

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA
KELAS V SD**

Hotimatus Sa'diyeh
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
hotimatussadiyeh0334@gmail.com

ABSTRAK

Sa'diyeh, Hotimatus. 2021. *Pengaruh Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing (I) Zainal Arifin, M.Pd, dan (II) Miranti Widi Adriani, M.Pd

Kata-kata kunci: Model *Mind Mapping*, Konvensional untuk meningkatkan kreativitas, prestasi belajar siswa.

Penelitian ini secara Umum mengarahkan pada Pengaruh Model Mind mapping untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model pembelajaran terhadap kreativitas dan prestasi belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Paseseh 02, hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor, salah satunya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dalam proses pembelajaran peserta didik sering kali mendengarkan dan mencatat apa yang telah disampaikan oleh guru oleh sebab itu siswa akan merasa bosan dan membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan model *Mind mapping* di dalam proses pembelajaran IPS di SDN Paseseh 02. Peneliti mengambil model pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap kreativitas dan prestasi belajar IPS di SD kelas V. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 16 peserta didik. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah dibagi menjadi 2 kelas yang dipilih secara random yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 8 peserta didik, dan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah sama yaitu 8 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa Kuesioner (angket) dan soal tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* berbentuk angket dan soal pilihan ganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *Mind mapping* terhadap kreativitas dan prestasi siswa kelas V di SDN Paseseh 02 hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* lebih tinggi nilainya dibandingkan nilai *pretest* sebelum diterapkan model *mind mapping* dengan nilai rata-rata 63 sebanyak 16 siswa/responden, setelah dilakukan tindakan menggunakan Model *Mind mapping* mendapatkan nilai rata-rata 78 dengan 16 siswa/responden. Selain itu digunakan perhitungan uji t-test menggunakan *SPSS 21* dan diperoleh hasil nilai $F_{tabel} 6.433 > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak kesimpulannya tidak dapat berpengaruh.

This research generally refers to the influence of the Mind mapping model to increase creativity and social studies learning achievement which aims to determine whether there is an influence of the learning model on creativity and learning achievement.

Based on research that has been done at SDN Paseseh 02, student learning outcomes are still low. This is due to various factors, one of which is teacher-centered learning. In the learning process students often listen and record what has been conveyed by the teacher, therefore students will feel bored and make students' interest in learning low. To overcome this problem, the researcher applied the Mind mapping model in the social studies learning process at SDN Paseseh 02. The researcher took this learning model to determine whether there was an influence on creativity and social studies learning achievement in elementary school class V. The population in this study amounted to 16 students. While the sample in this study was divided into 2 classes which were chosen randomly, namely class A as the experimental class, which consisted of 8 students, and class B as the control class, which had the same number of 8 students. The data collection technique used is in the form of a questionnaire (questionnaire) and pretest and posttest learning outcomes test questions in the form of questionnaires and multiple choice questions.

The results of this study indicate that there is an effect of learning by using the Mind mapping model on the creativity and achievement of fifth grade students at SDN Paseseh 02. This can be seen from the average value of the posttest results obtained by students after learning using the Mind Mapping model, which is higher than the score. The pretest before the mind mapping model was applied with an average score of 63 as many as 16 students/respondents, after the action using the Mind mapping model got an average score of 78 with 16

students/respondents. In addition, the calculation of the t-test using SPSS 21 and the results obtained from the Ftable value of 6.433 0.05, it can be concluded that H0 is accepted and H1 is rejected, the conclusion can not have an effect.

PENDAHULUAN

Seluruh manusia akan dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Karena pendidikan tidak akan bisa terpisahkan di kehidupan manusia. Setiap anak akan menerima pendidikan dari orang tuanya dan ketika anak-anak sudah beranjak dewasa serta berkeluarga, mereka juga akan memberikan pendidikan kepada anak-anaknya. Begitu juga di setiap sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Pendidikan pada umumnya adalah pendidikan yang akan sering dilakukan oleh semua masyarakat. Prof.Dr.Made Pidarta (2013:1-2).

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan setiap anak untuk membentuk karakter dan imajinasi yang lebih baik lagi. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar agar terencana untuk menjadikan suasana proses belajar dan pembelajaran agar anak menjadi lebih kreatif dan aktif serta bisa mengembangkan potensi dirinya untuk bisa menjadi lebih baik kedepannya dan bisa menjadi warga negara yang bisa mengembangkan potensi yang ada di Indonesia. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah mengubah atau menuntun seseorang untuk bisa menjadi lebih baik kedepannya. Dmas Anggreni, (2017:2).

IPS adalah suatu bidang studi yang akan mencakup ilmu-ilmu sosial yang telah mengorganisir terhadap program pembelajaran di sekolah. *Social Studies* ataupun IPS adalah suatu program belajar dan pembelajaran yang bertujuan agar bisa melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan supaya mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif, Supardan (2015:16-17).

Model pembelajaran adalah suatu bentuk dari pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang telah disampaikan oleh seorang Guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bingkai, dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik-teknik pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi pada setiap siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *mind mapping* agar kreativitas dan prestasi belajar pada siswa lebih baik lagi dan bisa diterapkan kembali.

Mind Mapping dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang psikolog Inggris. Tony Buzan yakin bahwa model *mind mapping* tidak hanya mampu menaikkan suatu proses memori, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas, prestasi dan keterampilan menganalisis, sehingga bisa meningkatkan belajar dan pembelajaran pada setiap anak. *Mind mapping* dapat merubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan, dan tindakan. Informasi yang diberikan akan fokus pada bagian-bagian penting sehingga bisa mendorong orang untuk mengeksplorasi dan mengkolaborasi lebih jauh. Fathurrohman (2015:206).

Menggunakan model *Mind Mapping* ini dapat memfokuskan peserta didik agar tidak merasa kesulitan untuk menguasai pelajaran, agar cepat menemukan ide baru dengan pemahaman peserta didik yang telah dipelajari memakai bahasa masing-masing dan menjadikan kegiatan pembelajaran bisa lebih bermakna. Menerapkan model *Mind Mapping* ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada peserta didik. M. Yusuf T, (2016:30)

Setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN PASESEH 02, proses belajar dan pembelajaran di sekolah/SD tersebut masih menggunakan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* atau berpusat pada guru sehingga siswa tidak ikut aktif dalam proses belajar pembelajaran, di sekolah tersebut juga masih menggunakan metode Ceramah sehingga membuat siswa agak sedikit jenuh ketika mendengarkan apa yang telah diberikan oleh guru. Hal ini dapat berpengaruh terhadap kreativitas dan prestasi belajar pada siswa sehingga siswa masih mendapatkan nilai kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengubah siswa akan menjadi lebih baik lagi dengan cara digunakannya model pembelajaran *Mind Mapping*. Mungkin dengan

digunakannya model pembelajaran *mind mapping* ini siswa akan cenderung lebih aktif dan bisa berfikir secara kritis dan kreativitas pada siswa akan lebih menonjol. Dan setelah peneliti melakukan penerapan Model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap siswa kelas V di SDN Paseseh 02 ternyata hasilnya lebih tinggi model Konvensional, hal ini bisa dilihat dengan nilai rata-rata pada siswa model *Mind Mapping* mendapatkan nilai rata-rata 78 sedangkan model Konvensional mendapatkan nilai rata-rata 86. Maka dari itu model Konvensional lebih membuat kreativitas dan prestasi pada siswa di SDN Paseseh 02 lebih menonjol dan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa model Konvensional lebih berpengaruh bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS di SDN Paseseh 02 dibandingkan dengan menggunakan Model *Mind Mapping*.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

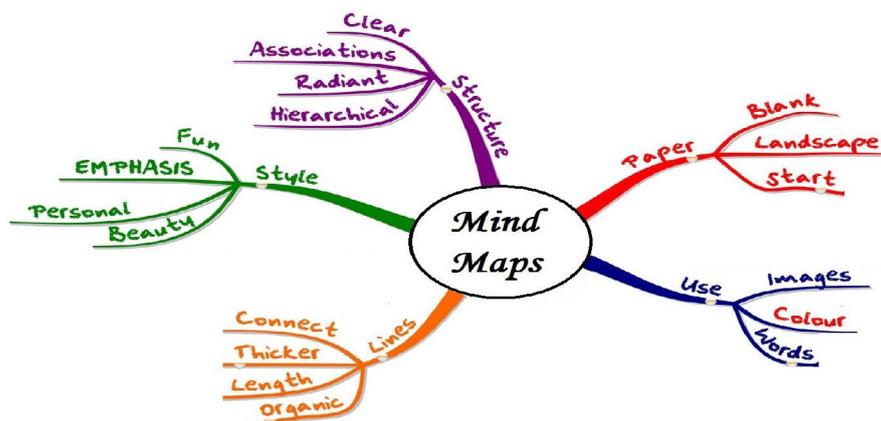
Model pembelajaran adalah suatu bentuk dari pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang telah disampaikan oleh seorang Guru. Model pembelajaran bertujuan untuk pedoman untuk seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi pada setiap siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *mind mapping* agar kreativitas dan prestasi belajar pada siswa bisa menonjol dan terlihat lebih baik lagi.

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa mampu menjadi kreatif dalam menghasilkan suatu gagasan atau pikiran, mencatat apa yang harus dipelajari. Dalam model pembelajaran ini lebih menekankan pada pengombinasian warna dan bentuk yang akan membuat siswa semakin tertarik dan lebih semangat dalam proses belajar dan pembelajaran, sehingga materi yang diserap oleh siswa lebih gampang di pahami.

Menggunakan model *Mind Mapping* ini dapat memfokuskan peserta didik agar tidak merasa kesulitan untuk menguasai pelajaran, agar cepat menemukan ide baru dengan pemahaman peserta didik yang telah dipelajari memakai bahasa masing-masing dan menjadikan kegiatan pembelajaran bisa lebih bermakna. Menerapkan model *Mind Mapping* ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada peserta didik. M. Yusuf T, (2016:30). Mengikuti pola kerja *mind mapping* terdiri atas tiga komponen utama yaitu:

- 1) Topik sentral: suatu pokok pikiran yang akan dikembangkan serta akan diletakkan sebagai "pohon".
- 2) Topik Utama: pokok pikiran atau sebagai bagian dari topik sentral dan diletakkan sebagai "cabang".
- 3) Sub topik: level pikiran lapisan ketiga sebagai bagian dari cabang dan diletakkan sebagai "ranting" (dan level pikiran lapisan berikutnya). Silberman dalam Fathurrohman (2015:206)



Gambar 1. contoh *Mind Mapping*

b. Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping dimanfaatkan untuk semua kepentingan, baik yang bersifat pribadi maupun kelompok. Khusus dalam konteks pembelajaran, *mind mapping* bisa membantu siswa

dalam memahami materi serta bisa membuat pembelajaran pada siswa menjadi kreatif dan bisa menjadi tertarik.. Berikut ini adalah beberapa manfaat penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran bagi siswa:

- 1) Siswa dapat memetakan atau bisa memecahkan apa yang telah didiskusikan bersama teman-temannya.
- 2) Siswa dapat memetakan apa yang harus dipresentasikannya di kelas.
- 3) Siswa dapat memetakan berbagai macam kreativitas lainnya, baik digunakan waktu perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Siswa dapat memetakan tentang proses dan hasil observasi yang dilakukannya.
- 5) Siswa dapat memetakan tentang apa yang telah didengarnya.
- 6) Siswa dapat memetakan tentang apa yang telah dibacanya. Fathurrohman (2015:207).

c. Langkah-Langkah membuat *Mind Mapping*

Dalam membuat *mind mapping* terdapat beberapa langkah yang dapat diikuti agar *mind mapping* yang dibuat dapat menggambarkan suatu konsep pemikiran dengan tepat. Berikut beberapa langkah-langkah model *Mind Mapping*:

- 1) Dimulai dari tengah-tengah untuk bisa menentukan Topik Sentral (menentukan “pohon”), dibuat pada kertas kosong disertai gambar apa yang telah disampaikan oleh guru.
- 2) Menentukan topik Utama atau membuat banyak cabang yang berhubungan dengan topik sentral.
- 3) Menentukan subtopik sebagai “ranting” yang diambil dari Topik Utama.
- 4) Gunakan gambar atau simbol secara kreatif seluruh yang ada pada peta pikiran.
- 5) Gunakan garis lengkung agar bisa menghubungkan antara topik sentral dengan topik utama serta subtopik. Agar penggunaan warna dan bentuk pada *mind mapping* terlihat jelas dan kreatif.
- 6) Kembangkan *mind mapping* sesuai anda sendiri.
- 7) Untuk memahami suatu teks, anda terlebih dahulu harus membaca teks tersebut untuk memperoleh seluruh gambaran mental (mental image).. Fathurrohman (2015:206-207),

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah terjemahan dari *Social Studies*. Dari definisi tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) *Social Studies* itu menuntut pengkajian yang terpadu atau terintegrasi; (2) misi utama dalam *Social Studies* untuk membantu mewujudkan *good citizenship*; (3) sumber kajian utama konten *Social Studies* diambil dari *Social Sciencess* dan *Humanities*; (4) dalam upaya mewujudkan warga negara yang demokratis, terbukanya peluang dalam perbedaan orientasi, maupun metode pembelajarannya. (Winataputra dan Darajat dalam Supardan. 2015:10)

3. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Susanto (2014:7). Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut (Susanto. 2013:163).

SKL pada pendidikan Sekolah Dasar untuk IPS, sesuai petunjuk dari peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, sebagai berikut:

- a. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungannya.
- b. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi di lingkungan sekitarnya.
- c. Menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif.
- d. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru.
- e. Menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Menunjukkan gejala alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.
- g. Menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan
- h. Menunjukkan kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa, negara, dan Tanah Air Indonesia.
- i. Menunjukkan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang. Susanto (2013:163).

4. Karakteristik Pendidikan IPS SD

Karakter pendidikan IPS SD adalah Organisasi materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu/fusi. Hal ini disesuaikan dengan

karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir abstrak. Materi pendidikan IPS yang disajikan pada tingkat sekolah dasar tidak menunjukkan label dari masing-masing disiplin ilmu sosial, Kurnia (2014:10).

5. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi Masyarakat dan Negara, Nursid Sumaatmaja dalam Gunawan (2013:18).

6. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu potensi yang mempengaruhi aktivitas dan perkembangan peserta didik. Jadi Kreativitas merupakan suatu bidang untuk dikaji sehingga bisa menimbulkan berbagai perubahan terhadap suatu peserta didik atau salah satu modal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai prestasi belajar, Teguh Wiyono (2018:17).

7. Prestasi belajar

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik disekolah maupun di luar sekolah. Prestasi belajar dapat diartikan sebagai ukuran pengetahuan yang didapat dari pendidikan formal dan ditunjukkan melalui nilai tes. Jadi dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang sebaik-baiknya menurut kemampuannya. Ratni Purwasih, (2015:128).

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitiannya menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif karena pada penelitian ini hanya menggunakan suatu variabel, atau keadaan yang diteliti secara apa adanya dari data yang bersifat angka (kuantitatif). Dalam penelitian ini tidak membuat perbandingan variabel pada sampel akan tetapi mencari hubungan pada variabel yang satu dengan variabel yang lain.

Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan cara menggunakan angket dan soal kepada responden untuk mendapatkan data yang diperlukan. Data yang akan diperoleh dari pengumpulan data akan diolah sesuai dengan skala pengukuran yang penulis tentukan.

B. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiono (2017: 297).

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi itu misalnya penduduk di wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya, Sugiono (2017: 297).

C. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (*Independent Variabel*)

Variabel Independen adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor dan antesenden. Dalam bahasa indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel ini mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya N atau timbulnya variabel dependen (Hikmah, 2017:66).

b. Variabel Dependen (*Dependent Variabel*)

Variabel Dependen sering disebut variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas

(Hikmah, 2017:66). Variabel Dependen (Y) adalah hasil belajar, suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid atau reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, wawancara, observasi, dan kuesioner. Sugiono (2016:222).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian teknik pengumpulan data menggunakan Angket dan Soal.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiono, (2016:142).

2. Soal tes

Soal tes adalah pada penelitian ini alat untuk mengukur kemampuan setiap siswa secara individual dengan ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh guru.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji prasyarat

b. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen ini mampu mengukur apa saja hendak diukurnya. Mampu mengungkapkan bahwa apa yang ingin diungkapkan (Riduwan dan Sunarto, 2012: 348).

c. Uji Reabilitas

Dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reability* dalam baha inggris berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Tes tersebut dikatakan dapat dipercayajika memberikan hasil yang tepat apabila diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan *reliable* apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.

Angka r hasil adalah angka Alpha yang letaknya pada bagian bawah sebelah kiri lembar output SPSS. Dengan ketentuan sebagai berikut:

1). Jika r Alpha positif dan r Alpha $>$ r tabel maka butir angket tersebut reliabel.

2) Jika r Alpha negatif dan r Alpha $<$ r tabel maka butir angket tersebut tidak reliabel (Sugiono, 2015).

d. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel bebas dan terikat keduanya memiliki distribusi data normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Deteksinya adanya normalitas yaitu dengan melihat penyebaran data atau titik sumbu diagonal dari grafik. Bila data yang digunakan tidak normal maka data yang diuji tidak dapat digunakan, akan tetapi jika ada kelompok yang datanya itu dinyatakan valid maka data tersebut normal.

e. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak.

$$F (nb^{-1}), (nk^{-1}) = \frac{vb}{vk}$$

Keterangan:

Vb = varian yang lebih besar

Vk = varian yang lebih kecil

Proses perhitungan uji homogenitas dengan bantuan komputer, dalam penelitian ini digunakan taraf signifikan 5% yang berarti jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok memiliki varian yang homogen. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok tidak memiliki varians yang homogen. Sugiono(2010:199).

f. Regresi berganda

Analisis regresi linier berganda merupakan analisis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (independen) yang jumlahnya lebih dari satu terhadap satu variabel terikat (dependen). Model analisis regresi linier berganda digunakan (independen) variabel bebas terhadap dependen (variabel terikat). Persamaan regresi berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + e$$

Keterangan:

Y = ETR

a = Konstanta

b1 = Koefisien Regresi X1

b2 = Koefisien Regresi X2

X1 = Harga Transfer

X2 = Kepemilikan Manajerial

e = Standar Error, Ghozali(2018:95).

Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Uji validitas

a) Angket

Dari hasil uji validitas yang ada pada tabel diatas dari 30 butir angket diketahui jumlah soal yang valid berjumlah 15 soal yaitu berada pada butir soal nomor 3, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 30. sedangkan yang tidak valid berjumlah 15 butir angket. Maka dari itu soal yang tidak valid tidak bisa digunakan untuk penelitian angket.

b) Soal

Dari hasil uji validitas diatas terdapat hasil 40 butir soal tes diketahui soal yang valid ada 14 soal yang terdiri dari nomor 2, 4, 8, 9, 11, 13, 17, 21, 24, 25, 28, 32, 36, 39. Sedangkan soal yang tidak valid berjumlah 26 soal.

2. Uji reabilitas

a) Angket

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel diatas dijelaskan bahwa variabel (y_1) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang cukup besar yaitu 0,931. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa konsep pengukur variabel (y_1) yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, dikatakan reliabel karena $0,931 > 0,05$.

b) Soal

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel diatas dijelaskan bahwa variabel (y_2) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang cukup besar yaitu 0,929. Maka dari itu dapat diartikan bahwa konsep pengukur variabel (y_2) yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, dikatakan reliabel karena $0,929 > 0,05$.

3. Uji Normalitas

a) Angket

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikan pada variabel (x_1) metode konvensional dan (y_1) Kreativitas siswayang dihasilkan adalah (Asymp.sig = 0,338) lebih besar dari nilai alpha ($\alpha = 0,05$) sehingga, dapat

disimpulkan bahwa data dari variabel pada variabel (x_1) metode konvensional (y_1) Kreativitas siswa tersebut berdistribusi Normal.

b) Soal

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikan pada variabel (x_2) model *mind mapping* dan (y_1) Kreativitas siswa yang dihasilkan adalah (Asymp.sig = 0,338) lebih besar dari nilai alpha ($\alpha = 0,05$) nilai tersebut sama dengan pengujian Normalitas yang pertama yaitu dengan variabel (x_1) metode konvensional dan variabel (y_1) kreativitas siswa. sehingga, dapat disimpulkan bahwa data dari variabel (x_2) model *mind mapping* dan variabel (y_1) kreativitas siswa tersebut berdistribusi Normal.

4. Uji homogenitas

Berdasarkan hasil output SPSS diatas diketahui bahwa nilai signifikan Variabel Hasil Belajar IPS berdasarkan kelas A dan kelas B adalah $0,07 > 0,05$. Dapat diartikan bahwa data hasil belajar IPS berdasarkan variabel kelas A (Eksperimen) dan kelas B (Kontrol) mempunyai varian yang sama atau homogen.

5. Regresi berganda

a) Angket

Berdasarkan tabel output SPSS tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai signifikansi variabel konvensional (X_1) $0,006 > 0,005$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh karena nilai signifikansi lebih besar dari pada nilai probabilitas maka H_1 atau hipotesis ditolak, Artinya tidak ada pengaruh.

b) Soal

Berdasarkan tabel output SPSS *coefficient* hasil uji analisis diatas terdapat nilai signifikansi sebesar $0,515 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari pada nilai probabilitas maka hipotesis ditolak.

Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil dari pengaruh model *mind mapping*, konvensional untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS kelas V di SDN Paseseh 02 sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas dan prestasi belajar IPS dilihat dari hasil Ftabel $6,433 > 0,05$ sehingga dinyatakan tidak ada pengaruh.
2. Tidak ada pengaruh model konvensional terhadap kreativitas dan prestasi belajar IPS dilihat dari hasil Ftabel $6,433 > 0,05$ sehingga dinyatakan tidak ada pengaruh.
3. Ada perbedaan pengaruh antara model *mind mapping* dan konvensional terhadap kreativitas dan prestasi belajar dilihat dari hasil rata-rata kedua model tersebut rata-rata konvensional 86 *mind mapping* 78 sehingga dinyatakan bahwa model konvensional lebih tinggi dari pada model *mind mapping*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan dilapangan, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peserta didik, perlu dibiasakan belajar kelompok untuk melatih peserta didik dalam mengemukakan pendapat, menghargai, menumbuhkan rasa percaya diri pada setian siswa, dan bisa melatih mengemukakan pendapat yang diperoleh saat belajar kelompok.
2. Peneliti, perlu adanya perbaikan terhadap Media Pembelajaran, karena pada media yang digunakan oleh peneliti terlalu kecil.
3. Pendidik, tidak semua model pembelajaran sambil bermain bisa meningkatkan kreativitas dan prestasi pada siswa, hal ini bisa dilihat terhadap hasil diatas Model Konvensional lebih mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan Model pembelajaran *Mind Mapping*. Maka dari itu harus lebih berhati-hati untuk memilih Model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rohman. (2011). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta:
- Aris Shoimin. (2014). *Model pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta:AR-ruz media.
- Buzan, Thony. (2013). *Buku Pintar Mind Mapping*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Fathorrohman, Muhmmad. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. Media.
- Gujarati, D.N. (2010). *Dasar-Dasar Ekonomitra Buku I*. Jakarta:Salemba Empat.
- Haryanto. (2010). *Peningkatan kreativitas dan prestasi belajar akutansi padamateri penjumlahan dikelas XB SMK PL TARCISIUS 2 Semarang tahun. 2011/2012 melalui Media Paku*. 2012. VII(2), 3.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Pidarta, Made. (2013). *Landasan Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto, (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmaja, Nursid. 2013. *Implementasi pendidikan IPS dalam pembelajaran IPS di sekolah*. 2017. 3(2), 18.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem PendidikanNasioa