	-	-	1	1
2	Pegawai Tetap	-	-	2	-	-	2
3	Pegawai Tidak Tetap / Pesuruh	2	2	5	-	3	12
4	Pengelola Perpustakaan	-	-	2	-	-	2
5	Pengelola Lab. IPA	-	-	-	-	1	1
6	Pengelola UKS	-	-	1	-	-	1

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

#### d. Kegiatan dan Prestasi Siswa :

##### 1. Prestasi siswa non akademik

No	Bidang	Ket. Prestasi	Tingkat Daerah	Tahun
1	Karate Komite perseorangan	Juara III	Kota	2004
	Putri kelas 35 - 40 kg			
2	Futsal	Juara II	Barunawati Cup	2005
3	Bola voli putra	Juara III	Barunawati Cup	2005
4	Futsal	Juara I	Garuda Cup	2005
5	Bola voli putra	Juara I	Garuda Cup	2005
6	Bola voli putrid	Juara I	Garuda Cup	2005
7	Bola voli putra	Juara I	Muhammadiyah Cup	2005
8	Pencak Silat Kelas A Putri	Juara I	Kota	2005
9	Bola Voli Putra	Juara IV	Kota	2005
10	Bola Voli Putri	Juara I	Kota	2005
11	Bulu Tangkis Putri	Juara I	SIS (Surabaya Internasional School)	2005
12	Bola Voli Mini beregu Putra	Juara III	Kota	2006
13	Sepak Bola Voli Mini beregu Putra	Juara III	Kota	2006
14	Gerak Jalan HUT Kemerdekaan RI ke 60	Juara Harapan I	Kota	2006

15	Karate Enbu Putra	Juara II	Kota	2006
16	Karate Enbu Putri	Juara III	Kota	2006
17	Karate Kata Putri	Juara III	Kota	2006
18	Tari Remo	10 Penyaji Unggulan	Kota	2006
19	Tari Kreasi Baru	10 Penyaji Unggulan	Kota	2006
20	Samroh	10 Penyaji unggulan	Kota	2006
21	Bulu Tangkis	Juara II	Kota	2007
22	Bola Volley	Juara II	Kota	2007
23	Karate (Kata Perorangan)	Juara II	Kota	2007
24	Karate (Komite)	Juara II + III	Kota	2007
25	Vocal Group	Juara Harapan II	Kota	2007
26	Gerak Jalan Putra	Juara III	Kota	2007
27	Gerak Jalan Putri	Juara II	Kota	2007
28	Karate (Komite)	Juara I	Propinsi	2007
29	Mading on The Sport	The Best Ten (R.ke 8)	Propinsi	2007
30	Tari Remo	10 Penampilan Terbaik	Kota	2008
31	Musikalitas Puisi	Sda	Kota	2008
32	Bola Volley	Juara II	Kota	2008
33	Silat	Juara II	Propinsi	2008
34	Bola Volley Mini Putra O2SN (Olimpiade Olahraga dan Seni Nasional)	Juara II	Kota	2008
35	Silat Nasional Perisai Diri Antar Unit / ranting se Jawa Timur (kelas A Putra)	Juara II	Nasional	2008
36	Silat Nasional Perisai Diri Antar Unit / ranting se Jawa Timur (kelas B Putra)	Juara II	Nasional	2008
37	FLS 2 N Tingkat Kota Surabaya Seni Karya	Juara I	Kota	2009
38	Seni Ukir	Juara I	Kota	2009

39	Axis Mading On The Sport	10 terbaik	Propinsi	2009
40	Lomba Band Shafta Competition Band	Juara III	Kota	2010
41	Lomba Tingkat 3 (LT3) Pramuka Kwarcab Kota Surabaya	Juara III	Kota	2010

Sumber data: Dokumentasi TU SMP Negeri 26 Surabaya, Th. 2010

## 2. Prestasi siswa dalam bidang akademik non kurikuler

No	Bidang	Ket. Prestasi	Tingkat Daerah	Tahun
1	Karaoke (putri)s	Juara II	Kota	2001
2	Lomba Lukis	Juara I	Kota	2003
3	Jurnalistik	Juara III	Kota	2004
4	Lomba IPA	Juara II	Kota	2005
5	Olimpiade Matematika & Sains Putra	Juara II	Kota	2006
6	Olimpiade Matematika & Sains Putri	Juara Harapan II	Kota	2006
7	Hasil UNAS	Rangking 9	Kota	2008
8	O2SN Bidang Fisika	Juara I	Kota	2009
9	Hasil UNAS	Ranking 8	Kota	2009

Sumber data: Dokumentasi TU SMP sNegeri 26 Surabaya, Th. 2010

## B. Penyajian Data

Fakta yang telah penulis gali di lapangan, untuk selanjutnya akan disajikan sebagai data dalam penelitian ini. Dalam penggalian data tersebut, penulis menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi, metode interview, metode angket, dan metode dokumentasi.

Siswa yang menjadi obyek penelitian dalam hal ini adalah siswa-siswi kelas VII. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa,

maka observasi dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Untuk data observasi dilaksanakan pada saat guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan muridnya dalam ruang kelas, dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) dengan penilaian sebagai berikut:

**TABEL III**  
**SKOR OBSERVASI**

NILAI	KETERANGAN
1, 00 – 1, 99	Kurang Baik
2, 00 – 2, 99	Cukup Baik
3, 00 – 3, 99	Baik
4, 00	Sangat Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun interview pada guru selaku fasilitator di dapatkan setelah mengajar. Angket diberikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya. Angket ini untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dan kreativitas siswa dengan model pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) yang telah diberikan pada guru selaku fasilitator pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam pertanyaan angket, telah disertakan pilihan jawaban alternatif yang sudah ada, agar mempermudah bagi responden untuk memberikan jawaban yang relevan terhadap pokok-pokok masalah yang

dibahas. Adapun bobot nilai dari 3 alternatif dengan memberikan ketentuan sebagai berikut:

TABEL IV  
SKOR ANGKET

JAWABAN	SKOR
A	3
B	2
C	1

**1. Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*)**

- a. Data yang diperoleh dari hasil observasi di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

TABEL V

Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) Pertemuan Pertama.

No	Aspek Yang Di Amati	penilaian				Jumlah Rat-rata	Ket.
		1	2	3	4		
1	Pendahuluan a. Mengingatnkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran c. Menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan.			√	√	3,66	Baik
II	Kegiatan Inti a. Memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk memulai proses pembelajaran yang fokus, tenang, dan konsentrasi. b. Guru menyampaikan gagasan inti materi pelajaran serta memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa agar siswa lebih berminat selama proses pembelajaran.			√	√	3,77	Baik

	<p>c. Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan kertas karton, spidol, dan materi serta alat-alat lain yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>mind mapping</i></p> <p>d. Guru memberi kebebasan pada siswa untuk memilih topik materi untuk membuat <i>mind mapping</i>.</p> <p>e. Guru menyediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun <i>mind mapping</i>. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.</p> <p>f. Guru memerintah siswa untuk saling bercerita tentang <i>mind mapping</i>. Lakukan diskusi tentang manfaat dari cara pengungkapan gagasan kreatif ini.</p> <p>g. Guru menyuruh sukarelawan untuk maju dan menjelaskan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya.</p> <p>h. Guru mengadakan variasi, yaitu: guru memberikan tugas pembuatan <i>mind mapping</i> dalam tim, sebagai alternatif dari pembuatan <i>mind mapping</i> secara perseorangan, dan guru menyarankan untuk menggunakan komputer dalam pembuatan <i>mind mapping</i>.</p> <p>i. Guru menyuruh siswa mengevaluasi model pembelajaran yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung pada hari itu.</p>			√		
				√		
				√		
				√		
			√			
				√		
III	<p>Penutup</p> <p>a. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang apa yang baru dipelajari.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah.</p> <p>c. Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.</p>			√	3,66	Baik
				√		
IV	Pengelolaan waktu			√	3	Baik

V	Suasana kelas					3,66	Baik
	a. Siswa aktif dan kreatif				√		
	b. Siswa antusias				√		
	c. Guru antusias			√			
Jumlah Rata-rata						3,55	Baik

Sumber data: hasil observasi pertemuan pertama

Dari data diatas dapat diketahui penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dapat dijelaskan sebagai berikut: untuk pendahuluan meliputi Mengingatn siswa kembali pada pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan pertama mendapat nilai rata-rata 3,66 yang berarti baik. Hal ini dikarenakan guru sebelum memberikan materi baru, guru terlebih dahulu mengulas kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Selain itu guru juga sangat jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan pertama ini.

Untuk kegiatan inti pembelajaran, pada pertemuan pertama guru mendapat nilai rata-rata 3,77 yang berarti baik. Hal ini dikarenakan guru memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk memulai proses pembelajaran yang fokus, tenang, dan

konsentrasi, selanjutnya Guru dengan jelas menyampaikan gagasan inti materi pelajaran serta memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa agar siswa lebih berminat selama proses pembelajaran, kemudian Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan kertas karton, spidol, dan materi serta alat-alat lain yang dibutuhkan untuk pembuatan *mind mapping* serta Guru memberi kebebasan pada siswa untuk memilih topik materi untuk membuat *mind mapping*, setelah itu Guru menyediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun *mind mapping* (Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan), selanjutnya Guru memerintahi siswa untuk saling bercerita tentang *mind mapping* (Lakukan diskusi tentang manfaat dari cara pengungkapan gagasan kreatif ini) setelah itu Guru menyuruh sukarelawan untuk maju dan menjelaskan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya, kalau tidak ada yang mau maka guru menunjuk salah satu dari mereka untuk maju ke depan menjelaskan hasil pekerjaannya. Selanjutnya Guru mengadakan variasi, yaitu: guru memberikan tugas pembuatan *mind mapping* dalam tim, sebagai alternatif dari pembuatan *mind mapping* secara perseorangan, dan guru menyarankan untuk menggunakan komputer dalam pembuatan *mind mapping*, di lanjutkan dengan Guru menyuruh siswa

mengevaluasi model pembelajaran yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung pada hari itu, ini untuk mengetahui perasaan siswa, dan kekurangan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Untuk kegiatan guru dalam menutup pelajaran yang meliputi membimbing siswa membuat rangkuman yang telah diperoleh pada pertemuan itu dan memberi tugas rumah mendapat nilai rata-rata 3,66 yang berarti baik. Hal ini diberikan karena pada akhir pertemuan guru tidak lupa memberikan tugas rumah dan mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pembelajaran mendapat nilai 3 yang berarti baik. Sedangkan untuk suasana kelas yang meliputi siswa aktif dan kreatif, siswa antusias, dan guru antusias mendapat nilai 3,66 yang berarti baik. Hal ini dikarenakan guru sudah bisa mengelola kelas serta siswa aktif, kreatif, dan antusias dalam melakukan pembelajaran pada pertemuan pertama ini.

Berdasarkan keterangan tersebut, kemampuan guru dalam melakukan pendahuluan, kegiatan inti, penutup dan suasana kelas termasuk untuk mengelola waktu, nilai rata-ratanya adalah sudah baik. Adapun jumlah rata-rata keseluruhan hasil observasi

penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada pertemuan pertama dengan nilai sebesar 3,55 maka pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada pertemuan pertama ini sudah baik.

Untuk penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

TABELVI

Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) Pertemuan Kedua.

No	Aspek Yang Di Amati	penilaian				Jumlah Rat-rata	Ket.
		1	2	3	4		
1	Pendahuluan a. Mengingatnkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya. b. Menjelaskan tujuan pembelajaran c. Menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan.				√  √ √	4	Sangat Baik
II	Kegiatan Inti a. Memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk memulai proses pembelajaran yang fokus, tenang, dan konsentrasi. b. Guru menyampaikan gagasan inti materi pelajaran serta memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa agar siswa lebih berminat selama proses pembelajaran.			√	  √	3,88	Baik

	<p>c. Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan kertas karton, spidol, dan materi serta alat-alat lain yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>mind mapping</i></p> <p>d. Guru memberi kebebasan pada siswa untuk memilih topik materi untuk membuat <i>mind mapping</i>.</p> <p>e. Guru menyediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun <i>mind mapping</i>. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.</p> <p>f. Guru memerintah siswa untuk saling bercerita tentang <i>mind mapping</i>. Lakukan diskusi tentang manfaat dari cara pengungkapan gagasan kreatif ini.</p> <p>g. Guru menyuruh sukarelawan untuk maju dan menjelaskan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya.</p> <p>h. Guru mengadakan variasi, yaitu: guru memberikan tugas pembuatan <i>mind mapping</i> dalam tim, sebagai alternatif dari pembuatan <i>mind mapping</i> secara perseorangan, dan guru menyarankan untuk menggunakan komputer dalam pembuatan <i>mind mapping</i>.</p> <p>i. Guru menyuruh siswa mengevaluasi model pembelajaran yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung pada hari itu.</p>				√		
					√		
					√		
					√		
					√		
					√		
					√		
III	<p>Penutup</p> <p>a. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang apa yang baru dipelajari.</p>			√		3,66	Baik

	b. Memberikan tugas rumah. c. Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.				√ √		
IV	Pengelolaan waktu				√	4	Sangat Baik
V	Suasana kelas a. Siswa aktif dan kreatif b. Siswa antusias c. Guru antusias				√ √ √	3,66	Baik
Jumlah Rata-rata						3,84	Baik

Sumber data: hasil observasi pertemuan kedua

Dari data diatas dapat diketahui penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dapat dijelaskan sebagai berikut: untuk pendahuluan meliputi Mengingatkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan pertama mendapat nilai rata-rata 4 yang berarti sangat baik.

Untuk kegiatan inti pembelajaran, pada pertemuan pertama guru mendapat nilai rata-rata 3,88 yang berarti baik. Ini berarti pada pertemuan kedua ini rata-rata guru meningkat. Hal ini dikarenakan guru lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengadakan variasi yaitu dengan guru menyarankan tidak lagi

menggunakan komputer tetapi menyarankan dengan menggunakan kreativitas tangan-tangan siswa yang kreatif.

Untuk kegiatan guru dalam menutup pelajaran pada pertemuan kedua yang meliputi membimbing siswa membuat rangkuman yang telah diperoleh pada pertemuan itu dan memberi tugas rumah mendapat nilai rata-rata 3,66 yang berarti baik. Hal ini tetap karena guru tidak memberikan peningkatan yang mencolok kepada siswa nya.

Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran pada pertemuan kedua ini lebih bagus, karena tidak banyak yang membuang waktu untuk menunggu siswa-siswa dalam membuat *mind mapping*. Dan sesuai dengan rencana pembelajaran mendapat nilai 4 yang berarti sangat baik.

Sedangkan untuk suasana kelas yang meliputi siswa aktif dan kreatif, siswa antusias, dan guru antusias mendapat nilai rata-rata 3,66 yang berarti baik. Hal ini tetap karena guru tidak mengadakan perubahan yang sangat mencolok.

Berdasarkan keterangan tersebut, kemampuan guru dalam melakukan pendahuluan, kegiatan inti, penutup dan suasana kelas termasuk untuk mengelola waktu, nilai rata-ratanya adalah sudah baik. Adapun jumlah rata-rata keseluruhan hasil observasi penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*)

pada pertemuan kedua dengan nilai sebesar 3,84 maka pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada pertemuan kedua ini sudah baik.

Kemudian untuk mengetahui perbedaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) yang lebih signifikan kita lihat gabungan 2 tabel selama dua kali pertemuan ini:

**TABEL VII**  
**Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) Pada Dua Pertemuan**

No	Aspek Yang Di Amati	Penilaian		Jumlah Rata-rata	Nilai Kategori	Ket.
		1	2			
1	<b>Pendahuluan</b>					
	a. Mengingat kembali pada pelajaran sebelumnya dan mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya.	4	4	4,0	3,83	Baik
	b. Menjelaskan tujuan pembelajaran	3	4	3,5		
c. Menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan.	4	4	4,0			
II	<b>Kegiatan Inti</b>					
	a. Memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk memulai proses pembelajaran yang fokus, tenang, dan konsentrasi.	3	3	3,0	3,83	Baik
b. Guru menyampaikan gagasan inti materi pelajaran serta memberikan beberapa pertanyaan kepada	4	4	4,0			

	siswa agar siswa lebih berminat selama proses pembelajaran.					
c.	Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan kertas karton, spidol, dan materi serta alat-alat lain yang dibutuhkan untuk pembuatan <i>mind mapping</i>	4	4	4,0		
d.	Guru memberi kebebasan pada siswa untuk memilih topik materi untuk membuat <i>mind mapping</i> .	4	4	4,0		
e.	Guru menyediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun <i>mind mapping</i> . Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.	4	4	4,0		
f.	Guru memerintah siswa untuk saling bercerita tentang <i>mind mapping</i> . Lakukan diskusi tentang manfaat dari cara pengungkapan gagasan kreatif ini.	4	4	4,0		
g.	Guru menyuruh sukarelawan untuk maju dan menjelaskan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya.	4	4	4,0		
h.	Guru mengadakan variasi, yaitu: guru memberikan tugas pembuatan <i>mind mapping</i> dalam tim, sebagai alternatif dari	3	4	3,5		

	pembuatan <i>mind mapping</i> secara perseorangan, dan guru menyarankan untuk menggunakan komputer dalam pembuatan <i>mind mapping</i> . i. Guru menyuruh siswa mengevaluasi model pembelajaran yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung pada hari itu.	4	4	4,0		
III	Penutup a. Membimbing siswa membuat rangkuman tentang apa yang baru dipelajari. b. Memberikan tugas rumah. c. Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.	3	3	3,0	3,66	Baik
IV	Pengelolaan waktu	3	4	3,5	3,5	Baik
V	Suasana kelas a. Siswa aktif dan kreatif b. Siswa antusias c. Guru antusias	4	4	4,0	3,66	Baik
	Jumlah Rata-rata	3,68	3,84	3,76	3,69	Baik

Sumber data: Hasil observasi dalam dua pertemuan

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) selama dua pertemuan sudah baik yaitu dengan nilai rata-rata 3,69. Hal ini dikarenakan guru dalam menerapkan pembelajaran

berbasis peta pikiran (*mind mapping*) mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama guru bisa menerapkan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dengan baik. Kemudian pada pertemuan kedua sudah lebih baik, karena persiapannya lebih matang dari pada pertemuan sebelumnya. Hal ini berarti guru sudah benar-benar siap dalam menerapkan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) ini karena guru sudah lebih akrab dengan siswa sehingga tidak canggung lagi dalam menghadapi para siswa.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) selama dua pertemuan yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dapat dijelaskan sebagai berikut: untuk pendahuluan meliputi mengingatkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya, mengaitkan materi sekarang dengan materi sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan selama dua pertemuan mendapat nilai rata-rata 3,83 yang berarti baik. Kegiatan inti pembelajaran selama dua pertemuan, guru mendapatkan nilai rata-rata 3,83 yang berarti baik. Untuk kegiatan guru dalam menutup pembelajaran selama dua pertemuan yang meliputi membimbing siswa membuat

rangkuman yang telah diperoleh pada tiap pertemuan, memberikan tugas rumah dan mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya mendapat nilai 3,66 yang berarti baik. Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran selama dua pertemuan mendapat nilai 3,50 yang berarti baik. Sedangkan untuk suasana kelas selama dua pertemuan yang meliputi siswa aktif dan kreatif, siswa antusias, dan guru antusias mendapat nilai rata-rata 3,66 yang berarti baik.

Berdasarkan tabel VII dapat dilihat keseluruhan rata-rata hasil observasi pelaksanaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) sebesar 3,69. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya termasuk kategori baik.

- b. Data yang diperoleh dari hasil interview dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*)

TABEL VIII

Data Tentang Hasil Interview Dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

No	PERTANYAAN	JAWABAN NARASUMBER
1	Menurut Anda apa yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> )?	Peta pikiran merupakan teknik pencatatan yang menggunakan penguat visual dan sensorik alam suatu dari pola ide-ide yang berkaitan dengan materi pelajaran. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya dapat menggunakan teknik pencatatan peta pikiran sebagai salah satu cara belajar yang dapat di latihkan kepada siswa
2	Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) di kelas VII?	Adapun penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) dikelas VII ini memang belum diterapkan sepenuhnya, karena masih harus diselingi dengan model pembelajaran yang lain. Peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) ini hanya salah satu cara guru agar siswa mudah mengingat pelajaran dan lebih kreatif dalam pembuatan catatan pelajaran.
3	Bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)?	Penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ini cocok / bisa diterapkan disegala macam materi pelajaran, karena dengan menggunakan peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) dapat mempermudah siswa dalam membuat pencatatan pelajaran.
4	Bagaimana respon siswa kelas VII selama mengikuti proses pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> )?	Siswa-siswi kelas VII selama ini sudah cukup baik dan antusias, serta mereka merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ).
5	Bagaimana dengan kreativitas belajar siswa	Adapun kreativitas belajar siswa cukup baik karena dalam pembelajaran berbasis

	Anda?	peta pikiran ( <i>mind mapping</i> ) ini banyak membantu mereka untuk mengingat dan memahami materi, mereka juga mampu menampilkan karya peta pikirannya dengan bermacam-macam bentuk yang unik.
--	-------	--

**2. Kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Untuk kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ini diperoleh dengan penyebaran angket kepada siswa dan menggunakan metode observasi dengan melihat langsung pada saat proses pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dilaksanakan.

Data yang diperoleh melalui observasi langsung dari lapangan ini yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa siswa kelas VII tampak kreatif dalam pembelajaran. Mereka antusias mengikuti pembelajaran dari guru. Bahkan mereka tidak malu untuk maju ke depan sekedar menuliskan hadits ataupun ayat pilihan yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Dan mereka juga antusias dan semangat dalam bertanya, serta mereka mampu membuat pencatatan dengan bentuk *mind mapping* dengan segala macam bentuk yang unik.

**3. Data yang diperoleh dari hasil angket tentang pernyataan siswa tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan pernyataan siswa tentang kreativitas belajar.**

Dalam sub bahasan ini penulis sajikan hasil angket yang telah penulis sebarakan pada 68 responden yaitu tentang pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.

Untuk mendapatkan hasil jawaban angket, langkah yang telah ditempuh adalah menyebarkan angket kepada responden yang sebanyak 68 siswa. Dengan memuat 20 item pertanyaan, 10 item mengenai pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan 10 item mengenai kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masing-masing mempunyai alternatif jawaban. Adapun pemberian skor atau nilai yang penulis gunakan pada tiap item pertanyaan adalah sebagai berikut:

- a. Pilihan (a) dengan nilai 3
- b. Pilihan (b) dengan nilai 2
- c. Pilihan (c) dengan nilai 1

Adapun daftar nama-nama respondennya adalah sebagai berikut:

TABEL IX

## Daftar Nama-nama Responden

<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Kelas</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
1	Achmad. Irfan Ferdiansyah	L	VII A
2	Muhammad Reyhan	L	VII A
3	Fajar Bahari	L	VII A
4	Adinda Widitya	P	VII A
5	Almiranti Nisfita	P	VII A
6	Bilqis Faiqotun Nabilahdilan	P	VII A
7	Fahma Safin Alhusna	P	VII A
8	Agung Wijaya	L	VII B
9	Ahmad Zuhron Prananda	L	VII B
10	Indra Bagus Prayoga	L	VII B
11	Anisa Willsali Rachim	P	VII B
12	Chaqiqotu Farochil Fuadah	P	VII B
13	Nimas Diana Novitasari	P	VII B
14	Intan Parliani Putri	P	VII B
15	Alifudin Aziz	L	VII C
16	Andre Alrian Kusuma Wardana	L	VII C
17	Dicky Bagus Prasetyo	L	VII C
18	Mohammad Luthfi Ardian	L	VII C
19	Dewi Nofitasari	P	VII C
20	Fitri Nur Hidayati	P	VII C
21	Izza Fauziyah	P	VII C
22	Ade Nashrul Azizy	L	VII D
23	Alifadhil Imam Ashari	L	VII D
24	Muhammad Miqdad Hisyam	L	VII D
25	Arnindia Via Mawardi	P	VII D
26	Inayati Dwi Lestari	P	VII D
27	Isna Firda Istiqamah	P	VII D
28	Rizky Nur Wahyuningsih	P	VII D
29	Arga Dimas Briyansyah	L	VII E
30	Fahmi Rinaldi	L	VII E
31	Lido Yulio Maulana	L	VII E
32	Muhammad Fachriyan Putra	L	VII E
33	Ayu Paramitha	P	VII E
34	Miftachul Amaliyah	P	VII E

35	Nanda Eka Prameswari	P	VII E
36	Nirmala Mega Rosyidah	P	VII E
37	Ahmad Salman Sairafi	L	VII F
38	Achmad Misfakul Janudin	L	VII F
39	Bima Oktavianus	L	VII F
40	Fauzan Al-Farisy	L	VII F
41	Namiramita	P	VII F
42	Nita Anggiani	P	VII F
43	Qisthi Almaydea Putri Fidya	P	VII F
44	Riska Desty Elfiana. P	P	VII F
45	Miftah Rizqi Fadlillah	L	VII G
46	Muhammad Arifian Amirudin	L	VII G
47	Moch. Azhar Syan Maryno	L	VII G
48	Denny Alamsyah Pranata. K	L	VII G
49	Dyah Ayu Pratiwi	P	VII G
50	Nadia Aprilia Putri Nawidin	P	VII G
51	Rizky Cahyani Ramadhanti	P	VII G
52	Putri Maharani Hidayat	P	VII G
53	Al-Fahrul Amri	L	VII H
54	Alfi Maulana Rizkyanto	L	VII H
55	Bima Guspram Nur Alim	L	VII H
56	Dimas Arif Nurrahman	L	VII H
57	Dwi Ayu Zantyka	P	VII H
58	Fika Amalia	P	VII H
59	Wida Kusumayana	P	VII H
60	Eka Retno Cici Wulandari	P	VII H
61	Moch. Andi Hermawan	L	VII I
62	Moch. Bayu Aji Pradana	L	VII I
63	Hilmi Razhan Muhammad	L	VII I
64	Muhammad Saiful Akbar	L	VII I
65	Fadhilah Febriani. S. B. T	P	VII I
66	Rosita Widyawari	P	VII I
67	Vidia Azmi Islamia	P	VII I
68	Li'izzah Gindia Manzil	P	VII I

Sumber Data: dokumentasi siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya

Responden angket dalam penelitian ini adalah 68 siswa atau 20 % dari 342 siswa. Setiap kelas diambil masing-masing 7 siswa dan ada Lima kelas yang diambil 8 siswa secara acak dengan

menggunakan undian, dan setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi responden.

Kemudian hasil jawaban angket dianalisa dengan dua langkah, analisa prosentase dan analisa statistik (*product moment*) :

- a. Data Angket tentang Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*).

**TABEL X**

**Jawaban Siswa-siswi tentang**

**Apakah Guru Mengharuskan Anda Untuk Merangkum atau**

**Meringkas Materi yang Telah Diberikan**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	a. Pernah		37	54,42 %
	b. Kadang-kadang		23	33,82 %
	c. Tidak Pernah		8	11,76 %
	Jumlah	68	68	100 %

Prosentase 54,42 % di atas merupakan prosentase pendapat siswa yang mengatakan bahwa guru pernah mengharuskan siswa untuk merangkum atau meringkas materi yang telah diberikan. Materi tersebut adalah materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Dan 33,82 % menjawab bahwa kadang-kadang guru mengharuskan siswa untuk merangkum atau meringkas materi yang telah di berikan. Sedangkan sisanya sebanyak 11,76 %

menjawab bahwa guru tidak pernah mengharuskan siswa untuk merangkum atau meringkas materi yang telah diberikan.

**TABEL XI**  
**Apakah Guru Pernah Mengajarkan Membuat Rangkuman atau Ringkasan Materi yang Berbentuk *mind mapping*.**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2	a. Pernah		59	86,76 %
	b. Kadang-kadang		6	8,82 %
	c. Tidak Pernah		3	4,42 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 86,76 % siswa berpendapat bahwa guru pernah mengajarkan membuat rangkuman atau ringkasan materi yang berbentuk *mind mapping*.

Sedangkan 8,82 % siswa mengatakan kadang-kadang guru pernah mengajar membuat rangkuman atau ringkasan materi yang berbentuk *mind mapping*, serta sisanya 4,42 % menjawab bahwa guru tidak pernah mengajarkan membuat rangkuman atau ringkasan materi yang berbentuk *mind mapping*.

**TABEL XII**  
**Kesan Anda Setelah Belajar Membuat Rangkuman atau Ringkasan Materi Dalam Bentuk *mind mapping*.**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	a. Suka		53	77,94 %
	b. Biasa-biasa		13	19,12 %
	c. Tidak Suka		2	2,94 %
	Jumlah	68	68	100 %

Jumlah siswa yang mengatakan suka tentang kesan setelah belajar membuat rangkuman atau ringkasan materi dalam bentuk *mind mapping* adalah sebanyak 77,94 %. Sedangkan yang mengatakan biasa-biasa saja sebanyak 19,12 %, serta yang mengatakan tidak suka adalah sebanyak 2,94 %.

TABEL XIII

Apakah Guru Pernah Menerangkan Pelajaran Dengan Menggunakan *mind mapping*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4	a. Pernah		56	82,35 %
	b. Kadang-kadang		7	10,30 %
	c. Tidak Pernah		5	7,35 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dati tabel diatas dapat diketahui bahwa 82,35 % guru pernah menerangkan pelajaran dengan menggunakan *mind mapping* di depan papan tulis. Sedangkan siswa sebanyak 10,30 % mengatakan bahwa guru kadang-kadang menerangkan pelajaran dengan menggunakan *mind mapping* di depan papan tulis, serta siswa yang menjawab bahwa guru tidak pernah menerangkan pelajaran dengan menggunakan *mind mapping* di depan papan tulis sebanyak 7,35 %

TABEL XIV

Apakah Dengan Belajar *Mind Mapping* Dapat Meningkatkan Potensi Belajar Anda

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5	a. Ya		52	76,47 %
	b. Kadang-kadang		5	7,35 %
	c. Tidak		11	16,18 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 76,47 % siswa berpendapat. Dengan belajar *mind mapping* dapat meningkatkan potensi belajar. Dan siswa yang menjawab kadang-kadang dengan belajar *mind mapping* dapat meningkatkan potensi belajar adalah sebanyak 7,35 %. Sedangkan yang berpendapat tidak pernah sebanyak 16,18 %.

TABEL XV

Apakah Guru Memberi Kebebasan Dalam Membuat *mind mapping*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6	a. Ya		60	88,24 %
	b. Kadang-kadang		5	7,35 %
	c. Tidak		3	4,41 %
	Jumlah	68	68	100 %

Jumlah prosentase siswa yang menjawab bahwa guru memberi kebebasan dalam membuat *mind mapping* adalah sebanyak 88,24 %. Sedangkan yang menjawab kadang-kadang

guru memberi kebebasan dalam membuat *mind mapping* adalah 7,35 % serta yang menjawab tidak sebanyak 4,41 %.

TABEL XVI

**Apakah Anda Membuat *mind mapping* Setelah Guru Menerangkan Pelajaran**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7	a. Ya		43	63,24 %
	b. Kadang-kadang		6	8,82 %
	c. Tidak		19	27,94 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 63,24 % siswa membuat *mind mapping* setelah guru menerangkan pelajaran. Dan 8,82 % siswa mengatakan bahwa mereka kadang-kadang membuat *mind mapping* setelah guru menerangkan pelajaran. Sedangkan 27,94 % siswa mengatakan tidak membuat *mind mapping* setelah guru menerangkan pelajaran.

TABEL XVII

**Apakah Dengan Membuat Ringkasan Seperti *mind mapping* Bisa Memudahkan Anda Dalam Memahami Pelajaran**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8	a. Ya		65	95,59 %
	b. Kadang-kadang		3	4,41 %
	c. Tidak		0	-
	Jumlah	68	68	100 %

Jumlah siswa yang mengatakan bahwa dengan membuat ringkasan pelajaran seperti *mind mapping* bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sebanyak 95,59 %. Dan sedikit sekali yang mengatakan kadang-kadang dengan membuat ringkasan pelajaran seperti *mind mapping* bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yaitu sebanyak 4,41 %. Sedangkan 0 % yang mengatakan tidak.

TABEL XVIII

Apakah Dengan Membuat *mind mapping* Bisa Memudahkan Anda Mengingat Pelajaran yang Telah Di Pelajari

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9	a. Ya		62	91,18 %
	b. Kadang-kadang		6	8,82 %
	c. Tidak		0	-
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 91,18 % responden mengatakan dengan membuat *mind mapping* bisa memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran, dan sebanyak 8,82 % mengatakan hanya kadang-kadang saja dengan membuat *mind mapping* bisa memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran, sedangkan 0 % yang menjawab tidak.

TABEL XIX

Apakah Dengan Membuat *mind mapping* Bisa Membuat Anda  
Konsentrasi Dalam Belajar

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10	a. Ya		50	73,53 %
	b. Kadang-kadang		18	26,47 %
	c. Tidak		0	-
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa siswa yang berpendapat dengan membuat *mind mapping* bisa membuat siswa konsentrasi dalam belajar adalah sebanyak 73,53 %, dan 26,47 % yang berpendapat kadang-kadang dengan membuat *mind mapping* bisa membuat siswa konsentrasi dalam belajar. Sedangkan 0 % yang berpendapat dengan membuat *mind mapping* tidak membuat siswa konsentrasi dalam belajar.

Berikut ini kami sajikan rekapitulasi data angket tentang implementasi pembelajaran berbasis peta pikiran

TABEL XX

Rekapitulasi Hasil Angket Tentang Implementasi Pembelajaran  
Berbasis Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

No	Skor siswa berdasarkan item pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	1	2	2	2	2	3	2	3	3	3	23
2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	25
3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28

4	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	23
5	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	23
6	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	25
10	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	27
11	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	26
12	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	27
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
14	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	27
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
16	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	25
17	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	27
18	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	25
19	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	25
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
22	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	27
23	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28
24	3	1	3	3	3	3	1	3	2	2	24
25	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
26	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28
27	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	26
30	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
36	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
37	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	21
38	1	1	1	1	1	2	1	3	2	3	16
39	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	25
40	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
41	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	24
42	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	26
43	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
44	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	27

45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
46	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
47	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	27
48	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	26
49	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	28
50	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
51	2	3	3	3	1	3	1	3	3	3	25
52	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
54	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	27
55	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	27
56	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28
57	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	27
58	1	3	2	3	3	3	1	2	2	2	22
59	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	28
60	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	26
61	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	25
62	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	26
63	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
64	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
65	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28
66	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
<b>Jumlah</b>											<b>1848</b>

Sumber data: hasil angket siswa

- b. Data Angket tentang Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.

TABEL XXI

**Apakah Siswa Mempunyai Rasa Keingintahuan Yang Cukup Dalam Menyelesaikan Tugas-tugas Dari Guru**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	a. Ya		50	73,53 %
	b. Kadang-kadang		17	25,00 %
	c. Tidak		1	1,47 %
	<b>Jumlah</b>		<b>68</b>	<b>68</b>

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 73,53 % siswa menyatakan bahwa mereka mempunyai rasa keingintahuan yang cukup besar dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru. Sifat ingin tahu yang tinggi merupakan ciri-ciri orang kreatif. Dan siswa yang menjawab “kadang-kadang” sebanyak 25,00 %, sedangkan siswa yang menjawab “tidak” hanya 1,47 %.

**TABEL XXII**  
**Apakah Siswa Mempunyai Semangat Dan Antusias Yang Tinggi**  
**Dalam Belajar**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2	a. Ya		55	80,88 %
	b. Kadang-kadang		13	19,12 %
	c. Tidak		0	-
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 80,88 % siswa menjawab memiliki semangat dan antusias yang tinggi dalam belajar. Dan hanya 19,12 % siswa menjawab kadang-kadang memiliki semangat dan antusias yang tinggi dalam belajar. Sedangkan 0 % yang menjawab “tidak”.

**TABEL XXIII**

**Jika Guru Memberikan Tugas Yang Tergolong Rumit, Apakah Siswa Suka Mengerjakannya**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	a. Ya		19	27,94 %
	b. Kadang-kadang		43	63,24 %
	c. Tidak		6	8,82 %
	Jumlah	68	68	100 %

27,94 % siswa mengatakan bahwa suka mengerjakan tugas dari guru yang tergolong rumit, dan 68,24 % mereka mengatakan kadang-kadang suka mengerjakan tugas dari guru yang tergolong rumit. Sedangkan 8,82 % mereka menyatakan tidak suka mengerjakan tugas dari guru yang tergolong rumit.

**TABEL XXIV**

**Apakah Siswa Cenderung Menanyakan Hal-hal Yang Belum Mereka Ketahui**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4	a. Ya		33	48,53 %
	b. Kadang-kadang		31	45,59 %
	c. Tidak		4	5,88 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang cenderung menanyakan hal-hal yang belum mereka ketahui adalah sebanyak 48,53 %, dan 45,59 % siswa menyatakan kadang-kadang mereka

cenderung menanyakan hal-hal yang belum diketahui. Sedangkan sebanyak 5,88 % mereka berpendapat “tidak”

**TABEL XXV**

**Apakah Siswa Menanggapi Tugas Yang Diberikan Guru Dengan Memberi Alternatif Jawaban Yang Lebih Banyak**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5	a. Ya		21	30,88 %
	b. Kadang-kadang		37	54,41 %
	c. Tidak		10	14,71 %
	Jumlah	68	68	100 %

Jumlah prosentase siswa yang menyatakan bahwa mereka menanggapi tugas yang diberikan guru dengan memberi alternatif jawaban yang lebih banyak adalah sebanyak 30,88 %, dan 54,41 % mereka menyatakan kadang-kadang menanggapi tugas yang diberikan guru dengan memberi alternatif jawaban yang lebih banyak. Sedangkan 14,71 % mereka menjawab “tidak”

**TABEL XXVI**

**Sebelum Praktik Tentang Materi Tertentu Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Apakah Siswa Selalu Membaca Materi Yang Diberikan Guru**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6	a. Ya		36	52,94 %
	b. Kadang-kadang		29	42,65 %
	c. Tidak		3	4,41 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 52,94 % siswa menyatakan sebelum praktik tentang materi tertentu dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mereka selalu membaca materi tersebut, dan sebanyak 42,65 % mereka berpendapat kadang-kadang membaca. Sedangkan pendapat siswa yang menyatakan tidak membaca materi yang diberikan guru sebanyak 4,41 %.

**TABEL XXVII**

**Ketika Di dalam Kelas, Apakah Siswa Selalu Memperhatikan Guru Saat Menerangkan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)**

No (1)	Alternatif Jawaban (2)	N (3)	F (4)	P (5)
7	a. Ya		54	79,41 %
	b. Kadang-kadang		13	19,12 %
	c. Tidak		1	1,47 %
	Jumlah	68	68	100 %

79,41 % siswa menyatakan bahwa ketika di dalam kelas, mereka selalu memperhatikan guru saat menerangkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sedangkan sebanyak 19,12 % mereka menyatakan kadang-kadang memperhatikan guru saat menerangkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan hanya 1,47 % mereka menjawab tidak memperhatikan.

**TABEL XXVIII**  
**Apakah Dengan Membuat *Mind Mapping* Siswa Selalu Aktif**  
**Mengerjakan Tugas Dari Guru Di dalam Kelas**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8	a. Ya		49	72,06 %
	b. Kadang-kadang		16	23,53 %
	c. Tidak		3	4,41 %
	Jumlah	68	68	100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang menyatakan bahwa dengan membuat *mind mapping* mereka selalu aktif dalam mengerjakan tugas dari guru di dalam kelas adalah sebanyak 72,06 %. Dan jumlah siswa yang menyatakan kadang-kadang mereka aktif dalam mengerjakan tugas dari guru di dalam kelas adalah sebanyak 23,53 %. Sedangkan siswa yang menyatakan tidak adalah sebanyak 4,41 %

**TABEL XXIX**  
**Apakah Dengan Membuat *Mind Mapping* Siswa Selalu Mengerjakan**  
**Pekerjaan Rumah (PR)**

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9	a. Ya		39	57,35 %
	b. Kadang-kadang		28	41,18 %
	c. Tidak		1	1,47 %
	Jumlah	68	68	100 %

Jumlah prosentase siswa yang berpendapat bahwa dengan membuat *mind mapping* mereka selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) sebanyak 57,35 %. Sedangkan siswa yang berpendapat dengan membuat *mind mapping* mereka kadang-kadang mengerjakan pekerjaan rumah (PR) adalah sebanyak 41,18 %. Dan hanya 1,47 % yang menjawab tidak mengerjakan.

TABEL XXX

Apakah Dengan *Mind Mapping* kreativitas belajar siswa berkembang

No	Alternatif Jawaban	N	F	P
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10	a. Ya		58	85,29 %
	b. Kadang-kadang		10	14,71 %
	c. Tidak		0	-
	Jumlah	68	68	100 %

Tabel ini merupakan tabel yang mengukur adakah pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa, dimana 85,29 % siswa menjawab terdapat pengaruh. Sedangkan 14,71 % menjawab kadang-kadang ada pengaruh.

Adapun rekapitulasi nilai-nilai jawaban yang pada variabel Y yaitu kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

**TABEL XXXI**

**Rekapitulasi Hasil Angket Tentang Kreativitas Belajar Siswa Kelas  
VII SMP Negeri 26 Surabaya**

No	Skor siswa berdasarkan item pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	23
2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	23
3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	26
4	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	24
5	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
6	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	27
7	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27
8	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
9	2	3	2	1	2	3	3	2	3	3	24
10	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	24
11	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	26
12	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
14	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	27
15	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28
16	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28
17	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	22
18	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	26
19	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	26
20	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
21	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
22	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28
23	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	24
24	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	20
25	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	26
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
27	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	26
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	27
30	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	21
31	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
32	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28

33	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28
34	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	23
35	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	24
36	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	26
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
38	1	2	3	3	2	1	1	2	3	2	20
39	3	3	2	3	1	3	2	1	3	3	24
40	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	27
41	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	26
42	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	25
43	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26
44	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	27
45	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	26
46	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
47	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	26
48	3	3	2	3	1	3	2	1	3	3	24
49	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	28
50	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
51	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	25
52	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
53	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	27
54	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	26
55	3	3	1	3	2	2	3	3	2	3	25
56	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
57	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	24
58	2	2	1	3	1	1	3	3	2	2	20
59	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
60	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	23
61	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
62	2	2	1	2	2	1	3	1	1	2	17
63	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	24
64	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	24
65	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
66	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	26
67	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
<b>Jumlah</b>											<b>1744</b>

Sumber data: hasil angket siswa

### C. Analisis Data

Dalam menganalisis data yang disajikan diatas, maka peneliti akan menganalisis data tersebut dengan menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan rumus prosentase, dan teknik analisis data kuantitatif dengan rumus product moment. Adapun analisisnya sebagai berikut:

1. **Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah pertama, yaitu tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) di SMP Negeri 26 Surabaya.**

Dan untuk menganalisis tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) ini penulis menggunakan rumus prosentase yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah responden

P = angka presentase

Sedangkan untuk menganalisa dari hasil perhitungan diatas, maka peneliti menggunakan standar yang berpedoman sebagai berikut:

- a. 76 % - 100 % = Baik
- b. 56 % - 75 % = Cukup

c. 40 % - 55 % = Kurang baik

d. Kurang dari 40 % = Tidak baik

Jika dari beberapa tabel diatas membahas prosentase alternatif tiap-tiap jawaban tentang penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*), maka seluruh jawaban alternatif A, B, dan C dari 10 item pertanyaan yang dijawab oleh 68 responden adalah:

a) Prosentase seluruh jawaban A, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{54,42 + 86,76 + 77,94 + 82,35 + 76,47 + 88,24 + 63,24 + 95,59 + 91,18 + 73,53}{10}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = \frac{789,72}{10}$$

$$P = 78,972\%$$

b) Prosentase seluruh jawaban B, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{33,82 + 8,82 + 19,12 + 10,30 + 7,35 + 7,35 + 8,82 + 4,41 + 8,82 + 26,47}{10}$$

$$P = \frac{135,28}{10}$$

$$P = 13,528\%$$

c) Prosentase seluruh jawaban C, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{11,76 + 4,42 + 2,94 + 7,35 + 16,18 + 4,41 + 27,94 + 0 + 0 + 0}{10}$$

$$P = \frac{75}{10}$$

$$P = 7,5\%$$

Dari hasil prosentase tiap-tiap item pertanyaan dapat ditemukan bahwa prosentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah (A) skor ideal dengan prosentase sebesar 78,972 %, jawaban B sebesar 13,528 %, sedangkan jawaban C adalah 7,5 %, maka penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya di nyatakan “sangat baik” dimana harga prosentase 78,972 % terletak diantara (76 % - 100 %).

**2. Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah kedua, yaitu tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya.**

Dan untuk menganalisis tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini, penulis menggunakan rumus prosentase yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}$$

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah responden

P = angka presentase

Sedangkan untuk menganalisa dari hasil perhitungan diatas, maka peneliti menggunakan standar yang berpedoman sebagai berikut:

- a. 76 % - 100 % = Baik
- b. 56 % - 75 % = Cukup
- c. 40 % - 55 % = Kurang baik
- d. Kurang dari 40 % = Tidak baik

Jika dari beberapa tabel diatas membahas prosentase alternatif tiap-tiap jawaban tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka seluruh jawaban alternatif A, B, dan C dari 10 item pertanyaan yang dijawab oleh 68 responden adalah:

- a) Prosentase seluruh jawaban A, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{73,53 + 80,88 + 27,94 + 48,53 + 30,88 + 52,94 + 79,41 + 72,06 + 57,37 + 85,29}{10}$$

$$P = \frac{608,81}{10}$$

$$P = 60,881\%$$

- b) Prosentase seluruh jawaban B, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{25,00 + 19,12 + 63,24 + 45,59 + 54,41 + 42,65 + 19,12 + 23,53 + 41,18 + 14,71}{10}$$

$$P = \frac{348,55}{10}$$

$$P = 34,855\%$$

c) Prosentase seluruh jawaban C, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{1,47 + 0 + 8,82 + 5,88 + 14,71 + 4,41 + 1,47 + 4,41 + 1,47 + 0}{10}$$

$$P = \frac{42,64}{10}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = 4,264\%$$

Dari hasil prosentase tiap-tiap item pertanyaan dapat ditemukan bahwa prosentase alternatif jawaban yang terbanyak adalah (A) skor ideal dengan prosentase sebesar 60,881 %, jawaban B sebesar 34,855 %, sedangkan jawaban C adalah 4,264 %, maka kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya di nyatakan “cukup baik” dimana harga prosentase 60,881 % terletak diantara (56 % - 75 %).

**3. Analisis data yang berhubungan dengan rumusan masalah yang ketiga yaitu Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya, maka penulis menggunakan rumus product moment:**

$$Rumus r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (N \sum y^2 - (\sum y)^2))}}$$

Adapun langkah yang digunakan dalam mencari korelasi antara variabel X (hasil angket tentang pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII) dan variabel Y (hasil angket tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII). Dapat dilihat pada tabel kerja korelasi product moment sebagai berikut:

**TABEL XXXII**

**Pengaruh Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*mind mapping*) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikelas VII**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	23	23	529	529	529
2	25	23	625	529	575
3	28	26	784	676	728

4	23	24	529	576	552
5	23	26	529	676	598
6	28	27	784	729	756
7	29	27	841	729	783
8	30	29	900	841	870
9	25	24	625	576	600
10	27	24	729	576	648
11	26	26	676	676	676
12	27	29	729	841	783
13	29	29	841	841	841
14	27	27	729	729	729
15	30	28	900	784	840
16	25	28	625	784	700
17	27	22	729	484	594
18	25	26	625	676	650
19	25	26	625	676	650
20	30	28	900	784	840
21	30	28	900	784	840
22	27	28	729	784	756
23	28	24	784	576	672
24	24	20	576	400	480
25	28	26	784	676	728
26	28	30	784	900	840
27	28	26	784	676	728
28	30	30	900	900	900
29	26	27	676	729	702
30	28	21	784	441	588
31	30	29	900	841	870
32	30	28	900	784	840
33	30	28	900	784	840
34	30	23	900	529	690
35	30	24	900	576	720
36	29	26	841	676	754
37	21	20	441	400	420
38	16	20	256	400	320
39	25	24	625	576	600
40	29	27	841	729	783
41	24	26	576	676	624
42	26	25	676	625	650
43	29	26	841	676	754
44	27	27	729	729	729

45	29	26	841	676	754
46	29	26	841	676	754
47	27	26	729	676	702
48	26	24	676	576	624
49	28	28	784	784	784
50	29	26	841	676	754
51	25	25	625	625	625
52	29	27	841	729	783
53	29	27	841	729	783
54	27	26	729	676	702
55	27	25	729	625	675
56	28	29	784	841	812
57	27	24	729	576	648
58	22	20	484	400	440
59	28	29	784	841	812
60	26	23	676	529	598
61	25	21	625	441	525
62	26	17	676	289	442
63	29	24	841	576	696
64	29	24	841	576	696
65	28	28	784	784	784
66	30	26	900	676	780
67	30	28	900	784	840
68	30	30	900	900	900
<b>N = 68</b>	<b>X = 1848</b>	<b>Y = 1744</b>	<b>X<sup>2</sup> = 50682</b>	<b>Y<sup>2</sup> = 45240</b>	<b>XY = 47683</b>

Langkah selanjutnya adalah memasukkan ke dalam rumus adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus } r_{xy} &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\left( (N \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (N \sum y^2 - (\sum y)^2) \right)}} \\
 r_{xy} &= \frac{68 \cdot 47683 - (1848)(1744)}{\sqrt{\left( (68 \cdot 50682 - (1848)^2) \cdot (68 \cdot 45240 - (1744)^2) \right)}} \\
 r_{xy} &= \frac{3242444 - 3222912}{\sqrt{(3446376 - 3415104) \cdot (3076320 - 3041536)}}
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{19532}{\sqrt{31272} \cdot \sqrt{34784}}$$

$$r_{xy} = \frac{19532}{176,8389 \cdot 186,50469}$$

$$r_{xy} = \frac{19532}{32981,284}$$

$$= 0,5922146$$

$$= 0,59$$

Jadi koefisien korelasinya adalah 0,59.

Selanjutnya mencari derajat bebas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$df = N - nr$$

$$df = 68 - 2$$

$$df = 66$$

Untuk selanjutnya dapat dilihat dengan  $df = 66$  berarti taraf 1% = 0,302 dan taraf 5% = 0,232 berarti  $r_o > r_t$ , maka konsekuensinya ( $H_a$ ) diterima, jadi kesimpulannya ada pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel X terhadap Y maka digunakan tabel interpretasi sebagai berikut:

TABEL XXXIII  
Tabel Interpretasi “r”

<b>Besarnya r</b>	<b>Interpretasi</b>
0,00 – 0,20	Sangat lemah atau rendah
0,20 – 0,40	Lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Cukup
0,70 – 0,90	Kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Sangat kuat atau tinggi

Dari nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh sebesar 0,59 maka selanjutnya dikonsultasikan pada tabel interpretasi besarnya antara 0,40 – 0,70, maka pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya adalah “cukup”

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah menguraikan dan menganalisa data-data yang telah diperoleh di lapangan mengenai pengaruh pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya, maka pada akhir pembahasan skripsi ini penulis sampai pada suatu kesimpulan atas semua pembahasan dalam skripsi ini, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya adalah termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini terbukti dari prosentase angket sebesar 78,972 %.
2. Diketahui siswa-siswi kelas VII aktif dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Beberapa ciri yang menunjukkan indikator adanya kreativitas belajar siswa adalah mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak malu mengungkapkan kemampuannya di depan kelas, suka bertanya hal-hal yang belum mereka ketahui terkait dengan materi pelajaran, dan mau mengungkapkan pendapatnya. Sedangkan data mengenai kreativitas belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket dapat disimpulkan

bahwa kreativitas belajar siswa adalah “cukup baik”, yaitu 60,881 %. Prosentase tersebut kemudian bila ditafsirkan sesuai dengan hasil standar menempati posisi antara 56 % - 75 %.

3. Dari sampel yang telah diambil, dapat dilihat bahwa dengan  $df = 66$  berarti taraf 1 % = 0,302 dan taraf 5 % = 0,232 berarti  $r_o > r_t$ , maka konsekuensinya ( $H_a$ ) diterima. Jadi kesimpulannya ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya. Dari nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh sebesar 0,59 maka selanjutnya dikonsultasikan pada tabel interpretasi besarnya antara 0,40 – 0,70, maka pengaruh penerapan pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) terhadap kreativitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Surabaya adalah “cukup”

## **B. Saran**

1. Kepada kepala sekolah agar lebih memberikan dorongan lagi kepada guru agama agar meningkatkan keterampilan lagi dalam proses pembelajaran, dengan cara menggunakan sistem pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan praktis untuk dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar artinya bahwa sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan bahan ajar dan tujuan dari materi yang ada.
2. Kepada guru agama hendaknya dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkatkan keterampilan mengajar lagi dengan cara memvariasikan

penggunaan sistem pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan tujuan dan kondisi psikologi siswa, khususnya dengan mengembangkan lagi pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) agar siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih baik lagi dan lebih kreatif.

3. Untuk para siswa berdasarkan data yang diperoleh tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah cukup, maka hendaknya siswa lebih meningkatkan kreativitas yang sudah ada dengan menggunakan pembelajaran yang baik seperti pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind mapping*) dan lebih mengembangkannya dari yang sudah ada.

### **C. Penutup**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hanya dengan untaian kata Alhamdulillah yang penulis sanjungkan kepada Allah SWT. Atas kesempatan dan kemampuan yang telah di anugerahkanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis juga sadar bahwa *tiada gading yang tak retak*. Oleh karenanya penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif semua pihak.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi dapat terselesaikan, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Dengan harapan semoga tulisan yang sederhana ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan di Indonesia, Amin.

.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, Dian Andayani. 2004, *pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi; Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab. 2004, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media).

Amirul Hadi Maryono. 1998, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia)

Anas Sudjono. 2001, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Arif Furchan. 1982, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional)

Arikunto, Suharsimi. 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta).

Bobbi DePorter dan Mike Henarchi. 1999, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Galeri Buku Indonesia).

Bobbi De Porter & Mike Hernacki. 2001 *Quantum Learning Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa)

Burhan Bungin. 2005, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, Cet 1)

Caroline Edward. 2009, *Mind Mapping Untuk Anak Sehat & Cerdas* (Yogyakarta: Sakti)

- Cholid Narbuko, Abu Ahmadi. 1997, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Conny Semiawan dkk. 1990, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia)
- Depag RI. 1989, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Lubuk Agung Bandung)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)
- Erwin'z Weblog, *Visual Mind*, (Mei, 2005). <http://www.zulkur.net/?p=52>
- Frederic Kuder, dan Blanco B. Pause. 1983, Alih Bahasa oleh M. Kholifah Barokat dan Zakiyah Daradjat, *Mencari Bakat Anak-anak*, (Jakarta: Bulan Bintang)
- Gordon Dryden dan Jeannette Vos. 2003, *Revolusi Cara Belajar*, (Bandung: kaifa).
- H. Jalaluddin. 2005, *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- Hadi, Sutrisno. 1991, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset).
- Hamalik Oemar. 2002, *Perencanaan Pengajaran: Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Hernowo, *Manfaat Mind Mapping* (Mizan Learning Center, Maret, 17, 2005) Mizan LC.com/notes/note 0023 htm.
- Hernowo. 2005, *Quantum Reading*, (Bandung: Mizan Learning Center)
- Hernowo, *Brain Based Writing*, (Pikiran Rakyat: April 4 2005). <http://www.PikiranRakyat.com./cetak/2005/0205/17/0801.html>
- Hernowodunia, *Buka Pikiran dengan Mind Mapping* (11 Juni, 2007) <http://www.PikiranRakyat.com/cetak/2007/0205/17/0801.htm>

Joyce Wyckoff. 2004, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran* (Bandung: Kaifa)

Julius Candra. 1994, *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*, (Yogyakarta: Kanisius)

Lexy J. Moleong. 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Mahmuddi, *Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (Mind Mapping)*. (1 Desember 2009). <http://astutiamin.Wordpress.com/>

Mardalis. 1995, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara)

Muhammin. 1996, *Strategi Belajar Mengajar, Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, (Surabaya: Citra Media)

Nana Sudjana. 1997, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo)

Ny. Ine I. Amirman Yousda. 1993, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara)

Quantum Institute, 2004 Mailto: Infoquin-quin.com

Reynold Bean. 1995, *Cara-cara Memandang Kreativitas Anak*, (Jakarta: Bina Aksara)

S.C. Utami Munandar. 2002, *Kreatifitas dan Keterbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum)

S. Margono. 1997, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta)

S. Nasution. 1995, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara).

Slameto. 1995, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Sugiarto, Iwan. 2004, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dan Berpikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)

Sugiono. 1999, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, Cet II)

Sulaiman Abdullah. 1991, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Suroso, *Smart Brain (SIC, 2004)*

Syah, Muhibbin. 2006, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Tim Penyusun. 2004, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program S1* (Surabaya: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel)

Tony & Barry Buzan. 2004, *Memahami Peta Pikiran*, (Batam: Interaksara)

Utami Munandar. 1985, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*, (Jakarta: PT, Gramedia)

Winarno Surakhmad. 1998, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, Teknik*, (Bandung: Tarsito)