

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI TINGKAT KREATIVITAS

(Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

Juariah NIM. 500803444

PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS TERBUKA BOGOR 2018

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DITINJAU DARI TINGKAT KREATIVITAS (Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur)

Juariah Universitas Terbuka Email: juariahut@gmail.com

> Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka

Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya yaitu: pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi siswa, dan kurangnya kreativitas belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping dan Siswa terhadap Motivasi Belajar ditinjau dari Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cianjur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas sampel, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di Kabupaten Cianjur yang tersebar di 32 kecamatan. Jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitiaa ini yaitu siswa sebanyak 58 siswa kelas IV (empat) yang merupakan sampel acak (random sampling) yang tersebar di SDN Bunikasih 4. Instrumen yang digunakan yaitu soal tes untuk variabel tingkat kreativitas siswa dan angket untuk variabel motivasi belajar. Prosedur pengumpulan data primer dilakukan dengan cara penyebaran tes dan angket kepada 58 siswa. Hasil analisis statistik diperoleh (1) Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2) Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan tingkat kreativitas tinggi, (3) Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan tingkat kreativitas rendah, 4) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Mind Mapping, Kreativitas Siswa, Motivasi Belajar

ABSTRACT

THE EFFECTS OF MIND MAPPING LEARNING MODEL TOWARDS LEARNING MOTIVATION VIEWED FROM THE LEVEL OF CREATIVITY (Experiment Study in One of Elementary School in Cianjur Regency)

Juariah Universitas Terbuka Email: juariahut@gmail.com

Graduate Studies Program Universitas Terbuka

The lack of students' learning motivation in teaching-learning activity is caused by several factors,: the monotonous and boring learning for students, and lack of students' learning creativity. This research is purposed to know the effects of Mind Mapping learning model towards learning motivation viewed from the level of elementary school students' creativity in Cianjur regency. The research methodology applied in this reearch is experiment method that uses two groups of the sample, the one as the experiment group, the other one as the control group. The population of the research is the students of elementary school in Cianjur regency which is spreading in 32 subdistricts. The amount of the sample fixed of the research is 58 students of fourth grade that is the random sampling in SDN Bunikaish 4. The instruments applied are the questions test for creativity variable and questionnaire for learning motivation variable. The procedure of collecting of primary data is conducted by giving the test questions and questionnaire to 58 students. The result of statistical analysis is obatined as follows (1) There is the difference of students' learning motivation that used Mind Mapping learning model with the one using conventional model, (2) There is the difference in learning motivation between the students who worked under Mind Mapping model and those who worked under conventional model, viewed from high level of creativity., (3) There is the difference between students' learning motivation that used Mind Mapping learning model compared with students' learning motivation using conventional learning model viewed by lower level of creativity, (4) There is interaction effect between learning model and students' creativity level toward students' learning motivation.

Keywords: Mind Mapping, Students' Creativity, Learning Motivation

PERSETUJUAN TAPM

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping

terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari

Tingkat Kreativitas (Studi Eksperimen di Salah

Satu SD di Kabupaten Cianjur)

Penyusun : Juariah

NIM : 500803444

Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar

Hari/Tanggal : Bogor,03 November 2018

Menyetujui:

Pembimbing I,

Dr. C. Rudy Prikantoro, M.Pd NIP. 1961004198021001

Bogor, November 2018

Pembimbing I

Dr. Mukti Amini, M.Pd NIP. 197202172005012001

Penguji Ahli

Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D NIP. 195909221983031003

Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A. NIP.196008211986012001

Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D NIP. 196904051994031002

UNIVERSITAS TERBUKA PROGRAM PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PENGESAHAN

Nama : Juariah

NIM : 500803444

Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar

Judul TAPM : Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap

Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Tingkat Kreativitas (Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten

Cianjur).

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

Hari/Tanggal : Sabtu/ 03 November 2018

Waktu : Pukul 11.15 – 12.45

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama: Dr. Liestyodono B. Irianto, M.Si.

Penguji Ahli

Nama: Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D

Pembimbing I

Nama: Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd

Pembimbing II

Nama: Dr. Mukti Amini, M.Pd

Tandatangan

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

UNIVERSITAS TERBUKA PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

TAPM yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Tingkat Kreativitas (Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur)

adalah hasil karya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat) maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Cianjur 2018

Yang Menyatakan

NIM. 500803444

KATA PENGANTAR

Segenap puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala pertolongan dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Tingkat Kreativitas. (Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur" sebagai upaya melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Program Pascasarjana pada Universitas Terbuka.

Penulis sampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam proses penyusunan TAPM ini. Ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya penulis sampaikan terutama kepada:

- 1. Prof. Ojat Darojat, M.Bus., Ph.D sebagai Rektor Universitas Terbuka.
- 2. Prof. Drs.Udan Kusmawan, MA, Ph.D sebagai Dekan FKIP Universitas Terbuka.
- 3. Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si sebagai Kepala Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana pada Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu pendidikan.
- 4. Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A, sebagai Ketua Bidang Ilmu Pendidikan Keguruan Program Pascasarjana.
- 5. Drs. Boedhi Oetoyo, M.A, sebagai Kepala UPBJJ UT Bogor.
- 6. Prof. H. Yaya S. Kusumah, M. Sc., Ph. D sebagai Penguji Ahli.
- 7. Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd sebagai Pembimbing I.
- 8. Dr. Mukti Amini, M.Pd sebagai Pembimbing II.
- 9. Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan banyak hal pada penulis dan atas segala dedikasinya.
- 10. Kepala SDN Bunikasih 4 Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur yang telah berkenan memberikan izin dan bantuannya dalam melaksanakan penelitian.
- 11. Rekan-rekan guru SDN Bunikasih 4 yang telah memotivasi penulis.
- 12. Suami, orang tua, saudara dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
- 13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan TAPM ini yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

Semoga semua amal dan budi baiknya mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda ganda. Peneliti menyadari bahwa TAPM ini jauh dari sempurna. Oleh harena itu, peneliti sangat berterimakasih terhadap saran dan kritik yang diberikan, yang akan dijadikan masukan guna perbaikan.

Cianjur, November 2018 Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Juariah

NIM : 500803444

Tempat dan Tanggal Lahir : Cianjur, 25 Mei 1969

Alamat : Kp. Cijoho RT.004 RW.004

Desa Janibudipa

Kec. Warungkondang

Kab.Cianjur

Telepon : 08174817021

Alamat Email : juariahut@gmail.com

Pengalaman Pendidikan : Lulus SDN Giriwinaya-Cianjur pada tahun 1983

Lulus SMPN 1 Warungkondang-Cianjur pada

tahun 1986

Lulus SPGN Cianjur pada tahun 1989

Lulus S! Universitas Suryakancana Cianjur pada

tahun 2008

Pengalamam Pekerjaan : Tahun 1989 s.d 1991 sebagai tenaga Honor di

SD Negeri Kancanamulya Kecamatan

Warungkondang - Cianjur

Tahun 1991 sebagai guru PNS di SDN

Jambudipa 3 Kecamatan Warungkondang-

Cianjur sampai dengan sekarang

DAFTAR ISI

• • • • •	Hala
Abstarak	
	Doggatai TADM
	Persetujuan TAPM
	Pengesahan TAPM
	Pernyataan Bebas Plagiat
	gantarHidup
	i
	abel
	ambar
	ampiran
BAB I	PENDAHULUAN
	A. Latar Belakang Masalah
	B. Identifikasi Masalah
	C. Pembatasan Masalah
	D. Perumusan Masalah
	E. Tujuan Penelitian
	F. Manfaat Penelitian
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA
D/ID II	A. Kajian Teori
	Motivasi Belajar Siswa
	2. Model Pembelajaran Mind Mapping
	3. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa
	B. Penelitian Terdahulu yang Relevan
	C. Kerangka Pemikiran
	D. Hipotesis penelitian
BAB III	METODE DENELIGIANI
вав п	METODE PENELITIAN A. Metode dan Desain Penelitian
	B. Populasi dan Sampel
	2. Sampel
	C. Definisi Konseptual Variabel Penelitian
	D. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
	E. Prosedur Pengumpulan Data
	F. Metode Analisis Data
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
DADIV	A. Deskripsi Data Penelitian
	B. Hasil Penelitian
	C. Pembahasan
	O. I VIIIVAIIASAII

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran-saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
I AMDID AN I AMDID AN	



DAFTAR TABEL

	Halama	an
Tabel 2.1	: Indikator Motivasi Belajar Siswa	19
Tabel 2.2	: Indikator Mind Mapping	27
Tabel 2.3	: Perbedaan Catatan Biasa dan Mind Mapping	28
Tabel 2.4	: Deskripsi Indikator Tingkat Kreativitas Belajar Siswa	37
Tabel 3.1	: Desain Penelitian Faktorial 2x2	45
Tabel 3.2	: Kriteria Kategori Tingkat Kreativitas	53
Tabel 4.1	: Data Skor Motivasi dan Tingkat Kreativitas berdasarkan Pembelajaran	58
Tabel 4.2	: Deskripsi Motivasi Belajar Siswa berdasrkan Pembelajaran dan Tingkat Kreativitas	59
Tabel 4.3	: Test of Normality	60
Tabel 4.4	: Hasil Homogenitas Motivasi belajar berdasarkan Pembelajaran	61
Tabel 4.5	: Hasil Uji-t Motivasi Belajar berdasarkan Pembelajaran	62
Tabel 4.6	: Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Tingkat Kreativitas Belajar Tinggi	63
Tabel 4.7	: Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 4.8	: Hasil Uji Levene Motivasi Belajar berdasarkan Kreativitas Tinggi	65
Tabel 4.9	: Hasil Uji-t Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi	66
Tabel 4.10	: Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Tingkat Kreativitas Belajar Rendah	67
Tabel 4.11	: Hasil Uji Normalitas	68
Tabel 4.12	: Hasil Uji Levene Motivasi Belajar	69

Tabel 4.13: Hasil Uji-t Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Rendah	69
Tabel 4.14: Hasil Anova Da Jalur Pembelajaran dan Tingkat Kreativitas terhadap Motivasi Belajar Siswa	70
Tabel 4.15 : Rangkuman Hasil Hipotesis Penelitian	72



DAFTAR GAMBAR

	DAFTAK GAMBAK	
Gambar 2.1	: Contoh Mind Mapping	nan 30
Gambar 4.1	: Diagram Batang Batang Motivasi Belajar berdasrkan Tingkat Kreativitas Belajar Siswa	59
Gambar 4.2	: Histogram Distribusi Normalitas	64
Gambar 4.3	: Histogram Distribusi Normalitas	68
Gambar 4.4	: Grafik Garis Motivasi Belajar Siswa ditinjau berdasarkan Tingk Kreativitas Belajar Siswa	cat 71

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Lampiran I	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Univesitas Terbuka	87
2.	Lampiran 2	Surat Izin Penelitian dari Sekolah Lokasi Penelitian	88
3.	Lampiran 3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	89
4.	Lampiran 4	Instrumen Penelitian (Kuesioner)	95
5.	Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
6.	Lampiran 6	Daftar Hadir Responden	111
7.	Lampiran 7	Jawaban Responden untuk Variabel Motivasi Belajar Siswa	114
8.	Lampiran 8	Jawaban Responden untuk Tingkat kreativitas Belajar	116
9.	Lampiran 9	Data Penelitian Tiap Varaibel	118
10.	Lampiran 10	Output Data Program IBM SPSS Versi 21	124
11.	Lampiran 11	Profil Lokasi Penetitian	139
12.	Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	141

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi juga bermoral dan berbudaya bukanlah suatu pekerjaan yang relatif ringan. Hal ini disebabkan dunia pendidikan kita masih menghadapi berbagai masalah internal yang cukup mendasar dan bersifat kompleks. Pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai permasalahan baik itu dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Rendahnya kualitas pada jenjang sekolah dasar berdampak terhadap pendidikan selanjutnya, oleh karena itu perlu adanya perbaikan kualitas sedini mungkin.

Rendahnya kualitas pendidikan erat kaitanya dengan kendala seperti keadaan geografis, demografis, serta sosio-ekonomi. Besarnya jumlah penduduk yang tersebar di seluruh wilayah geografis Indonesia cukup luas. Kemiskinan juga merupakan salah satu kendala yang memiliki hubungan erat dengan masalah pendidikan. Pada hakekatnya orang ingin mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya, motivasi yang muncul didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan yaitu untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Uno (2007:27-28) ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran: 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar; 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar; dan 3) Motivasi menentukan ketekunan dalam belajar.

Motivasi dalam belajar sangatlah penting bagi siswa. Apabila dalam diri siswa sudah terdapat motivasi maka proses belajar mengajar di kelas akan berjalan dengan lancar serta tercapai tujuannya. Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada umumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran klasikal dan ceramah, jarang diselingi berbagai metode yang menantang untuk berusaha, kurang menarik dalam pengemasan materi dan media pembelajaran. Hal tersebut pada akhirnya akan mempengaruhi motivasi dan kesungguhan belajar siswa. Bila kondisi tersebut masih dilakukan oleh seorang guru, maka dampaknya siswa merasa malas dan tidak ada motivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh, kurang terlibat, tidak punya inisiatif dan kontributif baik secara intelektual maupun emosional pada kegiatan belajar mengajar. Ketika guru sibuk menjelaskan materi pelajaran, siswa lebih asyik dengan aktivitasnya masing-masing dan membuat kegaduhan di ruang belajar, sehingga kondisi belajar benar-benar sangat tidak kondusif. Kondisi-kondisi tersebut pada akhirnya telah membawa dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat juga disebabkan oleh guru dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah. Metode konvensional yang digunakan pada umumnya adalah metode ceramah, siswa hanya mencatat dan menghafalkan konsep-konsep yang dijelaskan guru. Dalam metode ini siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep-konsep tersebut.

Metode ini menjadikan siswa pasif dalam menerima informasi. Siswa hanya diajak untuk mendengarkan, mencatat tanpa adanya partisipasi dari siswa.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan variasi beberapa metode pembelajaran, penyajian pengajaran diharapkan akan menjadi lebih aktif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan akar penyebab yang dominan, dapat ditawarkan alternatif tindakan dengan menggunakan model *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Dengan menggunakan model *mind mapping* yang dilakukan dengan cara diskusi kelompok, daftar informasi yang panjang dan menjemukan bisa diubah bentuknya menjadi diagram berwarna-warni, mudah diingat dan sangat beraturan serta sejalan cara kerja alami otak. Buzan (2008:7) berpendapat bahwa "*mind mapping* membantu anda belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang anda inginkan, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan anda mendapat akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala hal yang anda inginkan.

Adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial lebih menekankan pada aspek "pendidikan" dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Namun pada kenyataannya di lapangan, masih banyak kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sekolah dasar. Rendahnya motivasi belajar siswa pada siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh pembelajaran disampaikan guru yang masih menggunakan model ceramah dan siswa enggan bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa beranggapan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang membosankan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa pasif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran kurang dikarenakan informasi-informasi pembelajaran kurang terorganisir, sedangkan dengan model mind mapping setiap bahan pelajaran dapat terorganisir dengan menggunakan struktur-struktur radian yang sesuai dengan mekanisme kerja alami otak, sehingga materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan diingat oleh siswa.

Dengan adanya implementasi kurikulum 2013 yang lebih memberikan kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (active learning), Pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran di kurikulum 2013 pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Untuk membangkitkan motivasi dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diperlukan peranan guru yang memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi dalam menyajikan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat membangkitkan gairah dan minat belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman siswa. Model pembelajaran yang diterapkan selama ini mempunyai kelebihan dan kekurangan salah satunya model pembelajaran yang digunakan cenderung hanya mengaktifkan salah satu sisi otak siswa saja, sedangkan pada hakekatnya otak manusia terbagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan otak kanan.

Manusia memiliki dua belahan otak yang masing-masing belahan otak tersebut mempunyai tugas dan cara kerja yang berbeda. Otak kiri berkaitan dengan kata, angka dan daftar. Sementara otak kanan berkaitan dengam hal-hal kesadaran, imajinasi, warna. keindahan. Pada umumnya manusia hanya memfungsikan salah satu otaknya saja, ada yang dominan otak kirinya ada pula yang dominan otak kanannya. Otak manusia sangat luar biasa apabila kedua belahan otaknya dapat dioptimalkan, seperti halnya siswa dalam belajar, jika siswa bisa mengaktifkan dua sisi otaknya secara efektif, maka penulis yakin mereka akan dengan mudah menerima pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan guru kepada siswa. Bukan hanya itu, kemampuan logika anak akan

lebih berkembang daripada harus menghafal kata demi kata dan kalimat demi kalimat. Model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kedua belah sisi otak manusia tersebut adalah model *mind mapping* (peta pikiran).

Dengan penerapan model *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran dan kreativitas siswa dalam teknik mencatat materi pelajaran. Penerapan model *mind mapping* perlu adanya kreativitas seorang guru dalam menyajikan alat peraga yang kreatif dan menarik, sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penyajian alat peraga yang kreatif dan menaraik, perhatian siswa akan lebih terfokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan penggunaan waktu yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran Mind Mapping yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, berperan lebih aktif dan mengembangkan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga dapat mengakomodasi kmeningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran Mind Mapping diharapkan mampu meningkatkan krearivitas belajar siswa. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menuangkan imajinasinya dan mengembangkan kreativitasnya pada materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk Mind Map (peta pikiran), sehingga sajian materi pelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah dan cepat dalam menerima dan memahami suatu materi pelajaran yang

disampaikan oleh guru, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran Mind Mapping dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan apabila dilaksanakan dalam bentuk diskusi kelompok. Dalam hal ini kompetensi dan kreativitas guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktf, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dari uraian tersebut, penulis berasumsi bahwa apabila model pembelajaran Mind Mapping diterapkan dengan baik dalam bentuk diskusi kelompok, maka akan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut akan bepengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan urajan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Tingkat Kreativitas (Studi Eksperimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur)"

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya sebagai berikut:

- Kurangnya motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh pembelajaran disampaikan guru yang masih menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi target yang diharapkan.
- Siswa enggan bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa beranggapan bahwa IPS adalah pelajaran yang membosankan.
- Kurangnya daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran dikarenakan informasi-informasi pembelajaran kurang terorganisir.

- 4 Kurangnya kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran karena masih terbatasnya media atau alat peraga yang digunakan.
 - Kurangnya pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton, tidak menyenangkan, dan kurang menantang.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini terfokus dan tepat sasaran, maka harus menentukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini hanya meliputi dua faktor, terdiri dari: (1) model pembelajaran Mind Mapping kelompok (X₁), (2) tingkat kreativitas belajar siswa (X₂), dan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (Y). Sedangkan faktor lain di luar ketiga variabel bebas tersebut dalam penelitian ini tidak diteliti.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan pembelajaran konvensional?
- 2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau tingkat kreativitas tinggi?
- Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang

menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau tingkat kreativitas rendah?

4. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap tingkat kreativitas belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan:

- Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan pembelajaran konvensional.
- Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi.
- 3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau tingkat kreativitas rendah.
- Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap tingkat kreativitas belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kontribusi pemikiran bagi kalangan praktisi akademis dalam menambah wawasan keilmuan dan juga empirik bagi pihak yang memerlukan.

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah manfaat secara teotitis dan praktis.

I Manfaat Teoritis

Penilitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengembangan disiplin ilmu dan dapat dijadikan rujukan atau bahan bacaan mengenai teori yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa, model pembelajaran *mind* mapping, tingkat kreativitas siswa, dan pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- Mampu menganalisis terjadinya permasalahan pembelajaran dan mampu mengatasi permasalahan tersebut.
- Mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan kemandirian siswa.
- Mampu memilih dan menerapkan model atau metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Peneliti

Menemukan cara yang tepat dalam mengatasi permasalahan tentang minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Kajian Teori
- 1. Motivasi Belajar Siswa
- a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Pintrich (2003) mengemukakan bahwa "Konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi vang sesungguhnya".

Sardiman (2001) mengemukakan bahwa "Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif". Soeharto (2003) berpendapat bahwa "Motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan". Brophy (2007) menyatakan bahwa "Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama". Sardiman (2000) menyatakan bahwa "Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai".

Brophy (2004) menyatakan "Bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan bergantung pada apakah aktivitas tersebut memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan. Intinya, motivasi belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut".

Dalam buku psikologi pendidikan Drs. M. Dalyono (2005:55) memaparkan bahwa "motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar". Purwanto (2007:61) menyatakan bahwa "Motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu". Dengan demikian motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus".

Sudjana (20002:280) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses yamg ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri

sescorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu". Sedangkan menurut Slameto (2003:2) "Belajar adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendapat dari bahan yang dipelajari dan adanya perubahan dalam diri seseorang baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan tingkah lakunya. Siswa adalah individu yang menerima pembelajaran berdasarkan tingkat perkembangannya, sehingga setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya yaitu siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemampuan tinggi dan rendah siswa salah satunya dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa itu sendiri. Motivasi yang tinggi dalam belajar ditunjukan dengan perhatian, dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran sedangkan motivasi belajar rendah ditunjukkan dengan, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru dihadapkan dengan karakteristik siswa yang beragam pada proses pembelajaran, sehingga peran guru sangat besar dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga materi pembelajaran dapat diserap dengan mudah oleh siswa secara keseluruhan. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar siswa

adalah kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Dengan adanya motivasi yang tinggi dari diri siswa, segala permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran dapat dihadapi siswa dengan usaha yang sungguh-sungguh untuk meraih prestasi yang diharapkan.

Santrock (2007) menyatakan bahwa "Terdapat dua aspek motivasi belajar yang dimiliki siswa, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Sedangkan motivasi intrinsik yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, siswa belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu".

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman mengatakan bahwa "Motivasi itu sangat bervariasi yaitu: 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya: (a) Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir; (b) Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari; 2) Motivasi jasmani dan rohani: (a) Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya; (b) Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat; dan 3) Motivasi intrisik dan ekstrinsik: (a) Motivasi instrisik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu diransang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu; (b) Motivasi

ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya peransang dari luar".

Jenis-jenis motivasi dapat memberikan suatu gambaran tentang motif-motif yang ada pada setiap individu yang dapat menimbulkan dan memberikan inspirasi dan rangsangan dalam belajar. Djamarah dan Zain (2002:168) menyatakan bahwa "Bentuk motivasi yang sering dilakukan di sekolah adalah memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, dan hukuman". Berdasarkan pendapat ahli, maka penulis dapat menjelaskan hal tersebut sebagai berikut: (1) Memberi angka (nilai). Pemberian nilai oleh seorang guru merupakan salah satu wujud penghargaan dan perhatian untuk segala hasil kerja keras siswa dalam melaksanakan tugas dari guru. Nilai yang diberikan harus bervariasi yang disesuaikan dengan hasil siswa dalam mengerjakan tugasnya. Dengan adanya pemberian angka (nilai) tersebut diharapkan akan merangsang motivasi siswa untuk mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya; (2) Hadiah. Pemberian hadiah yang dimaksud dapat berupa benda kenang-kenangan seperti piagam, alat-alat sekolah dan lain-lain sebagai bentuk penghargaan atas berprestasi yang telah dicapai siswa.; (3) Pujian. Memberikan pujian terhadap hasil kerja siswa adalah sesuatu yang diharapkan oleh setiap individu.; (4) Bahasa Tubuh.; (5) Pemberian tugas. Memberi tugas kepada siswa akan memberikan suatu dorongan dan motivasi kepada siswa untuk memperhatikan segala isi pelajaran yang disampaikan; (6) Memberikan ulangan: (7) Mengetahui hasil.; (8) Hukuman.

c. Fungsi Motivasi

Djamarah (2002:123) berpendapat bahwa "Ada tiga fungsi motivasi, yaitu; (1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya siswa ambil dalam rangka belajar; (2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap siswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik; dan (3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Siswa yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan".

Sardiman (2007:85) mengemukakan bahwa "Motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, karena motivasi memiliki fungsi seperti: mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai". Hamalik (2004:175) mengemukakan bahwa "Fungsi motivasi antara lain ; (1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Perbuatan belajar akan terjadi apabila seseorang tersebut memiliki motivasi; (2) sebagai pengarah, artinya dapat menjadi jalan agar mampu menuju arah yang ingin dicapai; (3) sebagai penggerak, berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong adanya perubahan kelakuan, sebagai penggerak dan

sebagai pengarah. Begitu juga dalam proses belajar mengajar, motivasi sangatlah penting. Karena siswa tidak belajar sebagaimana mestinya dikarenakan kurangnya motivasi belajar.

d. Prinsip Motivasi

Hamalik (2000:181), menyatakan bahwa:

"Ada 17 prinsip motivasi yang dapat dilaksanakan. Prinsip-prinsip itu adalah: 1) Pujian lebih efektif dari pada hukuman. Karena hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan; 2) Semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) yang harus mendapat pemuasan; 3) Motivasi yang berasal dari dalam diri individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar; 4) Jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) memerlukan usaha penguatan (reinforcement); 5) Motivasi mudah menjalar dan menyebar luas terhadap orang lain; 6) Pemahaman yang jelas tentang tujuan belajar akan merangsang motivasi; 7) Tugas-tugas yang bersumber dari diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya ketimbang bila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru; 8) Pujian-pujian yang datangnya dari luar (external rewards) kadangkadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya; 9) Teknik dan prosedur mengajar yang bermacam-macam itu efektif untuk memelihara minat siswa. Cara mengajar yang bervariasi ini akan menimbulkan situasi belajar yang menentang dan menyenangkan; 10) Minat khusus yang dimiliki oleh siswa berdaya guna untuk mempelajari halhal lainnya; 11) Kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang minat para siswa yang tergolong kurang tidak ada artinya bagi siswa yang tergolong pandai; 12) Tekanan dari kelompok siswa umumnya lebih efektif dalam memotivasi dibandingkan dengan tekanan atau paksaan dari orang dewasa; 13) Motivasi yang tinggi erat hubungannya dengan kreativitas siswa; 14) Kecemasan akan menimbulkan kesulitan belajar; 15) Kecemasan dan frustasi dapat membantu siswa dapat berbuat lebih baik; 16) tugas yang terlalu sukar dapat mengakibatkan frustasi sehingga dapat menuju kepada demoralisasi; dan 17) Tiap siswa mempunyai tingkat frustasi dan toleransi yang berlainan.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Purwanto (2002:102) berpendapat bahwa "Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, antara lain: (1) Faktor individual, seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor

pribadi; dan (2) Faktor sosial, seperti; keluaga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial". Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi motivasi belajar baik itu faktor intern maupun faktor ekstern harus dipahami oleh guru dalam melakukan suatu proses pembelajaran.

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain: (1)
Kemampuan Siswa; (2) Cita-cita.; (3) Upaya guru dalam mengajar; (4) Unsur dinamis dan pengajaran; dan (5) Kondisi siswa dan lingkungan. Purwanto (2002:70) mengemukakan bahwa "Motivasi memiliki fungsi yaitu: (1) Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak.; (2) Menentukan arah perbuatan yaitu petunjuk suatu tujuan yang hendak dicapai; dan (3) Menyelesaikan perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang akan dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut".

Sardiman (2001:83) ada juga fungsi lain dari motivasi yaitu "motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.". Dengan demikian, jelaslah bahwa fungsi motivasi itu memberikan suatu nilai atau itensitas tersendiri dari seorang siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya.

f. Upaya-Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, karena motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Sardiman (2007: 92-95) menjelaskan bahwa "Ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi: (1) memberi angka; (2)

hadiah; (3) saingan atau kompetisi; (4) egoinvolvement; (5) memberi ulangan; (6) mengetahui hasil; (7) pujian; (8) hukuman; (9) hasrat untuk belajar; (10) minat; dan (11) tujuan yang diakui".

Menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan nilai dalam bentuk angka karena dengan memberikan penilaian dalam bentuk angka dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar. Selain dari pada itu pemberian hadiah juga dapat memotivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam proses kegiatan belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka perlu adanya kerjasama dari beberapa komponen yang bisa mengembangkan motivasi siswa: (1) Memaksimalkan sarana dan prasarana pembelajaran; (2) Merekrut tenaga pengajar yang profesional dan kompeten di bidangnya; (3) Manajemen sekolah harus akuntabel dan profesional; dan (4) Melibatkan seluruh stackholder.

g. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Uno (2008), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sesperti pada
Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Deskripsi Indikator
1	Adanya keinginan untuk berhasil	Mempunyai keinginan yang kuat untuk berhasil
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh untuk meningkatkan prestasi

		Belajar dengan sungguh-sungguh agar mendapat ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari
3	Adanya harapan untuk masa depan	 a. Mempunyai harapan bahwa dengan belajar akan menjadi lebih baik b. Belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat meraih cita-cita saya di masa depan
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Belajar dan berlatih dengan rutin untuk mendapat penghargaan
5	Adanya kegiataan yang menarik dalam belajar	a. Kegiatan yang menarik untuk membangkitkan semangat belajar b. Belajar dengan tugas-tugas yang menarik, menantang, dan menyenangkan
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Lingkungan belajar bersih dan nyamanb. Ruang kelas yang tertata rapi

Adapun penjelasan indikator-indikator belajar siswa diatas adalah sebagai berikut :

1) Adanya Keinginan Untuk Berhasil

Keinginan untuk berhasil dalam proses belajar mengajar biasanya sisebut Motivasi untuk berprestasi. Motivasi semacam ini merupakan unsur kepribadian yang berasal dari dalam diri manusia yang bersangkutan. Seseorang yang mempunyai keinginan berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaanya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

2) Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Sikap suatu individu atau siswa dalam menyikapi bahwasanya belajar merupakan suatu kebutuhan untuk memenuhi tuntutan hidup guna mencapai keberhasilan dan menghindari kegagalan

3) Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Suatu pandangan individu yang menyikapi bahwa belajar merupakan suatu harapan yang harus ada guna meraih cita-cita yang diinginkan di masa depan. Langkah yang harus ditempuh dalam meraih cita-cita adalah dengan belajar dan menujukkan kinerja yang baik saat proses pembelajaran.

4) Adanya Penghargaan Dalam Belajar

Pemberian penghargaan dalm bentuk verbal dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung baik itu di awal maupun di akhir pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa merasa dihargai dalam setiap tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

5) Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar

Menciptakan situasi pemberlajaran yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang dikemas dengan semenarik mungkin dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mudah diingat dan dipahami.

6) Adanya Linkungan Belajar yang Kondusif

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran maka seorang guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswanya agar selalu dalam aktif dalam proses belajar.

2. Model Pembelajaran Mind Mapping

a. Pengertian Model Pembelajaran Mind Mapiing

Buzan (2012) menyatkan bahwa "Mind Mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi dari luar otak. Mind Mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita". Windura (2008) menyatakan bahwa "mind map adalah suatu teknis grafis yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Mind map melibatkan otak kanan sehingga proses pembuatannya menyenangkan, dan mind map merupakan cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otak kita".

Pollitt dalam jurnal Mar'atus Solihah (2015) menyatakan bahwa:

"The mind map is one way of integrating many of the brain's learning skill and principles. By combining the full range of the brain's cortical skills, the mind map can enhance creativity, memory, and co-operation, and make it easier for people to envision goals, change habits, monitor progress and improve learning. The mind map can also facilitate clarity and quality of thinking".

"(Mind mapping adalah salah satu cara mengintegrasikan banyak keterampilan belajar otak dan prinsip-prinsip. Dengan menggabungkan

berbagai keterampilan otak, *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas, memori dan kerjasama, dan membuatnya lebih mudah bagi orang untuk membayangkan tujuan, kebiasaan perubahan, memantau kemajuan dan meningkatkan pembelajaran. *mind mapping* juga dapat memfasilitasi kejelasan dan kualitas pemikiran)."

Margulies, Mento, dkk (dalam jurnal Mar'atus Solihah, 2015) menyatakan bahwa:

"Mind mapping is a creativity and productivity enhancing technique that can improve the learning and efficiency of individuals and organizations. It is a revolutionary system for capturing ideas and insights horizontally on paper. It can be used in nearly every activity where thought, planning, recall or creativity are involved Starting with a central image and key words; colors, codes, and symbols, mind mapping is rapidly replacing the more traditional methods of outlining and note taking in workplaces around the world"

"Mind mapping adalah sebuan kreativitas dan teknik untuk meningkatkan produktivitas yang dapat meningkatkan pembelajaran dan efisiensi individu dan organisasi. Ini adalah sebuah sistem revolusioner untuk menangkap ide-ide dan wawasan horizontal di atas kertas. Hal ini dapat digunakan dalam hampir setiap kegiatan di mana pikiran, perencanaan, ingatan atau kreativitas yang terlibat. Dimulai dengan gambar pusat dan kata kunci, warna, kode, dan simbol, mind mapping dengan cepat menggantikan metode yang lebih tradisional dalam menguraikan dan pencatatan di tempat kerja di seluruh dunia".

Alamsyah (2009) menyatakan bahwa "Mind Mapping selaras dengan cara kerja alami otak, karena mind mapping melibatkan kedua belahan otak, seseorang mencatat dengan melibatkan simbol-simbol atau gambar-gambar yang disukainya, menggunakan warna-warna untuk percabangan-percabangan yang mengindikasikan makna tertentu dan dapat melibatkan emosi, kesenangan, kreativitas seseorang dalam membuat catatan-catatan".

Septiana (2007) menyatakan bahwa "Agar pembelajaran membekas dalam ingatan peserta didik, maka diperlukan penekanan hal-hal yang telah dipelajari selama sesi kelas itu. Gambar atau tulisan yang menarik dan berkesan dapat

membantu siswa mengingat kembali hal-hal yang telah mereka lakukan dan pelajari".

Puspita (2012) berpendapat bahwa "Mind Mapping merupakan cara mencatat yang kreatif dan efektif bagi siswa untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak". Naim (2009) mengemukakan bahwa "Mind Mapping dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir karena memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak, sehingga perhatian terpusat pada subjek serta mampu mengembangkan cara pengaturan pikiran secara terperinci". Indriani (2008) mengemukakan bahwa "Mind Mapping merupakan strategi pembelajaran yang mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan dengan menggambarkan hal yang bersifat umum kemudian baru yang bersifat khusus dalam peta".

Alamsyah (2009) mengemukakan bahwa "Manfaat dari penggunaan metode Mind Mapping, antara lain: (1) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas; (2) Dapat melihat detail tanpa kehilangan benang merahnya antar topik; (3) Terdapat pengelompokkan informasi; (4) Menarik perhatian mata dan tidak membosankan; (5) Memudahkan berkonsentrasi; (6) Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan warna, gambar-gambar dan lainlain; (7) Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visualnya".

Windura (2008) menyatakan bahwa "Khusus dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, kegunaan dan aplikasi *Mind Map* sangat banyak, antara lain untuk meringkas, mengkaji ulang (review), mencatat, mengajar, bedah buku, presentasi, penelitian dan manajemen waktu (time management). Dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), penggunaan metode mind mapping melibatkan kedua

belahan otak, sehingga melibatkan sistem limbik (melibatkan emosi positif), yaitu dapat membuat siswa senang saat belajar karena melibatkan belahan otak kanan"...

Rose (2002) menyatakan bahwa "Rasa senang merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar, apabila seseorang melibatkan sistem limbik (melibatkan emosi positif) dalam proses belajar atau mengajar, maka seseorang itu akan menggunakan kekuatan besar yang membuat proses belajar jauh lebih efektif dan dapat menciptakan memori yang kuat, siswa dapat lebih mudah memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otaknya, sehingga prestasi belajar yang diraih dapat lebih optimal".

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikemas dengan model pembelajaran mind mapping diharapkan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran IPS terdahulu yang dianggap sulit dipahami dan terkesan membosankan. Dengan Mind mapping dapat menarik minat siswa karena pembelajarannya disajikan dengan menarik, mudah dipahami, mudah diingat sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Mind Mapping

Maghfiroh (2009:45) mengemukakan bahwa "Kelebihan Mind Mapping (Peta Pikiran) sebagai berikut: 1) Memudahkan kita melihat gambaran keseluruhan; 2) membantu otak untuk: mengatur, mengingat, membandingkan, dan membuat hubungan; 3) memudahkan menambahkan informasi baru; 4) pengkajian ulang dapat lebih cepat; 5) setiap peta bersifat unik".

Adapun Kelebihan dari Model Pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebagai berikut: (1) Catatan lebih padat dan jelas; (2) Dapat bekerjasama dengan teman lainnya; (3) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas; (4) Lebih mudah

mencari catatan jika diperlukan; (5) Catatan lebih terfokus pada inti materi; (6) Mudah melihat gambar secara keseluruhan; (7) Membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan; (8) Memudahkan penambahan informasi baru; (9) Setiap peta bersifat unik.

c. Kelemahan Model Pembelajaran Mind Mapping

Disamping adanya manfaat yang dapat kita peroleh dari Pembelajaran *Mind Map*iing, bukan beraartitidak ada kelemahannya. Adapun kelemahan-kelemahan pembelajaran *Mind Mapping* ini adalah:

- (1) Waktu yang terbuang untuk menulis kata-kata yang tidak memiliki hubungan;
- (2) Waktu yang terbuang untuk membaca kembali kata-kata yang tidak perlu; (3) Waktu yang terbuang untuk mencari kata kunci pengingat; (4) Hubungan kata kunci pengingat terputus oleh kata-kata yang memisahkan; (5) Kata kunci pengingat terpisah oleh jarak.

d. Tujuan Model Pembelajaran Mind Mapping

Mahmudin (2009:5) mengemukakan bahwa "Penerapan model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* bertujuan untuk membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari."

e. Indikator Mind Mapping

Model pembelejaran *mind mapping* memiliki beberapa indikator Buzan (2009:6) menyatakan bahwa "Terdapat beberapa indikator dalam model *Mind Mapping* dapat dilihat seperti pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2
Indikator *Mind Mapping*

No.	Indikator	Deskripsi Indikator				
1	Merencanakan	 a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran b. Merencanakan dan menyusun alat peraga/media pembelajaran dengan baik 				
2	Berkomunikasi	a. Berkomunikasi dengan aktif dan efektif b. Meningkatkan keaktifan siswa berkomunikasi dengan guru dan teman sekelasnya dalam kegiatan pembelajaran				
3	Menjadi lebih kreatif	 a. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang alat peraga/media pembelajaran b. Siswa menjadi lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran 				
4	Menyelesaikan masalah	Guru dan siswa dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran				
5	Memusatkan perhatian	Siswa dapat memusatkan perhatian terhadap materi pelajaran				
6	Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran	a. Guru dapat menyusun materi pelajaran dalam bentuk peta pikiran (mind map)				

No.	Indikator	Deskripsi Indikator		
		b. Guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan efektif dan efisien		
7	Mengingat dengan lebih baik	Guru dan siswa dapat mengingat materi pelajaran dengan lebih baik		
8	belajar lebih cepat dan efisien	Kegiatan belajar lebih cepat dan efisien		
9	melatih gambar keseluruhan	Siswa dapat menggambarkan materi pelajaran secara keseluruhan		

f. Perbedaan Catatan Biasa dengan Model Mind Mapping

Perbedaan antara catatan biasa dengan catatan pemetaan pikiran (Mind Mapping) dapat dilihat seperti pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3
Perbedaan Catatan Biasa dan *Mind Mapping*

Mind Mapping	Catatan Biasa		
Berupa tulisan, simbol dan gambar	Hanya berupa tulisan-tulisan saja		
Berwarna-warni	Hanya dalam satu warna		
Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek	Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama		
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama		
Membuat individu menjadi lebih kreatif.	Statis		

g. Langkah-langkah Model Pembelajaran Mind Mapping

Mahmudin (2009:4) mengemukakan bahwa "Langkah-langkah pembelajaran kooperatif' tipe *Mind Mapping* yaitu: 1) Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban; 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang 4) Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi; 5) Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru; 6) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru".

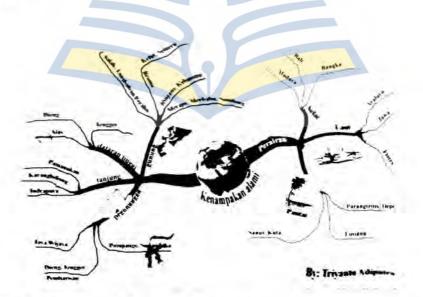
Buzan (2011:27) menyatakan bahwa "Dalam membuat model pembelajaran Mind Mapping perlu menyusun sejumlah aturan yang harus diikuti supaya Mind Mapping tersebut dapat memberikan mantaat".

Berikut ini adalah ringkasan dari Law of Mind Mapping:

1) Kertas: Kertas polos dengan ukuran minimal A4 dan paling baik adalah ukuran A3 dengan orientasi horizontal (Landscape). Central Topic diletakkan di tengah-tengah kertas dan sedapat mungkin berupa image dengan minimal 3 warna; 2) Garis: lebih tebal untuk bold dan selanjutnya semakin jauh dari pusat garis akan semakin tipis. Garis harus melengkung (tidak boleh garis lurus) dengan panjang yang sama dengan panjang kata atau image yang ada di atasnya. Seluruh garis harus tersambung ke pusat; 3) Kata: menggunakan kata kunci saja dan hanya satu kata untuk satu garis. Harus selalu menggunakan huruf cetak supaya lebih jelas dengan besar

huruf yang semakin mengecil untuk cabang yang semakin jauh dari pusat;
4) Image: gunakan sebanyak mungkin gambar, kode, simbol, grafik, tabel dan ritme karena lebih menarik serta mudah untuk diingat dan dipahami. Kalau memungkinkan gunakan image yang 3 dimensi agar lebih menarik lagi; 5) Warna: gunakan minimal 3 warna dan lebih baik 5- 6 warna. Warna berbeda untuk setiap bold dan warna cabang harus mengikuti warna bold: 6) Struktur: menggunakan struktur radian dengan sentral topik terletak di tengah-tengah kertas dan selanjutnya cabang-cabangnya menyebar ke segala arah. Bold umumnya terdiri dari 2-7 buah yang disusun sesuai dengan arah jarum jam dimulai dari arah jam 1.

Dari pendapat tersebut, dapat kita asumsikan bahwa pembuatan Mind Mapping yang mengikuti langkah-langkah diatas dapat memberikan manfaat bagi siswa.. Adapun contoh dari model pembelajaran mind mapping dapat dilihat pada Gambar 2.1



Sumber: http://mindmapips.blogspot.com

Gambar 2.1 Contoh Mind Mapping

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa "Model Pembelajaran *Mind Mapping* adalah salah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual karena 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".

3. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

a. Pengertian Kreativitas Belajar Siswa

Kata kreativitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu "creative" yang berarti memilik daya cipta. Sedangkan pengertian secara luas, kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan orisinalitas berpikir. Kreativitas dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan yang dimaksud berupa kemampuan imaginatif yang hasilnya merupakan pembuatan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal baru dan bermanfaat. Hurlock (2005: 4) menyatakan bahwa "Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal "pembuatannya". Munandar (2002:24) menyatakan bahwa "Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain."

Ali (2012) menjelaskan bahwa "Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk

menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen". Hamzah (2011) mengemukakan bahwa "Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan".

Kreativitas tidak harus menciptakan hal yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, melainkan siswa mampu menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain melalui kombinasi dari data atau informasi yang tersedia sebelumnya, sehingga ada kebanggaan sendiri dari siswa dalam menciptakan karyanya. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menyiasati segala keterbatasan yang dimilki oleh seseorang, sehingga seseorang yang telah menggunakan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga berpeluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk memudahkan dalam kehidupannya.

Beetlestone (2011:2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan-keterampilan seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa. Buzan (2012) menyatakan bahwa "Kreativitas adalah kemampuan berpikir dengan cara baru menjadi orisinil. Mengembangkan ide pemikir yang kreatif mampu membangun

diri, mengembangkan, menghias, melebih-lebihkan dan mengembangkan ide-ide. Pemikiran kreatif melibatkan penggunaan seluruh keterampilan mental otak kiri dan otak kanan."

Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa.

Guru dapat menggunakan acuan taksonomi untuk mengetahui kreativitas siswa. David R. Krathwohl (2002:212), mengemukakan "The taxonomy of educational objectivest is a framework for classifying statements of what we expect or intend students to learn as a result of instruction". Berdasarkan pemyataan diatas bahwa taksonomi adalah sebuah kerangka kerja untuk mengklasifikasikan apa yang diharapkan pada pembelajaran yang tujuannya untuk menginstruksikan siswa dalam belajar. Mulyati (2005:5) menyatakan bahwa "Belajar merupakan suatu kegiatan disengaja yang bertujuan mencapai suatu hasil belajar, kepandaian atau kemahiran baru yang dapat digunakan dalam kehidupan". Hamalik (2008:45) menyatakan bahwa "Belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman".

Peraturan Pemerintah RI No. 32 tahun 2013 pasal 1 ayat 21 menjelaskan bahwa "Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan

potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu." Muhaimin (2005) mengemukakan bahwa "Siswa dilihat sebagai seseorangsubjek didik yang mana nilai kemanusian sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan."

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa yang dimaksud adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran

b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar Siswa

Slameto (2003) mengatakan bahwa "Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibelitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif".

Munandar (2004:71) mengemukakan bahwa "Ciri-ciri kreativitas yang meliputi: (1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; (2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik; (3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; (4) Bebas dalam menyatakan pendapat; (5) Mempunyai rasa keindahan

yang dalam; (6) Menonjol dalam salah satu bidang seni; (7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang; (8) Mempunyai rasa humor yang luas; (9) Mempunyai daya imajinasi; dan (10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah". Munandar (2001;5-10) menyatakan "Cıri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut: 1) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*Aptitude*); 2) Ciri-ciri Afektif (*Non-aptitude*)"

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa adalah segala kemampuan dan keterampilan siswa yang ditunjukkan dalam kegiatan atau proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar antara lain :

1) Faktor Internal Siswa

Faktor Internal siswa adalah yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah), aspek fisiologis (jasmaniah) meliputi kesempurnaan fungsi seluruh panca indera terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia. Otak merupakan kesatuan system memori, sehingga manusia dapat belajar dengan cara menyerap, mengolah, menyimpan, dan memperoduksi pengetahuan dan keterampilan untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupannya di muka bumi. Aspek psikologis (rohaniah) dalam belajar, akan memberikan andil yang penting. Faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal siswa, faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial, lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi kreativitas belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukan sikap yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar misalnya rajin membaca dapat menjadi daya dorong yang positif bagi siswa.

3) Faktor Instrumental

Faktor instrumental terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, alat pengajaran, media pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar siswa.

d. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

Siswono (2008) menyatakan bahwa "Kreativitas dibagi menjadi 5 tingkatan yaitu, tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif)". Karakteristik Tingkat 4 (Sangat Kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah. Karakteristik Tingkat 3 (Kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah. Karakteristik Tingkat 2 (Cukup Kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah. Karakteristik Tingkat 1 (Kurang Kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan

masalah. Karakteristik Tingkat 0 (Tidak Kreatif) yaitu siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek indikator dalam memecahkan masalah.

e. Indikator Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

Asrori (2010:19-20) menyatakan bahwa: "Indikator tingkat kreativitas belajar siswa meliputi !) semangat dalam pembelajaran; 2) memilki rasa keingintahuan; 3) mampu mengerjakan tugas; 4) memilki rasa percaya diri; 5) dan memiliki daya konsentrasi tinggi". Indikator-indikator tersebut selanjutnya dideskripsikan kembali seperti pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4

Deskripsi Indikator Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

No.	Indikator	Deskripsi
1	Semangat dalam pembelajaran	 a. Memperhatikan penjelasan guru. b. Menyiapkan peralatan tulis dan buku. Pembelajaran. c. Mencatat hal-hal yang penting dari pembelajaran.
2	Memiliki rasa keingintahuan	 a. Menggunakan alat peraga luas segitiga dan segi empat. b. Meminta bantuan penjelasan dari siswa lain dalam satu kelompok. c. Mengerjakan lembar kerja siswa.
3	Mampu mengerjakan tugas	a. Menyelesaikan tugas tepat waktu. b. Menyelesaikan seluruh tugas.

		e. Menyelesaikan tugas dengan benar.
4	Memilki rasa percaya diri	a. Aktif dalam kerja kelompok. b. Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok. c. Mampu mengerjakan tes secara mandiri.
5	Memiliki daya konsentrasi Tinggi	a. Tidak melakukan hal-hal yang mengganggu pembelajaran. b. Memusatkan perhatian pada pembelajaran. c. Mampu menyimpulkan materi pembelajaran.

B. Penelitian terdahulu yang Relevan

Hasil peneitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

- Shofia Hattarina (2012) dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN I Talun".
- 2) Budi Arifin (2013) dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IVB MI Wahid Hasim Tahun Pelajaran 2012/2013".
- 3) Hasil penelitan Wiwik Damayanti (2011) yang berjudul "Penerapan Model Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V

Madrasah Ibtidaiyah Mathlabul Ulum Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mathlabul Kecamatan Ulum Tapung Kabupaten Kampar, Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada sebelum tindakan motivasi belajar siswa hanya mencapai rata-rata persentase 52,1%, setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata motivasi belajar siswa meningkat pada siklus pertama mencapai 64,6% atau motivasi belajar siswa masih tergolong "Cukup Tinggi" karena 64.6% berada pada rentang 49-71%. Pada siklus II meningkat menjadi 80,2% atau motivasi belajar siswa tergolong "Tinggi" karena 80,2% berada pada rentang 72-91%. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 75%.

C. Kerangka Pemikiran

Rijal (2016) menyatakan bahwa "Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa. Motivasi ekstrinsik yang meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan siswa."

Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang mampu merangsang motivasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, guru harus mandiri dan kreatif. Guru harus menyeleksi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum sekolahnya. Gura dapat memantaatkan bahan ajar dari berbagai sumber (surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet). Untuk membangkitkan partisipasi keaktifan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan peranan guru yang memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi dalam menyajikan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat membangkitkan gairah dan minat belajar siswa.

Kurangnya motivasi belajar siswa pada siswa Kelas IV dipengaruhi oleh pembelajaran disampaikan guru yang masih menggunakan model konvensional dan siswa enggan bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa beranggapan bahwa IPS adalah pelajaran yang membosankan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa pasif dalam pembelajaran IPS. Daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran kurang dikarenakan informasi-informasi pembelajaran kurang terorganisir, sedangkan dengan model mind mapping setiap bahan pelajaran dapat terorganisir dengan menggunakan struktur-struktur radian yang sesuai dengan mekanisme kerja alami otak, sehingga materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan diingat oleh siswa. Dalam pembelajaran IPS kemandirian siswa cenderung masih rendah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, cara mengkomunikasikan ide-ide dan memberikan tanggapan atau komentar terhadap guru atau siswa lain.

Untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran IPS, perlu adamya upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih termotivasi

dan sungguh-sungguh dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* pada kegiatan pembelajaran IPS. Dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping* diharapkan siswa dapat menunjukkan dan mengembangkan kreativitas yang mereka miliki dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki asumsi bahwa model pembelajaran *mind mapping* denga metode diskuis siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar ditinjau dari tingkat kreativitas belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2011:70) "hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan." Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian empiris atas berbagai pengaruh antar variabel serta dukungan teori dan kerangka pemikiran hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka pengajuan hipotesis statistik penilitian ini adalah sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dibandingkan dengan motivasi belajar siswa

- yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi.
- Ferdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas rendah.
- 4 Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Creswell (2010: 24) menyatakan, "Pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survey untuk menentukan frekuensi dan prosentase tanggapan mereka". Jenis penelitian yang diterapkan adalah Kuasi Eksperimen yang terdiri dari dua kelas yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

Efektivitas pengaruh perlakuan harus dikaitkan dengan suatu tolak ukur tertentu yang merupakan variabel dependen dari eksperimen yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model Pembelajaran Mind Mapping dan tingkat kreativitas pada pembelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi siswa SD. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan mendapatkan pembelajaran Mind Mapping dan kelas kontrol sebagai pembanding yang mendapat pembelajaran konvensional. Proses penelitian dilakukan selama kurang lebih satu semester, tahun ajaran 2017/2018. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu kedua kelas diberikan tes awal (pretest). Setelah seluruh subpokok materi selesai, kedua kelas diberi tes akhir (postest) untuk melihat kemampuan siswa setelah pembelajaran Mind Mapping.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial 2 x 2. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian, yang terdiri dari satu variabel bebas, satu variabel atribut dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran yang terdiri dari model pembelajaran *Mind Mapping* (A₁) dan model pembelajaran konvensional (A₂). Sedangkan variabel atribut pada penelitian ini adalah tingkat kreativitas, yang terdiri dari tingkat kreativitas tinggi (B₁) dan tingkat kreativitas rendah (B₂).

. Pada kelas eksperimen siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* sedangkan pada kelas kontrol siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Selanjutnya, kedua kelas juga diuji tingkat kreativitas belajar nya dengan tujuan mengidentifikasi kelompok siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas belajar rendah. Kedua tingkat kreativitas belajar ini diidentifikasi sebagai variabel atribut.

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	Oi	X	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan:

X = perlakuan berupa model pembelajaran Mind Mapping

 $O_1 = Pretes$

 O_2 = Postes

Selanjutnya desain faktorial untuk penelitian ini yang terdiri dari dua yaitu perlakuaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan

Desain faktorial 2 x 2 (Made, 2016) yang ditunjukkan pada Gambar 3.1 berikut ini.

Adapun rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Faktorial 2 x 2

Pembelajaran (A) Tingkat Kreativitas (B)	Pembelajaran Mind Mapping (A ₁)	Pembelajaran Konvensional (A ₂)
Tingkat kreativitas Tinggi (B ₁)	A_1B_1	A_2B_1
Tingkat Kreativitas Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A_2B_2

Keterangan:

- A = Model pembelajaran
- A₁ = Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Mind Mapping.
- A₂ = Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional
- B = Tingkat kreativitas
- B₁ = Kelompok siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.
- B₂ = Kelompok siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.
- A₁B₁= Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran

 Mind Mapping dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.
- A₂B₁= Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.

- A₁B₂= Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Maind Mapping dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.
- A₂B₂= Kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.

B. Populasi Dan Sampel

Populasi

Sugiyono (2011:90) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cianjur yang tersebar di 32 kecamatan.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Random Sampling. Sedangkan kelas yang digunakan ditentukan menggunakan Cluster Random Sampling (area sampling). Arikunto (2002:109) "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Sedangkan Sugiyono (2011:91) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut," Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam proses penelitian yang bersumber dari responden, maka dilakukan penarikan sampel dari suatu populasi. Sejalan dengan (Made, 2016: 8) Sampel bagian dari populasi, sehingga sampel yang representatif benar-benar mencerminkan ciri-ciri dari populasinya. Jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitina ini yaitu siswa dua kelas sejumlah 58 siswa kelas

IV (empat) yang merupakan sampel acak (random sampling) yang berada di SDN Bunikasih 4. Adapun data sampel siswa terdiri 30 orang laki-laki dan 28 orang perempuan. Jumlah seluruh sampel sebanyak 58 orang siswa SD kelas IV di SDN Bunikasih 4 Kecamatan Warungkondang, Kabupaten Cianjur.

C. Definisi Konseptual Variabel Penelitian

Untuk memahami definisi dari setiap variabel pada penelitian ini, maka diuraikan definisi konseptual variabel penelitian sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Mind Mapping

Mind Mapping merupakan cara mencatat yang kreatif dan efektif bagi siswa untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, hal ini menunjukkan bahwa Mind Mapping dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir karena memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak, sehingga perhatian terpusat pada subjek serta mampu mengembangkan cara pengaturan pikiran secara terperinci. Mind Mapping merupakan strategi pembelajaran yang mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan dengan menggambarkan hal yang bersifat umum kemudian baru yang bersifat khusus dalam peta.

2. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan orisinalitas berpikir. Kreativitas dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan yang dimaksud berupa kemampuan imaginatif yang hasilnya merupakan pembuatan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal baru dan bermanfaat.

3. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Indikator Motivasi Belajar siswa yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiataan yang menarik dalam belajar; dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

D. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas

Hadjar dalam Sujarweni (2014:82) kualitas instrumen penelitian ditentukan oleh dua kriteria utama: validitas dan reliabilitas. Validitas suatu instrumen menurutnya menunjukan seberapa jauh dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan reliabilitas menunjukan tingkat konsistensi dan akurasi hasil pengukuran. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas empiris, dimana validitas empiris sama dengan validitas kriteria yang berarti bahwa validitas berdasarkan kriteria, baik kriteria internal, maupun kriteria eksternal. Ghozali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan

valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Variabel Motivasi Belajar

Rumus pengujian validitas tiap butir yang digunakan (Sugiyono, 2011:212) adalah sebagai berikut:

$$r x_i y = \frac{\sum X_i Y}{\sqrt{(\sum X_{i^2}) - (\sum Y^2)}}$$

Keterangan:

 $r x_i y$ = Korelasi product moment antara variabel X_i dan variabel Y

 $\sum X_i Y$ = Jumlah skor jawaban pada pertanyaan variabel X_i terhadap Y

 $\sum X_{i^2}$ = Jumlah skor jawaban pada pertanyaan variabel X_i

 $\sum Y^2$ = Jumlah skor jawaban pada pertanyaan variabel Y

Dalam melakukan uji validitas instrumen penelitian, penulis menggunakan Program SPSS versi 21. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Untuk menilai validitas butir setiap pernyataan dibandingkan dengan r tabel sebesar 0,195. Jika *r-Corelation* > 0,195 berarti pernyataan tersebut valid dari pengolahan data SPSS.

Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh sebanyak r_{hitung} > 0,361 untuk 25 pernyataan dan sebanyak 10 pernyataan r_{hitung} < 0,361 maka 25 butir Motivasi Belajar valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, dan 10 butir pernyataan tidak valid, maka 10 butir pernyataan tidak digunakan untuk instrumen penelitan.

b. Variabel Tingkat Kreativitas

Validitas logis atau validitas teoritik untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan teori kesatuan yang ada. Suatu tes matematika dikatakan memiliki validitas yang baik apabila dapat mengukur kesesuaian antara indikator dan butir soal (content validity) serta kejelasan bahasa, gambar atau simbol dalam soal (face validity). Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien korelasi Point Biserial dengan rumus yang digunakan:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_q}{S_*} \sqrt{pq}$$

r = koefisien korelasi point biserial

Mp= jumlah responden yang menjawab benar

Mq= jumlah responden yang menjawab salah

St= deviasi standar untuk semua item

P=proporsi responden yang menjawab benar

Q= proporsi responden yang menjawab benar

Berdasarkan hasil uji validitas soal tingkat kreativitas, maka jumlah soal yang valid untuk digunakan sebanyak 25 soal. Setelah diperoleh data hasil uji coba, peneliti melakukan pengujian validitas butir tingkat kreativitas menggunakan rumus korelasi *point Biserial* karena skor setiap item angket berupa data dikotomi (1 dan 0). Kriteria hasil uji validitas apabila r hitung > r tabel sebesar 0.361 maka pernyataan valid. Berdasarkan hasil uji validitas *point Biserial*, diperoleh sebanyak r_{hitung} > 0,361 untuk 20 soal, maka 20 butir soal kreativitas siswa valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, dan 5

butir soal tidak valid, maka 5 butir soal tidak digunakan untuk instrumen penelitan.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Sugiono (2016:348). instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Kalau objek yang kemarin bulat, maka sekarang dan besok tetap bulat. Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu, walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

a. Variabel Motivasi Belajar

Sugiono (2016:348) mengemukakan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. uji reliabilitas menurut Sukadji (2000) adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Instrumen yang reliabel belum tentu valid, namun reliabilitas instrumen memupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu, meskipun instrumen yang valid pada umumnya pasti reliabel, namun pengujian reliabilitas instrumen harus dilakukan.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Program SPSS Versi 21 dengan teknik *Cronbach's Alpha*, Dari hasil pengolahan program SPSS Versi 21, diperoleh nilai *Cronbach alpha* untuk variabel motivasi belajar sebesar 0,519 > 0,05, maka dapat dinyatakan instrumen motivasi belajar reliabel. Sedangkan untuk variabel tingkat Kreativitas sebesar 0,741 > 0,05, maka dapat dinyatakan instrumen Kreativitas reliabel.

b. Variabel Tingkat Kreativitas Belajar

Pengujian reliabilitas variabel tes ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur mepunyai konsistensi relatif tetap jika dilakukan pengukuran ulang terhadap subjek yang sama (Husaini, 2003). Perhitungan koefisien reliabilitas instrumen dilakukan setelah butir yang tidak valid didrop atau tidak digunakan dalam perhitungan ini. Pada penelitian ini, uji reliabilitas hasil belajar menggunakan rumus KR-20 karena skor angket berupa data dikotomi (1 dan 0).

Untuk mengetahui instrumen yang digunakan reliabel atau tidak, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan *Kuder-Richardson* (KR)-20 sebagai berikut:

$$KR - 20 = \frac{k}{k - 1} \left(\frac{s^2 x - \sum pq}{s^2 x} \right)$$

Menentukan Varians Skor Total

$$s^2 x = \frac{\sum Xi^2 - \frac{(\sum Xi)^2}{n}}{n-1}$$

Keterangan:

R-20	Koefisien Reliabilitas
n	- Banyaknya butir
$s^2 x$	= Varians Skor Total
р	 peluang responden menjawab benar butir ke-i (banyaknya responden menjawab benar butir ke-l dibagi dengan total responden)
y	= peluang menjawab salah (1- p)
Xi	= skor total responden ke-i
n	= banyaknya sampel

Berdasarkan hasil uji reliablitas dengan menggunakan KR-20 diperoleh r_{hitung} > r_{tabel} yang berarti data hasil uji coba soal kreativitas siswa reliabel.

Selanjutnya tingkat kreativitas siswa dikelompokan menjadi kategori
Tinggi, Sedang dan Rendah. Berikut disajikan kriteria pengkategorian tingkat
kreativitas yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Kriteria Kategori Tingkat Kreativitas (TK)

Skor Motivasi Belajar	Kategori	
$TK \ge 75\%$ skor ideal atau ($TK \ge 15$)	Tinggi	
55% skor ideal < TK < 75% skor ideal	Sedang	
11 < TK <15		
TK ≤ 55% skor ideal atau (TK ≤11)	Rendah	

Keterangan: Skor ideal adalah 20

Penelitian ini hanya menganalisis tingkat kreativitas kategori tinggi dan rendah dengan pertimbangan bahwa penelitian ini menganalisis motivasi belajar siswa yang memadai berdasarkan tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan model *Mind Mapping* dan pembelajaran konvensional.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua macam instrumen, yaitu tes dan angket. Instrumen tes untuk untuk mengukur tingkat kreativitas IPS dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda. Angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar. Tes tingkat kreativitas IPS adalah suatu alat ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Probelem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional.

Tahapan pembuatan tes atau angket adalah sebagai berikut (a)
Menentukan variabel penelitian, (b) Menentukan indikator variabel
berdasarkan kajian teori, (c) Membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan
indikator yang ada, (d) Membuat pernyataan atau pertanyaan.

F. Metode Analisis Data

1. Metode Analisis Data

Sebelum melakukan pengujian data dilakukan pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov smirnov dan untuk uji homogenitas dilakukan dengan Uji Levene.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik ANOVA (analysis of variance) dua jalur. Dalam analisis varian dua

jalur terlibat dua atau lebih klasifikasi. Furqon (2009:198) menyatakan bahwa:

"Anova dapat juga dipahami sebagai perluasan dari uji t sehingga penggunaannya tidak terbatas pada pengujian perbedaan dua buah ratarata populasi, namun dapat juga untuk menguji perbedaan tiga buah populasi atau lebih."

Dalam analisis ini kita dapat perbandingan antar kelompok pada masing-masing klasifikasi, juga melihat ada interaksi antar kedua klasifikasi. Teknik ANOVA dua jalur dipilih karena peneliti ingin mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang dihasilkan melalui model pembelajaran Mind Mapping dan model pembelajaran konvensional. Selain itu peneliti ingin mengetahui signifikansi interaksi yang terjadi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki dua variabel bebas, yaitu model pembelajaran Mind Mapping dan model pembelajaran konvensional dan tingkat kreativitas tinggi dan rendah. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 21.

2. Hipotesis Statistik

Adapun rumusan hipotesis statistika yang akan di uji adalah sebagai berikut:

- 1. $H_0 = \mu A_1 = \mu A_2$
 - $H_1 \quad \mu A_1 \neq \mu A_2$
- 2. H_0 Interaksi A x B = 0
 - H_I : Interaksi A x B \neq 0
- 3. $H_0 = \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$
 - $H_1 = \mu A_1 B_1 \neq \mu A_2 B_1$
 - 4. $H_0 = \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$

$$H_1 = \mu A_1 B_2 \neq \mu A_2 B_2$$

Keterangan:

A : Model pembelajaran

B : Tingkat Kreativitas

μA₁ : Rerata Motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

μA₂: Rerata Motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

μB₁ : Rerata Motivasi belajar siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.

μB₂ : Rerata Motivasi belajar siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.

- μA₁B₁ :Rerata motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Mind mapping* dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.
- μA₁B₂ : Rerata motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind mapping dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.
- μA₂B₁ ! Rerata motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.
- μA₂B₂ : Rerata motivasi belajar siswa yang menggunakan mode!

 pembelajaran konvensional dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi rendah.

BABIV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan mengungkap perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS dengan pembelajaran *Mind Mapping* dan Konvensional. Data kuantitatif variabel motivasi belajar diperoleh melalui pengisian angket/skala sikap siswa ditinjau berdasarkan tingkat kreativitas siswa (tinggi, sedang, dam rendah) selama pembelajaran berlangsung pada kelas yang menggunakan pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, terdiri dari 58 peserta didik sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui skala sikap terhadap 58 siswa, yang terdiri dari 29 peserta didik pada kelompok pembelajaran *Mind Mapping* sebagai kelompok eksperimen, dan sebanyak 29 peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional sebagai kelompok kontrol.

A. Deskripsi Data Penelitian

Data soal mengenai variabel Tingkat Kreativitas belajar siswa diperoleh dari siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dikelompokkan kedalam tingkat kreativitas belajar siswa kategori tinggi, sedang dan rendah. Data variabel Motivasi belajar yang berupa angket sebanyak 25 pernyataan diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dianalisis melihat perbedaannya antar kelas. Berdasarkan hasil tabulasi yang dilakukan terhadap skor motivasi belajar dan tingkat kreativitas belajar siswa dapat diperoleh rata-rata dan simpangan baku. Rangkuman hasil perhitungan rata-rata, simpangan yang

diperoleh dari hasil motivasi belajar dan tingkat kreativitas belajar siswa disajikan pada Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1
Data Skor Motivasi dan Tingkat Kreativitas
berdasarkan Pembelajaran
Descriptives

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Minimum	Maximum
Motivasi	Kelas eksperimen	29	109,31	3,037	0,564	105	115
Belajar	Kelas Kontrol	29	103,07	6,782	1,259	88	122
:	Total	58	106,19	6,086	0,799	88	122
Manaki dan	Kelas eksperimen	29	68,83	12,879	2,392	47	87
Kreativitas	Kelas Kontrol	29	62,07	10,282	1,909	47	83
	Total	58	65,45	12,043	1,581	47	87

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh nilai rata-rata Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 109,31, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 103,07. Kemudian rata-rata skor tingkat Kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 68,83, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,907. Dapat dikatakan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol. Begitupula rata-rata pada skor tingkat kreativitas siswa, rata-rata kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata kreativitas siswa pada kelas kontrol.

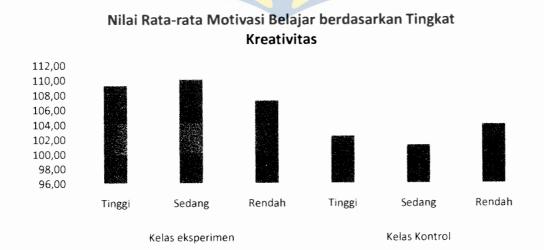
Selanjutnya data skor motivasi belajar siswa dianalisis berdasarkan faktor pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa kategori tinggi, sedang dan rendah. Berikut ini data deskripsi motivasi belajar siswa berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi, Sedang dan Rendah ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Pembelajaran dan Tingkat Kreativitas Descriptive Statistics

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran	Tingkat Kreativitas Siswa	Mean	Std. Deviation	N
	Tinggi	109,35	3,233	20
Valas akanasiman	Sedang	110,17	2,927	6
Kelas eksperimen	Rendah	107,33	,577	3
	Total	109,31	3,037	29
	Tinggi	102,56	6,839	9
Kelas Kontrol	Sedang	101,33	7,474	6
Kelas Kontrol	Rendah	104,14	6,781	14
	Total	103,07	6,782	29
	Tinggi	107,24	5,540	29
Total	Sedang	105,75	7,111	12
	Rendah	104,71	6,243	17
	Total	106,19	6,086	58

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh bahwa rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen kategori Tinggi sebesar 109,35 sebanyak 20 orang. Sedangkan rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol kategori Tinggi sebesar 102,56 sebanyak 9 orang. Selanjutnya rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen kategori rendah sebesar 107,33 sebanyak 3. Sedangkan rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol kategori rendah sebesar 104,14 sebanyak 14 orang. Deskripsi data motivasi belajar berdasarkan tingkat kreativitas dapat ditunjukkan dengan diagram batang sebagai berikut ini.



Gambar 4.1 Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

B. Hasil Penelitian

b.1 Analisis Skor Motivasi Belajar berdasarkan Pembelajaran

Data skor motivasi dianalisis untuk menganalisis perbedaan perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan uji Anova Dua Jalur, namun sebelumnya dilakukan uji persyaratan yaitu normalitas dan homogenitas varians populasi. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Z (K-S Z)*, dilakukan dengan menetapkan H_0 dan H_a sebagai berikut.

Ho: Sampel tidak berdistribusi normal

H_a: Sampel berdistribusi normal

Untuk menguji normalitas digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Z (K-S Z)* dengan kriteria pengujian: jika nilai probabilitas (*sig.*) lebih besar dari $_{\alpha}$ =0,05, maka hipotesis nol ditolak. Berikut hasil uji *Kolmogorov-Smirnov Test* disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.3 Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Mind Mapping	0,162	26	0,089	
Konvensional	0,140	26	0,200	

^{*.} This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diambil kesimpulan bahwa sampel berdistribusi normal karena nilai probabilitas (sig.) 0,89 lebih dari $_{\alpha}$ =0,05 untuk siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dan siswa yang memperoleh Konvensional. Kemudian, dilakukan uji homogenitas varians dilakukan dengan menetapkan H_0 dan H_a sebagai berikut:

a. Lilliefors Significance Correction

H₀: Tidak ada perbedaan varians antar kedua kelompok

H_a: Ada perbedaan varians antar kedua kelompok

Untuk menguji homogenitas tersebut digunakan uji Levene dengan kriteria pengujian: jika nilai probabilitas (sig.) lebih dari $_{\alpha}$ =0,05, maka hipotesis nol ditolak. Hasil uji Levene dengan menggunakan SPSS ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Homogenitas Motivasi berdasarkan Pembelajaran

	Test of Homogenei	ity of Variance	es	
Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	5,426	1	56	0,063
Siswa				
Nilai Kreativitas	4,652	1	56	0,060

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil perhitungan uji Levene diperoleh nilai signifikan lebih dari 0,05 sehingga hasil perhitungan uji homogenitas varians motivasi siswa menunjukkan bahwa varians dari kedua kelompok sampel adalah homogen, sehingga dapat disimpulkan varians skor motivasi belajar siswa berdasrkan pembelajaran menunjukkan bahwa varians dari kedua kelompok sampel siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dan siswa yang memperoleh pendekatan Konvensional adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata untuk melihat perbedaan motivasi belajar siswa. Pengukuran skor motivasi belajar siswa terhadap sampel penelitian bertujuan untuk mengetahui skor moivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung pada kedua kelompok pembelajaran. Hasil uji normalitas data skor motivasi belajar berdasarkan pembelajaran berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas varians populasi menunjukkan bahwa hasil belajar homogen. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan rata-rata kedua

kelompok sampel dilakukan uji perbedaan rata-rata skor akhir hasil belajar menggunakan Anova dua jalur dengan bantuan program SPSS versi 21.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan sampel dengan Uji-t. Analisis Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan kedua kelompok sampel berdasarkan pembelajaran diajukan hipotesis berikut.

- H₀: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
- H_a: Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh Mind Mapping dengan siswa yang memperoleh pembelajarn konvensional.

Ringkasan hasil perhitungan uji-t skor motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil uji t Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Pembelajaran Independent Samples Test

	The political transfer of the property of the							
		Levene's Test for Equality		ty t-tes	t for Equa	ality of Means		
		of Variances						
F		Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)			
			T					
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	5,426	0,02	23 4,523	56	0,000		
Siswa	Equal variances not assumed			4,523	38,794	0,000		

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas hasil uji t motivasi belajar berdasarkan pembelajaran diperoleh nilai probabilitas (*sig.*) = 0,000 kurang dari 0,05 atau dapat dilihat dari hasil uji t_{hitung} sebesar 4,523 > t t_{abel} sebesar 4,020. Sehingga hipotesis nol ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran Konvensional.

b.2 Analisis Skor Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi

Skor motivasi belajar siswa dikelompokan terlebih dahulu berdasarkan kreativitas kategori rendah, sedang dan tinggi. Namun pada penelitian ini hanya menganalisis hasil belajar peserta didik berdasarkan kategori tingkat kreativitas tinggi dan rendah. Pada bagian ini menganalisis hasil belajar peserta didik berdasarkan kategori tingkat kreativitas tinggi. Hasil deskripsi motivasi belajar siswa ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi disajikan pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi

Group Statistics

Variabel	Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Motivasi Belajar pada	Kelas eksperimen	20	109,35	3,233	0,723
Kreativitas Tinggi	Kelas Kontrol	9	102,56	6,839	2,280

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh Mean atau rata-rata motivasi belajar siswa ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi pada kelas eksperimen sebesar 109,35 dan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 102,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa yang mendapat pembelajaran Mind Mapping lebih dari skor motivasi belajar siswa pada pembelajaran konvensional. selanjutnya untuk mengetahui lebih lanjut perbedaan motivasi belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas belajar tinggi pada kedua kelas tersebut harus diuji perbedaan dengan menggunakan uji-t.

Analisis perbedaan variabel motivasi belajar pada kedua kelas berdasarkan tingkat kreativitas tinggi dilakukan uji perbedaan dengan menggunakan uji t. Data motivasi siswa yang berdasarkan tingkat kreativitas tinggi terlebih dahulu dilakukan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas distribusi data skor menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z (K-S Z)

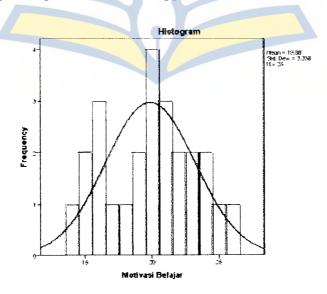
Uji normalitas menggunakan uji skor motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelompok pembelajaran berdistribusi normal dan varians populasinya homogen. Perhitungan normalitas data dan varians sampel selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut hasil uji normalitas skor motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a				
	Statistik	df	Sig.		
Nilai	0,452	22	0,087		

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh nilai probabilitas (sig.) lebih dari α =0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh konvensional berdasarkan kategori tingkat kreativitas tinggi berdistribusi normal. Beriku ini histogram distribusi normal variabel motivasi belajar siswa yang berdasarkan kategori tingkat kreativitas tinggi.



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Normalitas

Kemudian, dilakukan uji homogenitas varians dilakukan dengan menetapkan H₀ dan H_a sebagai berikut:

H₀: Tidak ada perbedaan varians antar kedua kelompok

H_a: Ada perbedaan varians antar kedua kelompok

Untuk menguji homogenitas tersebut digunakan uji Levene dengan kriteria pengujian: jika nilai siginifikan lebih dari 0,05, maka hipotesis nol diterima. Hasil uji Levene dengan menggunakan SPSS ditunjukkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Uji Levene Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.853	2	22	.323

Berdasarkan hasil perhitungan uji Levene diperoleh nilai sig.0,323 > 0,05 sehingga hasil perhitungan uji homogenitas varians motivasi belajar siswa berdasarkan kreativitas tinggi menunjukkan bahwa varians dari kedua kelompok sampel adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan sampel dengan Uji t. Analisis uji t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan motivasi belajar siswa pada kedua kelompok sampel berdasarkan pembelajaran dan kategori tingkat kreativitas belajar siswa tinggi, diajukan hipotesis berikut.

H₀: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi.

H_a: terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas tinggi.

Hasil perhitungan Uji-t motivasi belajar siswa ditinjau dari tingkat kreativitas belajar tinggi ditunjukkan pada Tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji t Skor Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Tingkat Kreativitas Tinggi

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test fo	or Equalit	y of Means
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
Motivasi Belajar pada	Equal variances assumed	6,028	0,021	3,675	27	0,001
Kreativitas Tinggi	Equal variances not assumed			2,841	9,648	0,018

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 4.9 diperoleh nilai probabilitas (*sig.*) untuk pembelajran sebesar 0,01 kurang dari 0,05 atau dapat dilihat dari nilai t_{hitung} sebesar 3,675 > tt_{abel} sebesar 2,131; maka hipotesis nol ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional pada kategori tingkat kreativitas tinggi.

b.3 Analisis Skor Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Rendah

Skor motivasi belajar siswa dikelompokan terlebih dahulu berdasrkan tingkat kreativitas belajar kategori rendah. Sebagai deskripsi tentang motivasi belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas belajar rendah disajikan dalam Tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Deskripsi Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Kreativitas Belajar Rendah

Varaibel	Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation
Metivesi Relaier ande	Kelas	3	107,33	0,577
Motivasi Belajar pada Kreativitas Rendah	eksperimen			
	Kelas Kontrol	14	104,14	6,781

Berdasarkan Tabel 4.10 diperoleh Mean atau rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 107,33 dan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 104,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas belajar rendah yang mendapat pembelajaran *Mind Mapping* lebih dari mtoivasi belajar siswa pada pembelajaran konvensional. Namun untuk mngetahui lebih lanjut perbedaan motivasi belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas rendah pada kedua kelas tersebut harus diuji perbedaan dengan menggunakan uji-t.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelas berdasarkan tingkat kreativitas rendah dilakukan uji perbedaan uji-t. Data motivasi belajar siswa yang berdasarkan tingkat kreativitas rendah terlebih dahulu dilakukan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas distribusi data skor menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z (K-S Z). Uji normalitas menggunakan uji skor motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar pada pembelajaran berdistribusi normal dan varians populasinya homogen. Perhitungan normalitas data dan varians sampel selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut hasil uji normalitas skor hasil belajar peserta didik ditunjukkan pada Tabel 4.11.

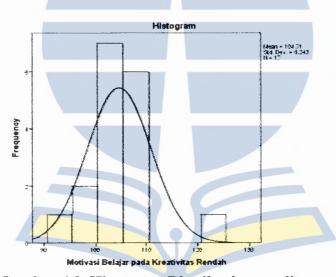
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Nilai	0,232	15	0,089	

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diambil kesimpulan bahwa sampel berdistribusi normal karena nilai probabilitas (sig.) 0,089 lebih dari $_{\alpha}$ =0,05 untuk siswa yang memperoleh pembelajaran Mind Mapping dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berdasarkan kategori kreativitas rendah. Berikut diagram histogram distribusi normalitas sampel dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.3 Histogram Distribusi normalitas

Kemudian, dilakukan uji homogenitas varians dilakukan dengan menetapkan H_0 dan H_a sebagai berikut:

H₀: Tidak ada perbedaan varians antar kedua kelompok

H_a: Ada perbedaan varians antar kedua kelompok

Untuk menguji homogenitas tersebut digunakan uji levene dengan kriteria pengujian: jika nilai sig.lebih dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak. Maka data tersebut homogen. Hasil uji Levene ditunjukkan pada pada Tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12 Hasil Uji Levene Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.853	2	19	.429

Berdasarkan hasil perhitungan uji Levene diperoleh nilai sig.sebesar 0,429 > 0,05 sehingga hasil perhitungan uji homogenitas varians hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa varians dari kedua kelompok sampel adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan sampel dengan Uji-t untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan kedua kelompok sampel ditinjau dari tingkat Kreativitas Rendah, berikut ini hipotesis yang diajukan:

- H_o: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas rendah.
- H_a: Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat kreativitas rendah.

Tabel 4.13 Hasil Uji-t Skor Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas Rendah Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Mean		of Means
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar pada Kreativitas	Equal variances assumed	12,853	0,019	4,794	15	0,040
Rendah	Equal variances not assumed			6,731	13,792	0,026

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 4.13 diperoleh nilai signifikan pembelajaran *Mind Mapping* sebesar 0,04 kurang dari 0,05 berarti hipotesis nol ditolak. Atau dapat dilihat hasil uji t_{hitung} sebesar 8,794 lebih dari t_{tabel} sebesar 2,131. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara

motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berdasarkan Tingkat Kreativitas Rendah.

b.4 Analisis Pengaruh Interaksi antara Model pembelajaran dan Tingkat Kreativitas terhadap Motivasi Belajar Siswa

Data postes hasil belajar matematika dianalisis untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui terdapat pengaruh interaksi atau tidaknya model pembelajaran yang digunakan dengan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar dilakukan uji Anova Dua Jalur. Hasil Anova Dua Jalur ditunjukkan pada Tabel 4.14 berikut ini.

Tabel 4.14. Hasil Anova Dua Jalur Pembelajaran dan Tingkat Kreativitas terhadap Motivasi Belajar Siswa Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

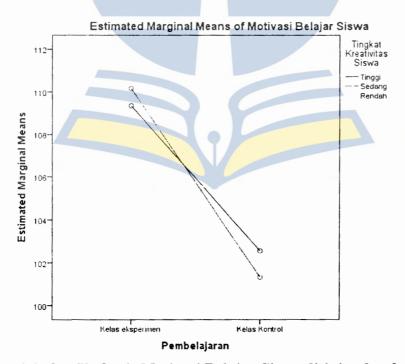
Source	Type III Sum of		Df	Mean Square	F	Sig.
	Squares					
Corrected Model	617,594 ^a		5	123,519	5,301	0,002
!ritercept	448256,211		1	448256,211	15609,063	0,000
Pembelajaran	393,821		1	393,821	13,714	0,001
Tingkat Kreativitas	,505		2	0,252	9,089	0,031
Pembelajaran * Tingkat	43,895	V	2	21,948	7,764	0,047
Kreativitas						
Error	1493,320	N	52	28,718		
Total	656133,000		58			
Corrected Total	2110,914		57			

a. R Squared = ,293 (Adjusted R Squared = ,225)

Berdasarkan hasil Anova dua jalur pada Tabel 4.14 diperoleh nilai $Corrected\ Model\ sig.\ 0,002 < 0,05\$ atau nilai $F\ _{hitung}\$ sebesar 5,301 lebih dari $F\ _{tabel}\$ sebesar 4,020; berarti model valid, atau dapat diartikan terdapat pengaruh semua variabel bebas yaitu berdasarkan model pembelajaran, tingkat kreativitas siswa dan interaksi tingkat kreativitas dengan model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Kemudian dilihat berdasarkan nilai F_{hitung} pada pembelajaran sebesar 13,714 > F_{tabel} sebesar 4,020 berarti terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap nilai motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Begitu pula untuk F_{hitung} pada tingkat kreativitas sebesar 9,089 > F_{tabel} sebesar 4,020 berarti terdapat pengaruh tingkat kreativitas belajar terhadap motivasi belajar siswa.

Begitupula dengan nilai sig. pada Pembelajaran*tingkat kreativitas sebesar 0,047 > 0,05 atau dapat dilihat pada hasil F_{hitung} sebesar 7,764 > F_{tabel} sebesar 4,020 sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh interaksi secara signifikan atau terdapat interaksi model pembelajaran yang digunakan dan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa. Berikut ini garis yang menunjukkan interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Grafik Garis Motivasi Belajar Siswa ditinjau berdasarkan Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 4.4, menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa kategori tinggi pada kelas eksperimen memiliki motivasi lebih tinggi daripada kreativitas belajar siswa kategori tinggi pada kelas kontrol. Kemudian kreativitas belajar siswa kategori rendah pada kelas eksperimen memiliki motivasi lebih tinggi daripada kreativitas belajar siswa kategori rendah pada kelas kontrol. Sama halnya motivasi belajar siswa pada kreativitas belajar kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat interaksi model pembelajaran yang digunakan dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji Anova dua jalur tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, berikut ini rangkuman pengujian hipotesis penelitian.

Tabel 4.15 Rangkuman Hasil Hipotesis Penelitian pada Taraf Signifikansi 5%

No	Kesimpulan							
1	Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan							
	model pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang							
	menggunakan model pembelajaran konvensional.							
2	Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model							
	pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang							
	menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat							
	kreativitas tinggi.							
3	Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model							
	pembelajaran Mind Mapping dengan motivasi belajar siswa yang							
	menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat							
	kreativitas rendah.							
4	Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan tingkat							
	kreativitas siswa terhadap motivasi belajar siswa.							

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dianalisis berdasarkan pembelajaran, dan kategori tingkat kreativitas Tinggi dan Rendah. Oleh karena itu dalam pembahasan hasil-hasil penelitian, yang berkaitan dengan motivsi belajar siswa dan tingkat kreativitas siswa, akan dibahas pada bagian pembahasan ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan secara signifikan berbeda dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata (*Mean Difference*) peserta didik yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas *Mind Mapping* lebih tinggi dari pada kelas konvensional. Pada pembelajaran *Mind Mapping* siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, pada saat diskusi siswa lebih aktif daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Walaupun perbedaan rata-ata menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional, tapi perlu diuji secara statistik mengenai perbedaan rata-rata. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh sig. Lebih dari 0,05 atau dapat dilihat dari uji t_{hitung} sebesar 4,523 > t_{tabel} sebesar 2,131; yang berarti H_o ditolak maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan motivasi belajar siswa yang memperoleh

pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran *Mind Mapping Chips*, siswa belajar dengan aktif dan berusaha untuk memaham materi, dengan begitu siswa mengalami proses belajar seperti pendapat Slameto (1995:2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sama halnya juga dengan pendapat Sudjana dalam Herlina (2017: 13) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang.

Melalui aktivitasnya dalam berusaha ingin belajar dan aktif berdiskusi, siswa dapat menumbuhkan motivasi yang tinggi. Selain itu juga pada proses pembelajaran *Mind Mapping* menuntut siswa untuk aktif dan percaya diri dalam mempresentasikan hasil belajarnya dalam menyelesaikan soal-soal yang didiskusikan secara berkelompok. Sehingga siswa dapat termotivasi belajar dengan antusias. Selain itu dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk bekerja kelompok dengan sesama temannya sehingga dapat menumbuhkan motivasi yang tinggi.

Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Walaupun hasilnya belum optimal, karena masih minimnya rata-rata motvasi belajar siswa setelah pembelajaran yang dapat dicapai siswa. Hal ini terjadi, karena dalam pembelajaran siswa yang biasa dilakukan tidak menuntut siswa untuk aktif, peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk menyelesaikan dengan mencari jawabannya masing-masing, cara atau metode yang digunakan guru biasanya

dengan konvensional, siswa tidak terbiasa dengan belajar kelompok dan menyelesaikan masalah.

Pada pembelajaran pembelajaran *Mind Mapping* menuntut siswa untuk bekerja kelompok dan membahas hasil kerja kelompoknya serta mempresentasikan di depan kelas secara bergiliran. Hal tersebut memberikan peluang pada siswa untuk melakukan elaborasi yang lebih besar, sehingga dapat mengembangkan pemikiran siswa, serta membantu perkembangan aktivitas yang kreatif dari siswa dalam menggunakan berbagai representasi yang disajikan pada pembelajaran *Mind Mapping*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Inprasitha (2004) yang menyatakan bahwa "Kemampuan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan terbuka dalam aktivitas siswa dalam belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas Konvensional". Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dewanto (2007) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran dengan pendekatan Belajar Berbasis-Masalah melalui masalah nonrutin, yang di dalamnya juga mencakup masalah, dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa".

Uji perbedaan dengan menggunakan uji-t diperoleh nila t_{hitung} > t_{tabel}, menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* secara signifikan berbeda dengan siswa yang memperoleh konvensional. Dipaparkan pada situasi didaktis dan pedagogis selama pembelajaran pembelajaran *Mind Mapping* pada umumnya, dalam setiap kali pertemuan siswa menyenangi pembelajaran pembelajaran *Mind Mapping*. Motivasi dapat membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap

melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya (Pintrich, 2003). Sedangkan pendapat Sudjana (2002:280) bahwa erubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu

Faktor penyebab lainnya adalah, pada kategori tinggi, terdapat banyak peserta didik yang berkemampuan awal tinggi, sehingga diskusi yang berlangsung di kelompok maupun di kelas berjalan efektif. Santrock (2007) menyatakan bahwa "Terdapat dua aspek motivasi belajar yang dimiliki siswa, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan)".

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t data skor motivasi belajar siswa pada kedua kelas berdasarkan tingkat Kreativitas tinggi. Berdasarkan hasil uji t diperoleh sig. < 0.05 atau dapat dilihat dari hasil uji t_{hitung} > t_{tabel} artinya terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Motivasi dalam belajar yang merupakan suatu dorongan memiliki fungsi, yang dikemukakan oleh Purwanto (2002:70) yaitu mendorong manusia untuk

berbuat atau bertindak. Motif untuk berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor penggerak melepaskan energi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat mendorong tingkat kreativitas Tinggi. Atau sebaliknya siswa yang memiliki kreativitas tinggi, pasti siswa memiliki motivasi untuk belajar. Kreativitas tinggi tersebut dapat muncul karena motivasi siswa untuk belajar. Selain itu faktor lai yang mendukung motivasi adalah model pembelajaran yaitu pembelajaran *Mind Mapping*. Penelitian Naim (2009) menunjukkan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir karena memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak, sehingga perhatian terpusat pada subjek serta mampu mengembangkan cara pengaturan pikiran secara terperinci.

Konsep pembelajaran mind mapping yaitu dengan mengemas daftar informasi yang panjang menjadi trik permainan diagram warna yang menarik, mudah diingat dan sangat beraturan, sehingga mempermudah bagi siswa dalam mengaitkan konsep-konsep pembelajaran serta menumbuh kembangkan keberanian siswa dalam berkreasi. Dalam pembelajaran *Mind Mapping*, siswa mengemukakan pendapat secara bebas dan bekerjasama dengan teman lainnya. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji-t data skor motivasi belajar siswa pada kedua kelas berdasarkan tingkat kreativitas rendah dapat dilihat dari hasil uji t_{hitung} > t_{tabel} artinya terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional tingkat kreativitas rendah. Berdasarkan hasil pengumpulan angket motivasi pada kelas eksperimen diperoleh sebanyak 20

orang memiliki tingkat kreativitas tinggi, dan 3 orang yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Berarti sekitar 67% siswa memiliki tingkat kreativitas tinggi dan 10% siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah pada kelas pembelajaran eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol atau siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional diperoleh sebanyak 31% siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dan sebanyak 52% siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Berdasarkan perhitungan rata-rata diperoleh rata-rata kelas ekperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, memiliki motivasinya tinggi dan yakin pada saat proses pembelajaran, siswa mendapatkan kesempatan untuk mengalami proses yang dalam menemukan konsep-konsep IPS.

Siswa pada umumnya menerima dengan baik pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran *Mind Mapping*, sebagian siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah memberikan sikap ragu-ragu sebagai bentuk ketidakpercayaan dirinya pada proses pembelajaran *Mind Mapping*, dan sebagian kecil lainnya memberikan sikap negatif terhadap pembelajaran *Mind Mapping*. Pada pembelajaran konvensional, siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi memiliki motivasi yang tinggi juga tetapi dalam aktivitas pembelajaran menunjukkan siswa tidak aktif, siswa tidak diberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, pembelajaran berpusat pada guru, dan guru mendominasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji Anova dua jalur diperoleh bahwa pembelajaran Mind Mapping, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa yang memperoleh pembelajaran Mind Mapping, lebih baik daripada motivasi siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berdasarkan tingkat kreativitas tinggi dan rendah. Sehingga dapat disimpulkan pula terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan tingkat kreativitas terhadap motivasi belajar siswa. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman sehingga kreativitas siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Mind Mapping dengan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- 2. Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau tingkat kreativitas belajar tinggi.
- 3. Terdapat perbedaan antara motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ditinjau tingkat kreativitas belajar rendah.
- 4. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa.

B. Saran

Dengan mengetahui adanya pengaruh antara Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Motivasi Belajar Siswa ditinjau dari Tingkat Kreativitas pada siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cianjur, maka:

- Model Pembelajaran Mind Mapping dapat mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswa. Untuk menunjang pembelajaran Mind Mapping sebaiknya menyediakan fasilitas penunjang seperti: alat peraga, perangkat komputer/laptop, proyektor, koneksi internet, dan media IT lainnya.
- 2. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana penunjang belajar yang representatif, mengadakan studi banding, sehingga upaya-upaya tersebut diharapkan akan berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas belajar dalam kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.
- 3. Dari hasil penelitian bahwa pembelajaran *Mind Mapping* ini masih terbatas pada hafalan.
- 4. Dari hasil pengolahan data, interpretasi dan hasil pembahasan penelitian, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Cianjur selain model pembelajaran *Mind Mapping* dan tingkat kreativitas belajar siswa.

<u>:</u>

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2000). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- A.M, Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Alamsyah, M. (2009). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Dengan Mind Mapping*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Ali, M. Dan Asrori, M. (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anderson, dan Krathwohl. (2002). Revisi Taksonomi Bloom. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamzah, B. & Nurdin (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Beetlestone, F. (2011). Creative Learning. Nusa Media: Bandung.
- Brophy, J. (2004). *Motivating Students to Learning*. Lawrence Erlbaum Sociates: New Jersey.
- Buzan, T. (2011). Buku Pintar Mind Map. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2012). Buku Pintar Mind Map. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. 2009. Buku Pintar Mind Map. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J.W. (2010). Research Design; Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. Los Angeles: Sage.
- Dalyono. (2005). Prestasi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewanto, S. (2007). Meningkat Kemampuan Representasi Multiple Matematis Mahasiswa Melalui Belajar Berbasis Masalah. PPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Dewi, S. P. (2010). "Penerapan Metode Peta Pemikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Trirenggo Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2009/2010". Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Djamarah, S. B. dan Aswan, Z. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikai Analisis Multivarite dengan SPSS, Cetakan. Keempat.*Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.
- Hamalik, O. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamalik, O. (2011). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (2005). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Husaini, U. dkk. (2003). Pengantar Statistik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inprasitha, M (2004), *Open ended Approach and Teacher Education.*[online]. Tersedia.http://www.criced.tsukuba.ac.jp/math/apec2006/progress_report/S_ymposium/Imprasitha_a.pdf. [1 Juli 2018].
- Maghfiroh, Y. (2009). *Peta Pikiran (Mind Mapping*). http://carahidup.um.a/2009/10peta-pikiran-min-mapping. Diakses pada 20 Mei 2018.
- Mahmuddin. (2009). "Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Paire Share". http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/pembelajarankooperati ftipe-think-pair-sharetps/.Diakses pada 22 Mei 2018.
- Muhaimin, dkk. (2005). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyati. 2005. Psikologi Belajar. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Munandar, U. (20020. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naim, M. (2009). Penerapan Metode Quantum Learning Dengan Tehnik Peta Pikiran Pada Mata Pelajaran Fisika.
- Pintrich, P. R. (2003). *Motivation and classroom learning*. New Jersey: John Wiley& Sons, Inc.
- Purwanto, M. N. (2002). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, M. N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Putrawan, I. M. (2017). Pengujian Hipotesis dalam Penelitian-Penelitian. Bandung. Alfabeta.
- Republik Indonesia. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Republik Indonesia. (2013). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rijal. (2016). *Pengertian Motivasi Belajar*. http://www.rijal09.com. Diterbitkan tanggal 03 Agustus 2016, diakses pada tanggal 14 Juni 2018.
- Rose, C. dan Malcolm, J. N. (2002). Accelerated Learning. Bandung: Nuansa.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Edisi 11 Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Septiana, D. M. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Pendekatan SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS.
- Sholihah, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 8 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. Malang: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, ISBN: 978-602-8580-19-9.
- Siswono, T. Y. E. (2008). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Soeharto, K. dkk. (2003). Tehnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media). Surabaya: Surabaya Intelectual Club.
- Sudjana, N. (2002). Penilain Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. Cetakan Ke-23. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutanto, W. (2008). Mind Map Langkah Demi Langkah. Jakarta Gramedia.
- Uno, H. B. (2007). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, N. T. (2014). Pengaruh Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Girimarto Tahun Ajaran 2013/2014. Surakarta: Jurnal Publikasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS TERBUKA BOCOR

Jahrn KH. Sholen iskandar No. 234, Tanah Sarean dogor 10104 Tologo at 1925; "55924", Fakaninio 1931; "559235, barail ur-bagor@ecampis.ut.acad, Vebsite www.in.acad

Nomor: 1035/UN31.31/KM/2018 Permohonan Inn Penelitian Hal

04 Juni 2018

Yth. Kepala SDN Di Kabupaten Cianjur

Kami sampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa Sa Universitas Terbuka berkewajiban menyusun Tugas Akhir Program Magister (TAPM/thesis) sebagai salah satu syarat kelulusannya. Entuk kepentingan ini kami mohon perkenan Bapak/Ibu pimpinan mengijinkan:

Nama

- Juariah

NIM

: 500803444

Prog. Studi : S2 Magister Pandidikan Dasar (Reguler)

adapun, nidul thesis saudara duarent edalah "Pengaruh Model dembelajaran Mind Mapping Dan Tingkat Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Cianjur". Untuk kepentingan penulisan thesis, mohon perkenan Bapak/fbu Kepala Sekolah mengijinkan yang bersangkutan melakukan penelitian/pengumpulan data (data gathering) di sekolah yang Bapak/Ibu pin pin. Data tersebut akan digunakan hanya untuk kepentingan penulisan thesis dan tidak akan disebarluaskan secara terbuka kepada umum.

Atas perkenan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Kepala,

Drs./Boedhi Oetoyo, M.A.

NIP 19580410 198603 1 001



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN CAINJUR SD NEGERI BUNIKASIH 4

KECAMATAN WARUNGKONDANG

Kp. Bunikasih RT 03 RW 02 Desa Bunikasih Kec. Warungkondang-Cianjur 43261 Terakreditasi A,e-mail: sdnbunikasih4@yahoo.co.id NPSN: 20204869

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/030.SD/Ket/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Bunikasih 4 Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur:

Nama : TITIM PATIMAH, S.Pd.SD NIP : 19600820 197912 2 002

Jabatan : Kepala Sekolah Unit kerja : SDN Bunikasih 4

Dengan ini menerngkan bahwa:

Nama : JUARIAH NIK : 500803444

Program Studi : S-2 Pendidikan Sekolah Dasar

Telah melaksanakan Penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Tingkat Kreativitas (Studi Experimen di Salah Satu SD di Kabupaten Cianjur)"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

DECENTION DANGERS A SEKOLAH,

STORING WAS THE SECOND OF TH

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI TINGKAT KREATIVITAS

(Studi Eksperimen di Slah Satu SD di Kabupaten Cianjur)

Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,21,22,23	4
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2, 3,19,20	4
Motivasi Belajar Siswa	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	4, 5,17,18	4
Menurut Hamzah B. Uno	4. Adanya penghargaan dalam belajar	6,12.13,14	4
(2008)	5. Adanya kegiataan yang menarik dalam belajar	7, 8,15,16	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	9, 10,11,24,25	5
	Jumlah	25	25
	Jumlah Keseluruhan	25	25



Kisi-kisi Soal Penilaian Hasil Belajar

Satuan Pendidikan : SD

Kelas/Semester :IV/I

Materi Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Teknologi Transportasi

Standar Kompetensi : Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan

kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan

provinsi

Kompetensi	Indikator	Jenis	Ranah	Soal	Nomor
Dasar	Pencapaian	Soal	Kognitif	1 11 1	Soal
Mengenal	Menjelaskan	PG	C2	Ilmu dan peralatan yang	1-7
perkembangan	pengertian			mempermudah hidup	
teknologi	teknologi			manusia adalah	
produksi, komunikasi	transportasi			a. Teknologi	
dan	darat, laut dan udara.			b. Ilmu pengetahuan	
transportasi	dan udara.			c. Kemampuan	
serta				d. alat moderen	
pengalaman				d. didt moderen	
menggunakann				2 Sacala assusti vana	
ya				2. Segala sesuatu yang	
,				digunakan sebagai alat	
				angkutan disebut sarana	
				a. Komunikasi	
			7 7	b. produksi	
				c. transportasi	
				d. konsumsi	
				3. Berkat perkembangan	
				teknologi maka	
				berbagai peralatan	
				banyak mengunakan	1
				a. Otot	
				b. Mesin	
				c. Manual	
				d. Alat sederhana	
				4. Berikut ini yang	
				termasuk alat	
				transportasi air adalah	

			a. sepeda b. balon udara c. truk d. perahu 5. Prasarana transportasi darat antara lain a. jalan dan bandara b. pelabuhan dan stasiun c. jembatan dan terminal	
			d. halte dan mercusuar 6. Contoh alat transportasi udara di bawah ini, adalah a. balon b. becak c. bemo d. kapal feri	
			7. Manfaat dari alat transportasi bagi manusia, adalah a. alat peraga b. alat bantu kegiatan manusia c. alat angkutan manusia d. alat kemewahan manusia	
Menunjukan cara-cara penggunaan alat teknologi trnsportasi masa lalu dan masa kini.	PG	C2	8. Pak Ahmad harus membengkelkan traktornya di bengkel karena ia tidak bisa memperbaikinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi modern membutuhkan	

	n Tanaga ahli
	a. Tenaga ahli
	b. Waktu yang singkat
	c. Lebih mudah
	d. Lebih praktis
	9. Kebihan alat transportasi
	tidak bermesin adalah
	a. Lebih murah
	b. Lebih cepat
	c. Tidak mencemari
	lingkungan
	d. Tidak memerlukan
	pemeliharaan
	10. Alat Transportasi yang
	tidak menimbulkan
	polusi udara adalah
	a. Pesawat terbang
	b. Motor
	c. Mobil
	d. Sepeda
	11. Kapal yang dapat
	berjalan di bawah
	maupun di permukaan
	laut adalah
	a.hoverkraf
49/	b. kapal feri
	c. kapal selam
	d. kapal tanker
	12. Kelemahan dari
	menggunakan alat
	transportasi modern adalah
	a. mencegah polusi
	b. menghapus polusi
	c. menghindari polusi
	d menimbulkan polusi
	·
	13. Kapal yang mengangkut
	muatan berupa cairan
	disebut
	a. Kapal bud

				b. kapal Layar c. spit bud d. kapal tanker 14. Pesawat yang mengunakan aliran gas panas yang sangat cepat adalah a. Pesawat Jet b. Pesawat tempur c. Pesawa komersil d. Pesawat terbang
gl je te tra m	Membandin kan jenis- enis eknologi ransportasi nasa lalu an masa ini	PG	C3	15. Teknologi tradisional berupa bajak digunakan para petani dengan memanfaatkan a. Mesin b. Sapi dan Kerbau c. Batu kali d. Air sungai 16. Alat transportasi air yang digunakan pada zaman dahulu adalah a. kapal tanker b. kapal ferry c. kapal selam d. kapal layar 17. Berikut ini yang tidak termasuk alat transportasi masa lalu adalah a. andong b. gerobak c. bendi d. mobil
				18. Salah satu kelemahan alat transportasi masa lalu adalah

		b c.	. lambat . menimbulkan polusi . mahal . rawan kecelakaan
		tr n a b	Pesawat terbang ermasuk alat ransportasi udara yang nenggunakan teknologi sederhana b. teknologi modern . perakitan khusus . bahan ringan
		20. D	Di bawah ini angkutan
			larat bermesin adalah
		b	. dokar
			. becak I. helicak



INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI TINGKAT KREATIVITAS

l.	IDI	IDENTITAS RESPONDEN							
	No	moi Re	sponden	: (diisi oleh pene	eliti)				
	1.	Jenis K	Celamin	: Laki-laki	Perempuan				
	2.	Kelas		:1					
	3.	Sekola	ıh	: /					
H.	PE	TUNJ	UK						
	1.	Mohon bacalah setiap butir pernyataan secara seksama							
	2.	Jawab	awablah dengan jujur dan apa adanya, sesuai dengan keadaan dan kenyataan yang ada.						
		Inform	nasi yang And	nng Anda berikan semata-mata untuk kepentingan penelitian					
	3.	Berila	h tanda centa	ntang/checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan sesuai dengan kondisi					
		sebena	arnya pada set	a setiap pernyataan.					
	4.	Kerah	asiaan jawaba	an jawaba <mark>n dan identita</mark> s Anda terjamin					
	5.	. Keterangan untuk pilihan jawaban:							
		SS	= Sangat Setu	ıju					
		S	= Setuju						
		R	= Ragu-ragu						
		TS	= Tidak Setu	ju					
		STS	= Sangat Tid	ak Setuju					

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DITINJAU DARI TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Ne	Parmyotoon					
No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
l	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil meraih tujuan dalam belajar					
2	Saya terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh untuk meningkatkan prestasi					
3	Saya belajar dengan sungguh-sungguh agar mendapat ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari					
4	Saya memiliki harapan bahwa dengan belajar sungguh-sungguh masa depan saya akan lebih baik					
5	Saya harus belajar dengan sungguh-sungguh, supaya meraih cita-cita di masa depan					
6	Saya harus belajar dengan rutin untuk mendapat penghargaan					
7	Saya menyukai kegiatan belajar yang menarik seperti kuis, sehingga membangkitkan semangat belajar					
8	Saya suka belajar dengan tugas-tugas yang menarik sehingga dapat mengembangkan minat belajar					
9	Saya menyukai lingkungan belajar yang tertata baik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman					
10	Saya senang ruang kelas ditata dengan rapi sehingga suasana belajar di kelas lebih menyenangkan					
11	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas sebaik mungkin					
12	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu					
13	Saya senang jika melihat teman saya tidak bisa mengerjakan soal					
14	Saya berusaha mengerjaka <mark>n tugas sesuai deng</mark> an kemampuan saya					
15	Saya lebih senang mengerjakan tugas kelompok disbanding mengerjakan soal individu					
16	Mengerjakan soal bersama teman lebih menyenangkan darai pada mengerjakan sendiri					
17	Saya tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru					
18	Saya jarang bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami					
19	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu					
20	Saya sering bermain atau ngobrol di kelas setelah tugas saya selesai kerjakan					
21	Jika teman mengganggu saya dalam mengerjakan tugas, saya tidak memperdulikan dan tetap belajar.					
22	saya malu dan ragu menanyakan jika saya tidak paham					
23	Jika guru bertanya kepada saya, saya tidak berusaha menjawab					
24	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan					
25	Dalam mengerjakan tugas maupun soal saya mencontoh milik teman					

Tes Tulis Kreativitas Mata Pelajaran IPS

	Mata Pelajaran IPS
	ma : as :
BE	RILAH TANDA SILANG PADA JAWABAN YANG ANDA ANGGAP BENAR!
1.	Ilmu dan peralatan yang mempermudah hidup manusia adalah a. Teknologi b. Ilmu pengetahuan c. Kemampuan d. alat moderen
2.	Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana a. Komunikasi b. produksi c. transportasi d. konsumsi
3.	Berkat perkembangan teknologi maka berbagai peralatan banyak mengunakan a. Otot b. Mesin c. Manual d. Alat sederhana
4.	Berikut ini yang termasuk alat transportasi air adalah a. sepeda b. balon udara c. truk d. perahu
5.	Prasarana transportasi darat antara lain a. jalan dan bandara b. pelabuhan dan stasiun c. jembatan dan terminal d. halte dan mercusuar
6.	Contoh alat transportasi udara di bawah ini, adalah a. balon b. becak

c. bemod. kapal feri

- Manfaat dari alat transportasi bagi manusia, adalah....

 alat peraga
 alat bantu kegiatan manusia
 alat angkutan manusia
 alat kemewahan manusia

 Pak Ahmad harus membengkelkan traktornya di bengkel karena ia tidak bisa memperbaikinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi modern membutuhkan

 Tenaga ahli
 - b. Waktu yang singkat
 - c. Lebih mudahd. Lebih praktis
- 9. Kebihan alat transportasi tidak bermesin adalah ...
 - a. Lebih murah
 - b. Lebih cepat
 - c. Tidak mencemari lingkungan
 - d. Tidak memerlukan pemeliharaan
- 10. Alat Transportasi yang tidak menimbulkan polusi udara adalah ...
 - a. Pesawat terbang
 - b. Motor
 - c. Mobil
 - d. Sepeda
- 11. Kapal yang dapat berjalan di bawah maupun di permukaan laut adalah....
 - a. hoverkraf
 - b. kapal feri
 - c. kapal selam
 - d. kapal tanker
- 12. Kelemahan dari menggunakan alat transportasi modern adalah . .
 - a. mencegah polusi
 - b. menghapus polusi
 - c. menghindari polusi
 - d menimbulkan polusi
- 13. Kapal yang mengangkut muatan berupa cairan disebut.....
 - a. Kapal bud
 - b. kapal Layar

	c. spit bud
	d. kapal tanker
14. F	Pesawat yang mengunakan aliran gas panas yang sangat cepat adalah a. Pesawat Jet b. Pesawat tempur c. Pesawa komersil d. Pesawat terbang
15.	Teknologi tradisional berupa bajak digunakan para petani dengan memanfaatkan a. Mesin b. Sapi dan Kerbau c. Batu kali d. Air sungai
16.	Alat transportasi air yang digunakan pada zaman dahulu adalah a. kapal tanker b. kapal ferry c. kapal selam d. kapal layar
17.	Berikut ini yang tidak termasuk alat transportasi masa lalu adalah a. andong b. gerobak c. bendi d. mobil
18.	Salah satu kelemahan alat transportasi masa lalu adalah a. lambat b. menimbulkan polusi c. mahal d. rawan kecelakaan
19.	Pesawat terbang termasuk alat transportasi udara yang menggunakan a. teknologi sederhana b. teknologi modern c. perakitan khusus d. bahan ringan
20.	Di bawah ini angkutan darat bermesin adalah a. dokar b. mobil c. becak

d. helicak

Kunci Jawaban Tes Kreativitas Mata Pelajaran IPS

- 1. B
- 2. C
- 3. B
- 4. D
- 5. C
- 6. B
- 7. C
- 8. A
- 9. C
- 10. D

- 11. C
- 12. D
- 13. D
- 14. A
- 15. B
- 16. D
- 17. D
- 18. A
- 19. B



SURAT KETERANGAN

Instrumen : Motivasi Belajar Siswa

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DITINJAU

DARI TINGKAT KREATIVITAS

Nama :Juariah

NIM : 500803444

Program : Pascasarjana Universitas Terbuka

Telah divalidasi oleh DR. Nia Jusniani, M.Pd. dari Universitas Suryakancana Cianjur dengan keterangan <u>LAYAK</u> digunakan untuk instrumen penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cianjur, 12 Juni 2018

Validator,

Dr. Nia Jusniani, M.Pd.

SURAT KETERANGAN

Instrumen : Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DITINJAU

DARI TINGKAT KREATIVITAS

Nama : Juariah

NIM : 500803444

Program : Pascasarjana Universitas Terbuka

Telah divalidasi oleh DR. Nia Jusniani, M.Pd. dari Universitas Suryakancana Cianjur dengan keterangan <u>LAYAK</u> digunakan untuk instrumen penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cianjur, 12 Juni 2018

Validator,

Dr. Nia Jusniani, M.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Bunikasih 4

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/semester : IV/ I

I. Standar Kompetensi

 Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

III. Indikator

a) Kognitif

Produk:

Menjelaskan pengertian teknologi transportasi darat, laut dan udara.

Proses:

- Menunjukkan cara-cara penggunaan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.
- Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu (masa lampau) dan masa kini (masa modern).

b) Afektif

Karakter:

- Kerjasama
- Keaktifan

Prakarsa

Sosial:

- Bertanya dengan bahasa yang baik dan benar
- Menyumbangkan ide
- Menjadi pendengar yang baik, dan
- Membantu teman yang mengalami kesulitan

c) Psikomotor

- Menyebutkan pengertian teknologi transportasi darat, laut dan udara.
- Menunjukkan cara-cara penggunaan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.
- Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

a) Kognitif:

Proses

 Setelah diberikan penjelasan tentang teknologi tansportasi, siswa dapat menyebutkan pengertian teknologi transportasi darat, laut dan udara dengan tepat

Produk

 Setelah dijelaskan tentang teknologi transportas, siswa dapat membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa kini dengan benar.

b) Afektif:

Karakter:

- Selama proses pembelajaran, siswa memiliki kebiasaan bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas-tugas
- Selama proses pembelajaran siswa memiliki inisiatif atau prakarsa dalam menyelesaikan tugas-tugas

Social:

Selama proses pembelajaran siswa dapat bertanya dengan bahasa yang baik

dan benar

Selama proses pembelajaran siswa dapat menyumbangkan ide

Selama proses pembelajaran siswa dapat menjadi pendengar yang baik

Selama proses pembelajaran siswa dapat membantu teman yang mengalami

kesulitan

c) Psikomotor

Setelah diberikan penjelasan tentang teknologi transportasi, siswa dapat

menyebutkan pengertian teknologi transportasi darat, laut dan udara didepan

kelas secara lisan dengan baik dan tepat.

Setelah diberikan penjelasan tentang teknologi transportasi, siswa dapat

menunjukkan penggunaan alat-alat teknologi transportasi masa lalu dan masa

kini dengan tepat.

Setelah proses pembelajaran diharapkan siswa dapat membandingkan jenis-

jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini secara baik dan

benar.

V. Model Pembelajaran

Model Mind Mapping.

VI. Metode Pembelajaran

Informasi.

Tanya jawab

Diskusi

Demonstrasi

Pemberian tugas.

VII. Materi Ajar

Kelas IV IPS: Teknologi transportasi.

MATERI

Perkembangan Teknologi Transportasi

Apakah kamu pernah melihat orang berdesak-desakan di terminal bus, di stasiun kereta api, di pelabuhan laut, dan di bandar udara. Sarana pengangkutan sangat penting bagi hidup manusia. Sarana pengangkutan disebut juga alat transportasi. Tahukah kamu bahwa alat-alat transportasi yang ada sekarang ini mengalami proses perrkembangan yang panjang? Dulu orang menggunakan alat transportasi yang masih sangat sederhana. Bahkan pada zaman dulu kalau bepergian orang hanya berjalan kaki. Sekarang orang sudah memakai alat transportasi modern. Coba sebutkan beberapa alat transportasi yang digunakan dewasa ini! Alat atau sarana transportasi yang digunakan dewasa ini terdiri dari transportasi darat, transportasi air, dan transportasi udara. Ketiga kelompok transportasi ini akan dibahas di bawah ini.

1. Transportasi Darat

Alat transportasi darat berkembang dari yang sederhana sampai ke yang modern. Pada zaman dulu orang berjalan kaki untuk pergi ke suatu tempat. Seiring perjalanan waktu, manusia akhirnya memanfaatkan beberapa jenis binatang seperti unta, keledai, kuda, gerobak yang ditarik lembu, dan kereta kuda sebagai alat transportasi.

Sekarang, ada bermacam-macam alat transportasi. Alat transportasi dewasa ini antara lain sepeda, sepeda motor, bajaj, mobil, bus,truk, kereta api, dan sebagainya. Semua alat transportasi ini berkembang dari bentuk yang sederhana. Kita ambil contoh sepeda. Sepeda pertama tidak mempunyai pedal atau kayuh. Pedal atau kayuh pertama ditemukan seorang pandai besi dari Skotlandia. Pedal itu dipasang di roda belakang. Kemudian, sepeda Prancis dibuat dengan memakai pedal atau kayuh di depan. Roda depannya dibuat lebih besar. Sepeda pertama memakai roda besi. Setelah itu, roda besi diberi karet keras. Tahun 1885, sepeda sudah seperti sepeda sekarang. Sesudah tahun 1888, ban keras diganti dengan ban yang diisi angin.

2. Transportasi Air

Lihatlah peta negara kita Indonesia! Di dalam peta itu, kita melihat bahwa negara kita terdiri dari banyak pulau. Pulau-pulau itu terbentang dari Sabang sampai Merauke. Pulau-pulau itu dipisahkan oleh selat, laut, dan lautan yang luas. Tentu saja untuk bepergian dari

satu pulau ke pulau lain tidak dapat menggunakan angkutan darat. Negara kita sangat memerlukan alat transportasi air. Yang dimaksud alat transportasi air adalah alat transportasi yang digunakan di sungai, danau, dan laut. Jenis angkutan air dapat kita kelompokkan menjadi dua, yaitu alat transportasi air bermesin dan alat transportasi air tidak bermesin. Coba sebutkan alat-alat transportasi yang digunakan di sungai, danau, dan laut! Alat transportasi yang dipakai di sungai, danau, dan laut adalah kano, rakit, perahu, feri, kapal.

3. Transportasi Udara

Bagaimana kita bepergian lewat udara? Kita bisa naik pesawat terbang. Sejak pesawat ditemukan, orang dapat dengan cepat berpindah

dari satu tempat ke tempat lain. Kita hanya memerlukan waktu kurang lebih 1 jam dari Jakarta ke Yogyakarta. Coba bandingkan dengan lamanya perjalanan dari Jakarta ke Yogyakarta kalau kita naik mobil

atau kereta api! Ada macam-macam alat transportasi udara. Selain pesawat udara, ada balon udara, dan helikopter. Balon udara pertama kali dibuat pada tahun 1783. Nama pembuatnya adalah Montgolfier. Balon udara ini dapat terbang karena diberi udara panas. Udara panas itu berasal dari hidrogen yang dibakar. Kalau pemanas dinyalakan, balon akan naik. Kalau udara di dalam balon menjadi dingin, balon akan turun. Sekarang gas hidrogen tidak dipakai lagi untuk menerbangkan balon karena mudah terbakar. Sebagai gantinya, orang sekarang memakai gas helium yang tidak mudah terbakar. Alat transportasi udara yang lain adalah kapal udara. Kapal udara sebenarnya adalah balon udara yang berbentuk mentimun. Kapal udara digerakkan mesin. Supaya kapal udara ini dapat melayang, balon udaranya diisi gas helium. Di bagian bawah balon udara ada ruangan untuk penumpang. Ruang untuk penumpang itu namanya gondola. Gondola memuat kurang lebih 20 orang penumpang. Mesin untuk menggerakkan kapal udara ini dipasang pada gondola. Mesin-mesin itu berfungsi untuk menggerakkan kapal udara ini dipasang pada gondola. Mesin-mesin itu berfungsi untuk menggerakkan kapal udara ke depan, naik, turun, atau berputar. Ada pilot yang mengendalikan kapal udara ini.

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan awal

- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- Siswa menemukan masalah melalui konsep yang disampaikan guru

Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Menyebutkan salah satu contoh transfortasi
- Mengelompokkan jenis-jenis transfortasi
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan jawaban mempunyai alternatif jawaban
- Setelah itu siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- Tiap kelompok mengiventarisasi/mencatat alternatif jawaban dari hasil diskusi
- Setelah menemukan jawaban tiap kelompok(diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat dipapan tulis dan mengelompokkan sesuai kebutuhan
- Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

 Dari data-data yang dicatat dipapan tulis siswa diminta membuat kesimpulan dan guru memberi perbandingan sesuai konsep yang diterapakan guru

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru memberi penguatan dan menyimpulkan secara keseluruhan

IX. Alat dan Sumber Belajar.

Media

LKS

Sumber Belajar

Buku paket IPS kelas IV SD penerbit erlangga

X. Format Kriteria Penilaian

PRODUK (HASIL DISKUSI)

Nc.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Perfor	man	Produk	Jumlah	Nilai
		Pengetahuan	Sikap		Skor	
1.	***************************************					
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Mengetahui Bunikasih 4, 2018 Kepala Sekolah Guru Kelas

DAFTAR HADIR RESPONDEN

Ham/Tanggal :

Sekolah : SDN BUNIKASIH IV

NO	NAMA	TANDA TANGAN	KET
i	ABDUL ROSID	1 April -	
2	AJENG SITI AZZAHRA	2 Meit	
3	AJENG YASMIN	3 Ozen	
4	AMELIA HILWIAH	4 AMELIA	
5	AMELIA ZAMELA	5 Hill	
6	ARIDI ANWAR	6-Apl-K	
	AYUNI	7/19/2017	
S	AZWA MUDAWI YUSUF	8 Hw	
9	CECEP M KAMALU RODAD	9(4)	
10	CEPLANDIKA	10 lip-1	
1 i	DEDE JALALUDIN	11 Dul	
12	DEDE KUSNADI	12 Deci	
13	DEDE RESI	13 Cuf	
i 4	DENI	14 5 4	
15	DIAN	15	
16	ENENG AAS LALASARI	16 Pt	
17	EPA	17 Sap	
18	ERIK	18 Cut	
19	IYUS MUHAMAD YUSUP	19 Just	
20	LIA	20 Links	
21	LIDHA MAULIDHA	21	
22	LILIS SURYATI	22 26.	
23	M. IRPAN NURJAMAN	23	
24	M. PISAL PIKRI PIRANSAH	24 n ()/	

25	M. RAMDANI	25 1)/N/I
26	MELANI	26 m.J
27	MESA	27 Mesa
28	MISBAH	28YLIS BALF
29	MOH. RIDWAN GOJALI	29 PIDWAN
30	MUHAMAD ADAM	30 CACAM
31	FADILAH ARSYAD	31 Que.
32	MUHAMAD AKBAR	32 HKBCK
33	MUHAMAD ANDIKA MAULANA	33 (fee)
34	MUHAMAD FAIQ ALAWI	34Paile
35	MUHAMAD FAJAR SODIK	35 M
36	MUHAMAD HILMAN	36 Hil Just
37	MUHAMMAD AZKA RIZQULLOH	37 - 17
38	MUHAMMAD FAISAL KURNIAWAN	38 FAISALK
39	NAJMÏ HILMIYYATUZZAKIAH	39 Neverna
40	NURJAMAN	40 nord Aman
41	PAISAL MIA	41 Due 4
42	PANDU	42 Pandy
43	PARIZ MALKI	43 maly
44	PIPIT PITRIANI	44 Pipi 7
45	PIRMANSAH	45 PICTURED
46	RIJAL	46 Rival
47	RIPKI	47 Pml
48	ROHMAH	48 Rohmah
49	SITI AISAH	49 siti Alsyah 50st Pariman
50	SITI FATIMAH	50st Pariman
51	SITI HAWA	51 giti-hawa
52	SITI PATONAH	52 Sing
53	SITI SALWA	53 Stl
Kol g ksi	Fe டு uုရုံးရန် နေ့က ပြုဂျီးနှုန်းရာ s terbuka 112	54 2004

55	SOFA SITI NURAZIZAH	550 hil.
56	YADI	56) (= 1
57	ZAHRA NUR KHALIFAH	57 Zahra
58	ZAKIAH NUR PERATIWI	58 3.



Pretest Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kode Siswa		Nomor Soal Tota								Total																
	-	7	3	4	3	9	7	90	9	10	Ξ	12	13	4	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor
S1	3	3	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	101
S2	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	3	4	3	4	3	4	1	101
53	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	91
S4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	108
S5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	120
S6	4	5	3	4	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	5	3	5	120 90
57	3	4	4	3	1	3	3	2	3	3	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	84
S8	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	89 84
S9	2	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	5	4	84
S10	3	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	86
S11	4	4	4	5	4	. 3	3	5	4	4	5	4	3	4	3	3	4	3	5	5	3	3	3	5	4	97
S12	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	5	102
S13	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	100
S14	4	3	5	3	5	5	3	3	4	4	3	3	5	3	4	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	100 91
S15	3	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	84 88
S16	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	88
S17	4	2	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	85
S18	4	3	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	87
S19	3	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	3	5	3	4	3	4	4	4	4	3	83
520	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	86 88
S21	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	88
522	3	3	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	85
523	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	83
524	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	92
\$25	4	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	5	84 89
S26	5	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	
527	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	81
528	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	5	91
529	2	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	86

Postest Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kode Siswa	Nomor Soal Tota										Total															
	_	2	3	4	32	9	7	90	6	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	77	23	24	25	Skor
51	3	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	105
S2	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	1	108
53	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	93
54	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	108
S5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	122 90
S6	4	5	3	4	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	5	3	5	90
57	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	104
58	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	104 93
S9	4	3	4	3	4	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	88
S10	5	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	88 108 99
S11	4	4	4	5	4	3	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	5	5	3	3	4	5	4	99
S12	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	5	103 101
\$13	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	101
S14	4	5	5	4	5	5	3	3	4	4	3	4	5	5	4	5	3	3	3	4	5	5	5	5	4	105
S15	4	5	5	5	5	4	3	4	3	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	5	4	101
S16	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	108
\$17	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	110 110
\$18	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	110
\$19	3	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	104
S20	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	106
S21	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	107
522	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	101 102
S23	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	5	102
S24	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	5	5	4	4	103
S25	4	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	106
\$26	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	3	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	103
527	5	4	5	4	4	4	3	5	3	2	4	3	4	3	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	100
\$28	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	4	4	5		4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	105
S29	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	96

-	۰	-	4
1	ì		,
ı	۲	-	۰
4	۲	٦	٠
1	Ļ		

Prettest Motivasi Belajar Siswa Eksperimen

												omor		ataan											1	Total
Kode Siswa	-	2	6	4	₩.	9	7	•	6	10	=	12	E	4	15	16	17	18	19	20	21	22	23	22	22	Skor
51	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	_	4	4	4	3	4	85
S2	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	1	88
53	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	88 87
S4	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	2	86
S5	3	5	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	1	101
S6	4	5	4	4	5	5	5	5	3	-5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	113
S7	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	1	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	113 105 85 91 87 88 112
S8	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	85
\$9	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	91
S10	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	87
511	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	88
S12	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	112
S13	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	104
S14	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	104 85 91 87
\$15	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	91
S16	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	87
S17	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	5	89
S18	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	113 111
S19	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	111
520	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	85
S21	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	91 87
S22	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	87
523	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	5	89
S24	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	5	. 5	5	4	4	108
S25	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	111
S26	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	5	86
S27	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	90
528	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	5	111 86 90 88 89
S29	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	5	89

Posttest Motivasi Belajar Siswa Eksperimen

											N	lomor	Perny	ataan												Total
Kode Siswa	1	7	3	4	3	9	1	œ	6	10	=	12	13	41	15	91	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor
S1	5	4	5	5	1	4	3	5	5	4	4	4	4	1	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	105
S2	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	1	107
53	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	115
54	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5	108
\$5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	1	106 113
S6	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	113
57	5	4	3	4	5	5	4	4	. 5	4	4	5	4	4	1	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	105
S8	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	112
S9	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	108
S10	5	4	5	3	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	111
S11	4	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	1	5	4	5	4	105
S12	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	112
\$13	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	107 113
S14	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	113
\$15	4	5	5	5	5	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4	5	4	2	4	4	5	4	4	5	4	106 112
S16	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	112
517	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	112
\$18	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	_ 5	5	5	4	4	4	4	113 111
S19	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	111
S20	4	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	107
521	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	113
522	5	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	109
\$23	4	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	111
524	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	108
\$25	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	111
\$26	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	107
527	5	4	5	4	5	4	4	5	3	2	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	105
528	4	4	4	4	4	5	5	1	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	107
529	3	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	111

SKOR TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

Nomor										Perny	ataan										
Resp.	-	7	3	4	35	9	7	00	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	7
2	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	8
3	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	11
4	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
5	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5
6	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	11
7	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	7
8	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5
9	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	13
11	0	1	0	1	0	_ 1	0	1	1		1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	9
12	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12
13	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	8
14	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	7
15	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	12
16	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	8
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11
18	0	0	1	0	0	0	0	0	1		0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	7
19	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	9
20	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	6
21	1	1	0	1	1	1	0	1	0		0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	13
22	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7
23	1	0		0	1	1	0	1	0	0		0	0	1	0	0	0	0	0	0	7
24	1	0	0			1	0		_					0	0	0	0	0	0	1	6
25	0	1				1	1	0	1	1	0		0	1	1	1	0	1	1	0	13
26	0	0				1	0	0	1		0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
27	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7
28	0					1	1		1		1	0		0	1	1	1	1	1	1	14
29	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4

SKOR TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

Nomor	·							·-··		Perny	ataan										
Resp.	-	2	3	4	5	9	7	90	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jmi
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	15
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	14
4	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	7
5	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8
6	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	12
7	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	12
8	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	9
9	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14
10	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	10
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	14
13	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15
14	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	10
15	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
16	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
17	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	8
18	1	1	1	1	0	1	0	_1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	15
19	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15
20	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17
22	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	12
23	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	11
24	0	1	0	1	1	1	0		1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14
25	1	1		0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
26	1	0	0	0	1	1	0	1			0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	8
27	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
28	0	0	1	1	1	0					0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	7
29	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14

REKAPITULASI SKOR PENELITIAN KELAS KONTROL

No.	Motivasi	Kreativitas	Kriteria
1	105	7	Rendah
2	108	8	Sedang
3	93	11	Tinggi
4	108	6	Rendah
5	122	5	Rendah
6	90	11	Sedang
7	104	7	Rendah
8	93	5	Rendah
9	88	10	Sedang
10	108	13	Tinggi
11	99	9	Sedang
12	103	12	Tinggi
13	101	8	Sedang
14	105	7	Rendah
15	101	12	Tinggi
16	108	8	Sedang
17	110	11	Tinggi
18	110	7	Rendah
19	104	9	Sedang
20	106	6	Rendah
21	107	13	Tinggi
22	101	7	Rendah
23	102	7	Rendah
24	103	6	Rendah
25	106	13	Tinggi
26	103	4	Rendah
27	100	7	Rendah
28	105	14	Tinggi
29	96	4	Rendah

REKAPITULASI SKOR PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN

No.	Motivasi	Kreativitas	Kriteria
1	105	15	Tinggi
2	107	16	Tinggi
3	115	14	Tinggi
4	108	7	Rendah
5	106	8	Sedang
6	113	12	Tinggi
7	105	12	Tinggi
8	112	9	Sedang
9	108	14	Tinggi
10	111	10	Sedang
11	105	16	Tinggi
12	112	14	Tinggi
13	107	15	Tinggi
14	113	10	Sedang
15	106	16	Tinggi
16	112	15	Tinggi
17	112	8	Sedang
18	113	15	Tinggi
19	111	15	Tinggi
20	107	6	Rendah
21	113	17	Tinggi
22	109	12	Tinggi
23	111	11	Tinggi
24	108	14	Tinggi
25	111	15	Tinggi
26	107	8	Sedang
27	105	14	Tinggi
28	107	7	Rendah
29	111	14	Rendah

HASIL UJICOBA INSTRUMEN VARIABEL MOTIVASI BELAJAR SISWA

No.	R-hitung	R-tabel	Kesimpulan
1	0,594	0,344	Valid
2	0,601	0,344	Valid
3	0,365	0,344	Valid
4	0,573	0,344	Valid
5	0,662	0,344	Valid
6	0,680	0,344	Valid
7	0,356	0,344	Valid
8	0,368	0,344	Valid
9	0,707	0,344	Valid
10	0,663	0,344	Valid
11	0,562	0,344	Valid
12	0,651	0,344	Valid
13	0,354	0,344	Valid
14	0,268	0,344	Tidak Valid
15	0,607	0,344	Valid
16	0,662	0,344	Valid
17	0,671	0,344	Valid
18	0,341	0,344	Valid
19	0,426	0,344	Valid
20	0,557	0,344	Valid
21	0,523	0,344	Valid
22	0,398	0,344	Valid
23	0,332	0,344	Valid
24	0,447	0,344	Valid
25	0,440	0,344	Valid
26	0,547	0,344	Valid

HASIL UJICOBA INSTRUMEN VARIABEL TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA

No.	R-hitung	R-tabel	Kesimpulan
1	0,312	0,344	Valid
2	0,498	0,344	Valid
3	0,513	0,344	Valid
4	0,344	0,344	Valid
5	0,582	0,344	Valid
6	0,248	0,344	Tidak valid
7	0,421	0,344	Valid
8	0,570	0,344	Valid
9	0,236	0,344	Tidak valid
10	0,577	0,344	Valid
11	0,615	0,344	Valid
12	0,532	0,344	Valid
13	0,590	0,344	Valid
14	0,337	0,344	Tidak valid
16	0,293	0,344	Tidak valid
17	0,543	0,344	Valid
18	0,566	0,344	Valid
19	0,210	0,344	Tidak valid
20	0,596	0,344	Valid
21	0,328	0,344	Valid
22	0,193	0,344	Tidak valid
23	0,543	0,344	Valid
24	0,265	0,344	Tidak valid
25	0,610	0,344	Valid
25	0,452	0,344	Valid
26	0,397	0,344	Valid
27	0,611	0,344	Valid

UJI VALIDITAS VARIABEL TINGKAT KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Correlations

		Butir 1	Butir 2 E	Butir 3 E	Butir 4	Butir 5	Butir 6 I	Butir 7 I	Butir 8	Butir 9 B	utir 10 B	utir 11 B	utir 12 B	utir 13 B	utir 14	Butir 15 Ju	ımlah Total
Butir 1	Pearson Correlation	1	,264	,207	,031	-,337	-,141	,041	,164	-,378	,230	,007	,280	,091	-,058	,442	,312
	Sig. (2-tailed)		,006	,033	,752	,000	,151	,675	,093	,000	,018	,947	,004	,354	,552	,000	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 2	Pearson Correlation	,264	1	,232°	,103	,050	,113	,197°	,341	,041	,131	,005	,065	,192°	,043	-,043	,498 **
	Sig. (2-tailed)	,006		,017	,296	,612	,251	,043	,000	,676	,179	,963	,505	,049	,664	,664	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 3	Pearson Correlation	,207	,232	1	,128	-,199°	-,188	,319	,351**	-,134	,453	,020	-,035	,592 	-,042	,083	,513 **
	Sig. (2-tailed)	,033	,017		,191	,041	,053	,001	,000	,172	,000	,842	,725	,000	,672	,399	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 4	Pearson Correlation	,031	,103	,128	1	,063	,005	,099	,184	-,023	,057	,268**	-,012	,012	,057	-,008	,344
	Sig. (2-tailed)	,752	,296	,191		,523	,957	,313	,059	,816	,559	,006	,905	,905	,559	,936	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 5	Pearson Correlation	-,337 ^{**}	,050	-,199°	,063	1	,287	-,023	,026	,700**	,051	,101	-,141	-,017	,133	-,296**	,582**
	Sig. (2-tailed)	,000	,612	,041	,523		,003	,818,	,794	,000	,602	,305	,150	,862	,174	,002	,003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 6	Pearson Correlation	-,141	,113	-,188	,005	,287**	1	,014	-,092	,309**	-,128	,083	-,118	-,083	,413	-,205°	,248
	Sig. (2-tailed)	,151	,251	,053	,957	,003		,886	,347	,001	,191	,395	,227	,399	,000	,035	,010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 7	Pearson Correlation	,041	,197 [•]	,319	,099	-,023	,014	1	,274**	-,077	,247	-,179	-,038	,440**	-,003	-,039	,421**
	Sig. (2-tailed)	,675	,043	,001	,313	,818	,886		,004	,432	,011	,066	,699	,000	,974	,695	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 8	Pearson Correlation	,164	,341**	,351 ^{**}	,184	,026	-,092	,274**	1	-,040	,378**	-,015	,079	,461 **	,034	-,034	,570**
	Sig. (2-tailed)	,093	,000	,000	,059	,794	,347	,004		,685	,000	,882	,420	,000	,729	,729	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 9	Pearson Correlation	-,378 ^{**}	,041	-,134	-,023	,700**	,309**	-,077	-,040	1	-,020	,037	-,118	,000	,183	-,346	,236 [*]
	Sig. (2-tailed)	,000	,676	,172	,816,	,000	,001	,432	,685		,836	,709	,228	1,000	,060	,000	,015

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 10	Pearson Correlation	,230 [*]	,131	,453 ^{**}	,057	,051	-,128	,247°	,378**	-,020	1	-,146	,078	,560**	,032	,056	,577 **
	Sig. (2-tailed)	,018	,179	,000	,559	,602	,191	,011	,000	,836		,136	,428	,000	,745	,568	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 11	Pearson Correlation	,007	,005	,020	,268**	,101	,083	-,179	-,015	,037	-,146	1	,096	-,172	,052	-,052	,615
	Sig. (2-tailed)	,947	,963	,842	,006	,305	,395	,066	,882	,709	,136		,328	,077	,594	,594	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 12	Pearson Correlation	,280	,065	-,035	-,012	-,141	-,118	-,038	,079	-,118	,078	,096	1	-,057	,035	,050	,532 °
	Sig. (2-tailed)	,004	,505	,725	,905	,150	,227	,699	,420	,228	,428	,328		,565	,720	,613	,031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 13	Pearson Correlation	,091	,192	,592	,012	-,017	-,083	,440	,461	,000	,560**	-,172	-,057	1	,050	,120	,590 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,354	,049	,000	,905	,862	,399	,000	,000	1,000	,000	,077	,565		,613	,220	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 14	Pearson Correlation	-,058	,043	-,042	,057	,133	,413	-,003	,034	,183	,032	,052	,035	,050	1	-,120	,337**
	Sig. (2-tailed)	,552	,664	,672	,559	,174	,000	,974	,729	,060	,745	, 5 94	,720	,613		,221	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 15	Pearson Correlation	,442**	-,043	,083	-,008	-,296**	-,205°	-,039	-,034	-,346"	,056	-,052	,050	,120	-,120	1	,293
	Sig. (2-tailed)	,000	,664	,399	,936	,002	,035	,695	,729	,000	,568	,594	,613	,220	,221		,344
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 16	Pearson Correlation	,230	,131	,453 ^{**}	,057	,051	-,128	,247	,378**	-,020	1	-,146	,078	,560 **	,032	,056	,543**
	Sig. (2-tailed)	,018	,179	,000	,559	,602	,191	,011	,000	,836		,136	,428	,000	,745	,568	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 17	Pearson Correlation	,007	,005	,020	,268	,101	,083	-,179	-,015	,037	-,146	1	,096	-,172	,052	-,052	,566*
	Sig. (2-tailed)	,947	,963	,842	,006	,305	,395	,066	,882	,709	,136		,328	,077	,594	,594	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 18	Pearson Correlation	,280	,065	-,035	-,012	-,141	-,118	-,038	,079	-,118	,078	,096	1	-,057	,035	,050	,210*
	Sig. (2-tailed)	,004	,505	,725	,905	,150	,227	,699	,420	,228	,428	,328		,565	,720	,613	,031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 19	Pearson Correlation	,091	,192	,592	,012	-,017	-,083	,440	,461 ^{**}	,000	,560**	-,172	-,057	1	,050	,120	,596 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	,354	,049	,000	,905	,862	,399	,000	,000	1,000	,000	,077	,565		,613	,220	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 20	Pearson Correlation	-,058	,043	-,042	,057	,133	,413**	-,003	,034	,183	,032	,052	,035	,050	1	-,120	,328**
	Sig. (2-tailed)	,552	,664	,672	,559	,174	,000	,974	,729	,060	,745	,594	,720	,613		,221	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 21	Pearson Correlation	,442	-,043	,083	-,008	,296**	-,205 [*]	-,039	-,034	-,346 ^{**}	,056	-,052	,050	,120	-,120	1	,193
	Sig. (2-tailed)	,000	,664	,399	,936	,002	,035	,695	,729	,000	,568	,594	,613	,220	,221		,344
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 22	Pearson Correlation	,230	,131	,453	,057	,051	-,128	,247*	,378**	-,020	1	-,146	,078	,560 ^{**}	,032	,056	,543 **
	Sig. (2-tailed)	,018	,179	,000	,559	,602	,191	,011	,000	,836		,136	,428	,000	,745	,568	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 23	Pearson Correlation	,007	,005	,020	,268**	,101	,083	-,179	-,015	,037	-,146	1	,096	-,172	,052	-,052	,265 [*]
	Sig. (2-tailed)	,947	,963	,842	,006	,305	,395	,066	,882	,709	,136		,328	,077	,594	,594	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 24	Pearson Correlation	,280	,065	-,035	-,012	-,141	-,118	-,038	,079	-,118	,078	,096	1	-,057	,035	,050	,610 [*]
	Sig. (2-tailed)	,004	,505	,725	,905	,150	,227	,699	,420	,228	,428	,328		,565	,720	,613	,031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 25	Pearson Correlation	,091	,192 [*]	,592	,012	-,017	-,083	,440**	,461	,000	,560	-,172	-,057	1	,050	,120	,452 **
	Sig. (2-tailed)	,354	,049	,000	,905	,862	,399	,000	,000	1,000	,000	,077	,565		,613	,220	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 26	Pearson Correlation	-,058	,043	-,042	,057	,133	,413	-,003	,034	,183	,032	,052	,035	,050	1	-,120	,397 **
	Sig. (2-tailed)	,552	,664	,672	,559	,174	,000	,974	,729	,060	,745	,594	,720	,613		,221	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 27	Pearson Correlation	,442	-,043	,083	-,008	-,296	-,205°	-,039	-,034	-,346**	,056	-,052	,050	,120	-,120	1	,611
	Sig. (2-tailed)	,000	,664	,399	,936	,002	,035	,695	,729	,000	,568	,594	,613	,220	,221		,344
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Jumlah	Pearson Correlation	,312	,498**	,513 **	,344**	,282**	,248	,421**	,570**	,236°	,544**	,215	,210	,590 **	,337**	,093	1
Total	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000	,000	,003	,010	,000	,000	,015	,000	,027	,031	,000	,000	,344	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

UJI VALIDITAS VARIABEL MOTIVASI BELAJAR SISWA

Correlations

		Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10	Jumlah Total
Butir 1	Pearson Correlation	1	,443	,145	,315	,262	,279	,019	,136	,308	,255	,594
	Sig. (2-tailed)		,000	,137	,001	,007	,004	,846	,165	,001	,008	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	106
Butir 2	Pearson Correlation	443	1	,128	,200	,399	,254	,232	,027	,271	,314	,601
	Sig. (2-tailed)	, 0 00		,192	,039	,000	,009	,017	,785	,005	,001	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 3	Pearson Correlation	,145	,128	1	,018	,206	,115	,089	-,020	,154	,105	,365
	Sig. (2-tailed)	,137	,192		,854	,034	,240	,363	,840	,115	,286	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 4	Pearson Correlation	,315 [™]	,200	,018	1	,377	,402**	-,107	,164	,362	,244	,573
	Sig. (2-tailed)	,001	,039	,854		,000	,000	,277	,093	,000	,012	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 5	Pearson Correlation	,262	,399	,206	,377"	1	,308**	,149	,252	,324	,376	,662
	Sig. (2-tailed)	,007	,000	,034	,000		,001	,128	,009	,001	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 6	Pearson Correlation	,279	,254	,115	,402"	,308	1	,105	,038	,698	465	,680
	Sig. (2-tailed)	,004	,009	,240	,000	,001		,282	,698	,000	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 7	Pearson Correlation	,019	,232	,089	-,107	,149	,105	1	-,058	,125	,295	,356 ~
	Sig. (2-tailed)	,846	,017	,363	,277	,128	,282		,552	,200	,002	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 8	Pearson Correlation	,136	,027	-,020	,164	,252	,038	-,058	1	,051	,050	,368

^{**.} Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

^{*.} Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

	Sig. (2-tailed)	,165	,785	,840	,093	,009	,698	,552		,604	,612	,005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,308 ,001	,271 ,005	,154 ,115	,362 ,000	,324 ^{**} ,001	,698 ,000	,125 ,200	,051 ,604	1	,507 ,000	,707 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,255 ,008	,314 ,001	,105 ,286	, 244 ,012	,376 ,000	, 465 ,000	, 295 ** ,002	,050 ,612	,507 ,000	1	,663 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	, 262 ,007	,399 ,000	,206 ⁻	,377 ,000	1	,308 ^{**}	,149 ,128	,252 ,009	,324 ,001	,376 ,000	,562 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,279 [™] ,004	,254	,115 ,240	,402 ,000	,308 ,001	1	,105 ,282	,038 ,698	,698 ,000	,465 ,000	,651 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	, 0 19 , 84 6	,232 ,017	,089 ,363	-,107 ,277	,149 ,128	,105 ,282	1	-,058 ,552	,125 ,200	,295 ,002	,354 ,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,136 ,165	,027 ,785	-,0 20 ,840	,164 ,093	,252 ^{**} ,009	,038 ,698	-,058 ,552	1	,051 ,604	,050 ,612	,268 ,005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,308 [™] ,001	,271 ,005	,154 ,115	,362	,324 ,001	,698 ^{**} ,000	,125 ,200	,051 ,604	1	,507 ,000	,607 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,262 ,007 20	,399 ,000 20	,206 ,034 20	,377 ,000 20	20	,308 ,001 20	,149 ,128 20	,252 ,009 20	,324 ,001 ,0 20	,376 900 20	,662 ,000 20
Butir 17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,279 ,004	,254 ,009	,115 ,240	,402 ,000	,308 ,001	1	,105 ,282	,038 ,698	,698 ,000	,465 ,000	,671 ,000

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,019 ,8 4 6	,232 ⁻ ,017	,089 ,363	-,107 ,277	,149 ,128	,105 ,282	1	-,058 ,552	,125 ,200	,295 [~] ,002	,341 ,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,136 ,165	,027 ,785	-,020 ,840	,164 ,093	,252 ,009	,038 ,698	-,058 ,552	1	,051 ,604	,050 ,612	, 426 ,005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,308 ,001	,271 ,005	,154 ,115	,362 ^{**}	,324 ,001	,698	,125 ,200	,051 ,60 4	1	,507 ,000	,557 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 21	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	, 25 5 ,008	,314 ,001	,105 ,286	,244 ,012	,376	,465 ,000	,295	,050 ,61 2	,507 ,000	1	,523 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 22	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	1	-,010 ,918	-,098 ,319	,518 ,000	-,147 ,132	, 231 - ,017	-, 2 61 ,007	,315 ,001	-,309 ,001	-,259 ^{**} ,007	,398 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 23	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,010 ,918	1	,453	,043 ,661	,428 ,000	-,195 ,046	,221 ,023	-,10 5 ,28 3	,020 ,838	,282 ,003	,332 ⁻ ,023
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 24	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,098 ,319	,453	1	-,121 ,217	,404 ^{**}	-,054 ,583	,283 [™] ,003	-,16 5 ,09 2	,157 ,108	,302 ,002	, 44 7 ,635
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 25	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	, 51 8 ,000	,043 ,661	-, 121 ,217	1	-,149 ,127	,371 ^{**} ,000	-,122 ,212	,245 ,011	-,284 ,003	-,212 ⁻ ,029	, 440 ,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 26	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,098 ,319	, 453 ** ,000	1	-,121 ,217	,404 ^{**} ,000	-,054 ,583	,283 ,003	-,165 ,092	,157 ,108	,302 ^{**} ,002	,547 ,035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Butir 27	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,098 ,319	,453 ^{**} ,000	1	-,121 ,217	,404 ,000	-,054 ,583	,283 ^{**} ,003	-,165 ,092	,157 ,108	,302 ,002	,047 ,635
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Butir 28	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,518 ^{**} ,000	,043 ,661	-,121 ,217	1	-,149 ,127	,371 ,000	-,122 ,212	,245 [°] ,011	-,284 ^{***} ,003	-,212 [*] ,029	,440 ,000

^{**.} Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



LAMPIRAN

1. HASIL UJI COBA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	28	100,0
Cases	Excluded	0	,0
	Total	28	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach	ı's	Cronbach's Alph	а	Based	N of Items	
Alpha		on Standardize	d	Items		
	,278			,262		10

Reliability Statistics

Trondonity outlieted									
Cronbach's	Cronbach's	N of Items							
Alpha	Alpha Based on								
	Standardized								
	Items								
,741	,727	25							

Hasil uji Reliabilitas intrumen dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,925 > 0,05 maka dapat diartikan pernyataan kuesioner reliabel.

2. HASIL UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a					
	Statistic	df	Sig.			
Mind Mapping	0,162	26	0,089			
Konvensional	0,140	26	0,200			

^{*.} This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Motivasi Belajar Siswa	5,426	1	56	,063	
Nilai Kreativitas	4,652	1	56	,060	

Tabel 4.3 Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic df Si			
Mind Mapping	0,162	26	0,089	
Konvensional	0,140	26	0,200	

^{*.} This is a lower bound of the true significance.

Hasil Uji Homogen berdasarkan Kreativitas Tinggi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,853	2	22	0,323

Hasil Uji Normalitas Berdasarkan Kreativitas rendah

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a							
	Statistic	df	Sig.					
Nilai	,232	15	,089					

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

	rest of fiolitogene	ty or variant			
Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Motivasi Belajar	5,426	1	56	0,063	
Siswa					
Nilai Kreativitas	4,652	1	56	0,060	

a. Lilliefors Significance Correction

3. DESKRIPSI DATA PENELITIAN

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar Siswa	58	88	122	106,19	6,086	37,034
Nilai Kreativitas	58	47	87	65,45	12,043	145,024
Valid N (listwise)	58					

Between-Subjects Factors

Detirecti Odbjects i detors					
			Value Label	N	
	1	4	Kelas		29
Pembelajaran		1	eksperimen		
		2	Kelas Kontrol		29
		1	Tinggi		29
Tingkat Kreati	vitas Siswa	2	Sedang		12
		3	Rendah		17

Descriptive Statistics

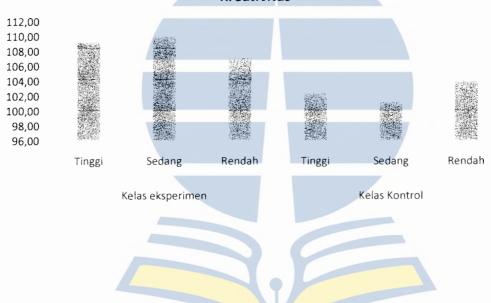
Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran	Tingkat Kreativitas Siswa	Mean	Std. Deviation	N
	Tinggi	109,35	3,233	20
	Sedang	110,17	2,927	6
Kelas eksperimen	Rendah	107,33	,577	3
j	Total	109,31	3,037	29
	Tinggi	102,56	6,839	9
Kalaa Kaataal	Sedang	101,33	7,474	6
Kelas Kontrol	Rendah	104,14	6,781	14
	Total	103,07	6,782	29
	Tinggi	107,24	5,540	29
Takat	Sedang	105,75	7,111	12
Total	Rendah	104,71	6,243	17
	Total	106,19	6,086	58

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar pada	29	90	115	3110	107,24	5,540	068,08
Kreativitas Tinggi							
Motivasi Belajar pada	17	93	122	1780	104,71	6,243	38,971
Kreativitas Rendah							
Valid N (listwise)	17						

Nilai Rata-rata Motivasi Belajar berdasarkan Tingkat Kreativitas



HASIL UJI T MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN PEMBELAJARAN

Group Statistics

	Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas eksperimen	29	109,31	3,037	,564
Siswa	Kelas Kontrol	29	103,07	6,782	1,259

Independent Samples Test

macpondent campies rest								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-te:	st for Equa	lity of Means	•
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	5,426	,023	4,523	56	,000	6,241	1,380
Siswa	Equal variances not assumed			4,523	38,794	,000	6,241	1,380

HASIL UJI T MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN KREATIVITAS RENDAH

Group Statistics

	Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Kelas	20	109,35	3,233	,723
Motivasi Belajar pada	eksperimen				
Kreativitas Tinggi	Kelas Kontrol	9	102,56	6,839	2,280

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances			t-test f	or Equality	of Means
		F		Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	12,853		0,019	4,794	15	0,040
pada Kreativitas Rendah	Equal variances not assumed				6,731	13,792	0,026

HASIL UJI T MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN KREATIVITAS TINGGI

Group Statistics

	Pembelajaran	N	Меап	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar pada Kreativitas Rendah	Kelas eksperimen	3	107,33	,577	,333
Mealivilas Melidali	Kelas Kontroi	14	104,14	6,781	1,812

Independent Samples Test

mad bondont dampion i doi:						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test fo	or Equalit	y of Means
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
Motivasi Belajar pada Kreativitas Tinggi	Equal variances assumed Equal variances not assumed	6,028	0,021	3,675 2,841	27 9,648	0,001 0,018

4. HASIL UJI ANOVA DUA JALUR

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Source	Type III Sum of	df	Mean Square	F	Sig.
	Squares				
Corrected Model	617,594 ^a	5	123,519	5,301	0,002
Intercept	448256,211	1	448256,211	15609,063	0,000
Pembelajaran	393,821	1	393,821	13,714	0,001
Tingkat Kreativitas	,505	2	0,252	9,089	0,031
Pembelajaran * Tingkat	43,895	2	21,948	7,764	0,047
Kreativitas					
Error	1493,320	52	28,718		
Total	656133,000	58			
Corrected Total	2110,914	57			

a. R Squared = ,293 (Adjusted R Squared = ,225)

1. Pembelajaran

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Dependent Variable. Motivasi belajai Giswa							
Pembelajaran	Mean	Std.	95% Confidence Interval				
ļ		Error	Lower Bound Upper				
				Bound			
Kelas eksperimen	108,950	1,325	106,292	111,608			
Kelas Kontrol	102,677	1,056	100,559	104,795			

2. Tingkat Kreativitas Siswa

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Tingkat Kreativitas Siswa	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	105,953	1,075	103,795	108,111
Sedang	105,750	1,547	102,646	108,854
Rendah	105,738	1,705	102,317	109,159

3. Pembelajaran * Tingkat Kreativitas Siswa

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa						
Pembelajaran	Tingkat		Mean	Std. Error		
	Kreativitas Sisw	а				
	Tinggi		109,350	1,198		
Kelas eksperin	nen Sedang		110,167	2,188		
	Rendah		107,333	3,094		
	Tinggi		102,556	1,786		
Kelas Kontrol	Sedang		101,333	2,188		
	Rendah		104,143	1,432		

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Tukey HSD

Tukey 1100				
(i) Tingkat	(J) Tingkat	Mean Difference	Std. Error	Sig.
Kreativitas	Kreativitas Siswa	(I-J)		
Siswa				
	Sedang	1,49	1,839	,698
Tinggi	Rendah	2,54	1,637	,277
Cadana	Tinggi	-1,49	1,839	,698
Sedang	Rendah	1,04	2,020	,864
Dondok	Tinggi	-2,54	1,637	,277
Rendah	Sedang	-1,04	2,020	,864

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 28,718.

Motivasi Belajar Siswa

Tukey HSD^{a,b,c}

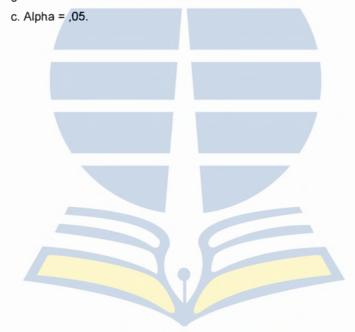
Tingkat Kreativitas Siswa	N	Subset
		1
Rendah	17	104,71
Sedang	12	105,75
Tinggi	29	107,24
Sig.		,359

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 28,718.

- a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16,984.
 b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.



PROFIL SEKOLAH SDN BUNIKASIH 4

a) Identitas Sekolah

Nama

: SDN Bunikasih 4

Status

: Negeri

Alamat

: Kp Bunikasih RT. 03 RW. 02 Desa Bunikasih

Kec. Warungkondang Kab. Cianjur

NPSN

: 20204869

Kepala Sekolah

: TITIM PATIMAH, S.Pd.SD

Akreditasi

: A

b) Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

NO.	NAMA	NIP	JABATAN
1	TITIM PATIMAH, S.Pd.SD	196008201979122002	Kepala Sekolah
2	Drs USEP DAELAMI	196505301986101002	Guru PAl Kelás I-VI A
٦	Luis Süktati, Sila	,)0.02201332042001	Curu Keias v b
4	Hj. N. IDA HENDRAYANTI, S.Pd.SD	197001191992122001	Guru Kelas VI A
5	SUMARNI ISMINIAWATI, S.Pd.SD	196911102008012014	Guru Kelas V A
6	N. ENI NURHAYAT, S.Pd.SD	196901042007012007	Guru Kelas VI B
7	DEDEN MULYADI, S.Pd.I	197901102014071003	Guru PAI Kelas I-VI B
8	IIS AISAH, S.Pd.SD	19851025 <mark>2014072</mark> 002	Guru Kelas I A
9	EDI GUNAWAN, S.Pd.SD		Guru Kelas III B
10	ENENG RANI NURLAELATI, S.Pd	-	Guru Kelas 4 A
11	ENJANG RIDWANSYAH, S.Pd	-	Guru Kelas II A
12	WULANDARI DWI PITALOKA, S.Pd.I	198510252014072002	Guru PJOK Kelas I-!II A.B
13	AI SUSANTI, S.Pd.SD	-	Guru Kelas III A
14	YADI SURYADI, S.Pd		Guru Kelas IV B
15	ATI LISNAWATI	-	Guru Kelas I B
16	NURI SELVIAWATI	-	Guru Kelas II B
17	KHOLID ROMDONI		Guru PJOK Kls IV-VI A.B

c) Data Siswa

Nie	Kelas	J		Jumlah	
No.	Keias	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Rombel
1	Kelas I	20	14	34	2
2	Kelas II	26	29	55	2
3	Kelas III	27	23	50	2
4	Kelas IV	32	29	61	2
5	Kelas V	22	26	48	2
6	Kelas VI	39	23	62	2
	Jumlah	166	144	310	12



DOKUMENTASI KEGIATAN DI SDN BUNIKASIH 4





Koleksi Perpustakaan Universitas terbuka





Koleksi Perpustakaan Universitas terbuka

