

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan tentang Metode Pembelajaran

##### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani “methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

<sup>21</sup>Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) didefinisikan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.<sup>22</sup>

Metode dalam dunia pendidikan dikenal sebagai cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mengenai suatu hal.<sup>23</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran adalah suatu proses untuk menuju yang lebih baik.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Sagala pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari

---

<sup>21</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 47

<sup>22</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 76

<sup>23</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 147

<sup>24</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hal. 34

suatu kemampuan atau nilai yang baru.<sup>25</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kemampuan yang lebih baik.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara, jalan, sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dari seorang guru kepada siswa untuk dapat menguasai bahan pelajaran-pelajaran yang akhirnya akan tercapai tujuan pembelajaran yang diberikan dari seorang instruktur atau seorang guru.<sup>26</sup>

## **B. Tinjauan tentang metode *Mind Mapping***

### **1. Pengertian *Mind Mapping***

*Mind Mapping* diciptakan pertama kali oleh Tony Buzan di Inggris, seorang pakar pengembangan otak, kreativitas dan revolusi pendidikan sejak awal tahun 1970. *Mind Mapping* yang dikembangkan Tony Buzan didasarkan pada riset tentang bagaimana otak yang sebenarnya. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-ingat visual dan sensorik yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan. *Mind Mapping*

---

<sup>25</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 61

<sup>26</sup> M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 68

dapat membangkitkan ide-ide orisinal, memicu ingatan yang mudah, menenangkan, menyenangkan, dan kreatif.<sup>27</sup>

*Mind Mapping* adalah cara paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi dari otak. Cara ini adalah cara efektif dan kreatif dalam membuat catatan. *Mind Mapping* merupakan alat yang paling hebat dalam membantu otak berpikir teratur dan sederhana.<sup>28</sup>

*Mind Mapping* adalah salah satu metode kreatif yang bisa dikreasikan dalam pembelajaran fisika kepada siswa. *Mind Mapping* adalah pemetaan pikiran atau peta pikiran yang memanfaatkan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan di dalam otak.<sup>29</sup>

*Mind mapping* adalah alat pilihan untuk membantu menajamkan ingatan. *Mind Mapping* dapat bekerja dengan baik karena ia menggunakan dua peran utama dalam ingatan, yaitu imajinasi dan asosiasi (hubungan).<sup>30</sup>

*Mind Mapping* juga termasuk media visual. Pengertian media visual secara umum, media visual adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media visual juga merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif

---

<sup>27</sup> Bobby De Porter dkk, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2010), hal. 152

<sup>28</sup> Toni Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 200), hal.

4

<sup>29</sup> Aris Shoimun, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.52

<sup>30</sup> Toni Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping untuk Anak*,,,, hal. 19

yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media visual dapat juga diartikan sebagai sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan *Mind Mapping* adalah suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belahan otak dan sesuai dengan cara alami otak bekerja. Dengan memadukan warna, simbol, gambar dan bentuk, *Mind Mapping* akan meningkatkan minat belajar siswa dan siswa akan mudah mengingat materi yang dipelajari

## **2. Kelebihan *Mind Mapping***

Kelebihan *Mind Mapping* antara lain :<sup>31</sup>

- 1) Siswa dapat mengemukakan pendapat secara bebas
- 2) Siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya
- 3) Catatan yang dibuat dapat lebih padat dan jelas
- 4) Siswa lebih mudah mencari catatan jika diperlukan
- 5) Catatan lebih terfokus pada inti materi
- 6) Siswa dapat melihat gambaran materi secara keseluruhan

---

<sup>31</sup>*Ibid.*, hal.193

- 7) Membantu otak mengatur, mengingat, membandingkan, dan membuat hubungan antar *ride* pokok bahasan.
- 8) Memudahkan penambahan informasi baru
- 9) Setiap peta bersifat unik.

### 3. Kelemahan *Mind Mapping*

Adapun Kelemahan *Mind Mapping* antara lain :<sup>32</sup>

- 1) Hanya siswa aktif yang terlibat
- 2) Tidak sepenuhnya siswa yang belajar
- 3) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam memahami *Mind Mapping*
- 4) *Mind Mapping* siswa bervariasi, sehingga guru membutuhkan waktu cukup lama mengoreksi.

### 4. Bahan yang diperlukan untuk membuat *Mind Mapping*

Adapun bahan yang digunakan antara lain:<sup>33</sup>

- 1) Kertas kosong tak bergaris
- 2) Pena dan pensil warna
- 3) Otak
- 4) Imajinasi

### 5. Manfaat *Mind Mapping*

Adapun manfaat mind mapping untuk anak, antara lain :<sup>34</sup>

- 1) Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat.

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, hal. 197

<sup>33</sup>*Ibid.*, hal. 180

<sup>34</sup>*Ibid.*, hal. 101

- 2) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi
- 3) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi
- 4) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu
- 5) Meningkatkan kreativitas dan daya cipta
- 6) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan lebih baik
- 7) Membantu mendapatkan atau memunculkan ide atau cerita brilian
- 8) Meningkatkan kecepatan berpikir dan mandiri
- 9) Menghemat waktu sebaik mungkin
- 10) Membantu mengembangkan diri serta merangsang pengungkapan pemikiran
- 11) Membantu menghadapi ujian dengan mudah dan mendapat nilai yang lebih bagus
- 12) Membantu mengatur pikiran, hobi, dan hidup
- 13) Melatih koordinasi gerakan tangan dan mata
- 14) Mendapatkan keseimbangan lebih banyak untuk bersenang-senang
- 15) Membuat tetap fokus pada ide utama maupun semua ide tambahan
- 16) Membantu menggunakan kedua belahan otak yang membuat kita ingin terus-menerus belajar.

## 6. Manfaat *Mind Mapping* diluar didunia pendidikan<sup>35</sup>

Selain manfaat *Mind Mapping* yang dipaparkan di atas, *Mind Mapping* telah digunakan tidak hanya di dunia pendidikan, tetapi juga di perusahaan-perusahaan kelas dunia seperti General Motor, General electric, Boeing, IBM, Microsoft, Oracle, Disney, Flour Daniels, HP dan lain-lain. Di Indonesia sendiri, *Mind Map* telah masuk sejak tahun 1980-an dan mencapai puncaknya di dunia pendidikan sejak berdirinya *Buzan Centre Indonesia* di tahun 2009.

36

## 7. Perbedaan *Mind Mapping* dengan metode catatan biasa

Mencatat merupakan salah satu usaha meningkatkan daya ingat. Otak manusia dapat menyimpan segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Tujuan pencatatan adalah membantu mengingat informasi yang tersimpan dalam memori. Tanpa mencatat dan mengulangi informasi, siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang di ajarkan.<sup>37</sup> Mencatat bentuk *outline* (catatan biasa) yang sering digunakan para siswa berbentuk catatan panjang yang mencakup seluruh pelajaran, sehingga catatan terlihat monoton dan membosankan. Umumnya catatan monoton akan menghilangkan topik-topik utama yang penting dan kaitan- kaitan antar gagasan dari

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, hal. 159

<sup>36</sup> Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal. 13

<sup>37</sup> Sugesti Fitriani, "Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Menggunakan *Mind Map* terhadap Hasil Belajar Biologi pada Konsep Keanekaragaman Hayati". Skripsi pada UIN, (Jakarta, 2010), hal. 18

materi pelajaran.<sup>38</sup> *Mind Mapping* adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual.

*Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. *Mind Mapping* yang dibuat siswa dapat bervariasi setiap hari. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap harinya.<sup>39</sup>

**Tabel 2.1 Perbedaan Catatan Biasa dengan *Mind Mapping*<sup>40</sup>**

No.	Catatan Biasa	Catatan Mind Mapping
1.	Hanya berupa tulisan - tulisan saja	Berupa tulisan, simbol, dan gambar
2.	Hanya dalam satu warna	Berwarna - warni
3.	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang lama	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
4.	Waktu yang diperlukan untuk	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
5.	Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

<sup>38</sup>Hendrik Budi Susanto, "Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Teknik *Mind Mapping* pada Materi Fungsi Alat Tubuh Manusia". Skripsi pada Universitas Jember, 2011, hal. 3

<sup>39</sup>R. Teti Rostikawati, *Mind Mapping Dalam Metode Quantum Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa*. Biology Education Study Program FKIP UNPAK.

<sup>40</sup>Cholid, *Metodologi...*, hal 19

**Tabel 2.2 Perbandingan mencatat tanpa diringkas sama sekali, digaris bawah yang penting dan *Mind Mapping*<sup>41</sup>**

No.	Tanpa diringkas sama sekali	Digaris bawah yang penting	<i>Mind Mapping</i>
1.	<i>Materi yang</i> di ingat sangat banyak	Materi yang diingat lebih sedikit	Materi yang diingat sangat sedikit
2.	Tidak ada kata kunci	Ada kata – kata penting tapi bukan merupakan	Semuanya berupa kata kunci
3.	Boros waktu membaca dan mengingatnya	Lebih hemat waktu membaca, namun lama mengingatnya	Hemat waktu membaca dan mengingatnya.
4.	Pancaran pikiran	Pancaran pikiran pengarang buku atau guru	Pancaran dan pikiran sendiri
5.	Tidak dapat melihat keseluruhan isi dan maksud materi	Tidak dapat melihat keseluruhan isi dan maksud materi	Dapat mudah melihat keseluruhan isi dan maksud materi
6.	Hubungan antar informasi masih acak sehingga membingungkan	Hubungan antar informasi masih acak sehingga membingungkan	Hubungan antar informasi sangat jelas
7.	Tidak ada pengelompokan atau kategori informasi.	Tidak ada pengelompokan atau kategori informasi	Ada pengelompokan atau
8.	Tidak ada hirarki informasi, mana yang penting, kurang penting, tidak penting.	Hirarki informasi masih belum jelas	Hirarki informasi sangat jelas struktur dan tujuannya
9.	Warna monoton, otak merasa bosan	Warna monoton, otak merasa bosan	Berwarna warni, otak sangat fun

## 8. Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

Langkah-langkah membuat *Mind Mapping* adalah sebagai berikut

;

<sup>41</sup>*Ibid.*, hal. 112

- 1) Siswa menempatkan gagasan utama yang berkaitan dengan tema utama yang sudah dijelaskan oleh guru. b.Siswa membuat peta pikiran sederhana untuk siswa dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
- 2) Siswa menyediakan kertas, spidol dan meteri dari sumber lain yang menurut anda akan membantu siswa menciptakan peta pikiran yang semarak dan cerah.
- 3) Sediakan waktu yang cukup bagi siswa untuk menyusun peta pikiran mereka.
- 4) Guru memerintahkan kepada siswa setelah selesai membuat MindMappingberpresentasi didepan kelas.

## **C. Tinjauan tentang Kreativitas Belajar**

### **1. Pengertian Kreativitas Belajar**

*Kreativitas* merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Defenisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekaan pendefenesian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.<sup>43</sup>

Utami Munandar dalam M. Ali dan M. Asrori mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan, keluwesan dan orisinalitas

---

<sup>42</sup> Hisyam Zaini, Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002),hal. 170.

<sup>43</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Grasindo, 2006), hal 57

dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.<sup>44</sup> Sedangkan Torrance pula menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseluruhan, terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar-mengajar.<sup>45</sup>

Belajar menurut Nasution dalam Hamzah B. Uno adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial. Sedangkan belajar menurut Slameto adalah sebagai proses perubahan dalam diri seseorang, pada tingkah laku sebagai akibat atau hasil interaksi dengan lingkungannya dalam kebutuhan.<sup>46</sup> Belajar menurut aliran behaviorisme adalah suatu proses dimana pada akhir proses tersebut terdapat perubahan perilaku yang relative permanen, yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan.<sup>47</sup>

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, hal, 41-44

<sup>45</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), ha.1 4-6

<sup>46</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan*, hal 141

<sup>47</sup> Mirna Wahyu .A dan Dita Hendriani, *Sejarah & DASAR DASAR PSIKOLOGI*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2018), hal. 59

Menurut Moreno dalam Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.<sup>48</sup>

## 2. Indikator Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang bukan serta merta ada atau melekat sejak lahir. Namun kemampuan tersebut ada karena adanya proses latihan. Untuk melihat seseorang telah memiliki kemampuan berfikir kreatif, tentunya dibutuhkan suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam menilai kemampuan tersebut. Berpikir kreatif disusun berdasarkan aspek-aspek perilaku kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar (1999). Menurut Munandar, aspek kreativitas terdiri dari :<sup>49</sup>

### 1) Keterampilan berfikir luwes (*Fleksibility*), indikatornya:

- a. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek. Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi.

---

<sup>48</sup>*Ibid.*, hal. 146

<sup>49</sup>Hisyam Zaini, Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002),hal. 201

- b. Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda – beda. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
- c. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
- d. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
- e. Dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.

**2) Keterampilan berfikir orisinal (*Originality*), indikatornya:**

- a. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain.
- b. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru.
- c. Mampu melahirkan ungkapan yang baru
- d. Imajinasi yang dituangkan.
- e. Mempunyai kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas.
- f. Memilih a simetri dalam membuat gambar atau desain.
- g. Memilih cara berfikir yang lain dari yang lain.
- h. Mencari pendekatan yang baru dari stereotip.
- i. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.

g. Lebih senang mensintesa daripada menganalisis sesuatu.

**3) Keterampilan memperinci (*Elaboration*), indikatornya:**

- a. Aktif dan semangat dalam menyelesaikan tugas
- b. Berani menerima tugas yang berat
- c. Senang mencari cara metode yang praktis dalam belajar
- d. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan
- e. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
- f. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- g. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh.

**4) Keterampilan berfikir lancar/Fasih (*fluency*), indikatornya:**

- a. Mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah
- b. Mandiri dalam belajar
- c. Mengajukan banyak pertanyaan
- b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
- c. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- d. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lainnya.
- e. Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas Belajar**

Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.
- 7) Posisi kelaiuran.
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri.<sup>50</sup>

### **4. Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya Kreativitas Belajar**

Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam

---

<sup>50</sup>*Ibid.*, hal.44

dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas belajar adalah:<sup>51</sup>

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- 4) Stereotif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.

## **5. Karakteristik Kreativitas Belajar**

Torrance dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, mengemukakan karakteristik kreativitas belajar sebagai berikut:<sup>52</sup>

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri.
- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas
- 5) Berani mengambil resiko
- 6) Berfikir divergen.

---

<sup>51</sup>*Ibid.*, hal. 44

<sup>52</sup>*Ibid.*, hal. 52

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:<sup>53</sup>

- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif.
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- 7) Selalu ingin tahu.
- 8) Peka atau perasa.
- 9) Enerjik dan ulet.
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
- 11) Percaya pada diri sendiri.
- 12) Mempunyai rasa humor.
- 13) Memiliki rasa keindahan.
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

## **6. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Martini, aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:<sup>54</sup>

- 1) Aspek Kemampuan Kognitif

---

<sup>53</sup>*Ibid.*, hal. 54

<sup>54</sup>Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal. 66

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2) Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

3) Aspek penginderaan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

5) Kedudukan metode *Mind Mapping* dalam Aspek yang mempengaruhi Kreatif

Tony Buzan merinci Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-ingatan visual dan sensorik yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan. *Mind Mapping* dapat membangkitkan ide-ide orisinal, memicu ingatan yang mudah, menenangkan, menyenangkan, dan kreatif.<sup>55</sup>

Di samping itu, Sumarmo menjelaskan keterampilan yang terlibat dalam berfikir kreatif antara lain Aspek Intuisi dan Imajinasi serta Aspek kognitif: mengidentifikasi masalah dan peluang, menyusun masalah yang baik dan berbeda, mengidentifikasi data yang relevan dan yang tidak relevan, masalah dan peluang yang produktif : menghasilkan banyak ide (*fluency*), ide yang berbeda (*flexybility*) dan produk atau ide yang baru (*originality*), memeriksa dan menilai hubungan antara pilihan dan alternatif, mengubah pola pikir dan kebiasaan lama, menyusun hubungan baru, memperluas dan memperbaharui rencana atau ide.<sup>56</sup>

## **D. Tinjauan tentang hasil belajar siswa**

### **1. Pengertian hasil belajar siswa**

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau hasil dari adanya proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami

---

<sup>55</sup> Bobby De Porter dkk, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2010), hal. 152

<sup>56</sup> *Ibid.*, hal. 169

proses belajar. Nana Soedjana menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar mengajar.” Jadi, hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan suatu tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajarinya.<sup>57</sup>

Menurut Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dengan tindak mengajar. Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar.<sup>58</sup>

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approachtolearning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi belajar.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal3

<sup>58</sup> Mudjiono, *BelajardanPembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2006), hal 3

<sup>59</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *PsikologiBelajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2002), hal 144

*Hamalik* mengatakan “hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.”<sup>60</sup>

Paul Suparno dan Sadirman mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- 1) Belajar berarti mencari makna, makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan data, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungan belajar.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, isi subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.<sup>61</sup>

Hasil belajar dari suatu proses belajar mengajar merupakan perubahan tingkah laku pada anak didik yang belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif dapat

---

<sup>60</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal 110

<sup>61</sup> *Ibid.*, hal. 38

dilihat melalui tes siswa, ranah afektif dapat dilihat dari perubahan sikap siswa.

## E. Tinjauan tentang Fiqih

### 1. Pengertian Fiqih

Menurut bahasa (*etimologi*), kata Fiqih berasal dari bahasa Arab *الفهم* yang berarti paham, seperti pernyataan *“فَقَّهْتُ الدَّرْسَ”* yang berarti *“saya memahami pelajaran itu”*.<sup>62</sup> Arti ini sesuai dengan arti Fiqih dalam salah satu hadis yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori, yang artinya sebagai berikut:

*“Barang siapa yang dikehendaki Allah swt.. menjadi orang yang baik di sisi-Nya, niscaya diberikan kepadanya pemahaman yang mendalam dalam pengetahuan agama”*.<sup>63</sup>

Menurut terminologi, Fiqih pada mulanya berarti pengetahuan keagamaan yang mencakup seluruh ajaran agama, baik berupa akidah, akhlak, maupun amaliah (ibadah), yakni sama dengan arti syariah islamiyyah. Namun, pada perkembangan selanjutnya, Fiqih diartikan sebagai bagian dari syariah islamiyyah, yaitu pengetahuan tentang hukum syariah islamiyyah yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat yang diambil dari dalil-dalil yang terinci.<sup>64</sup>

Menurut Al-Ghazali Fiqih ialah hukum syariat yang berhubungan dengan perbuatan orang mukallaf, seperti: mengetahui

---

<sup>62</sup>Rachmat Syafe'i, *Fiqih Mu'amalat*, (Bandung: Pustaka Setia, 2004), hal. 13

<sup>63</sup> Rachmat Syafe'i, ..., hal 14

<sup>64</sup> *Ibid.*, hal 13-14.

hukum wajib, haram, mubah, mandup dan makruh; atau mengetahui suatu akad itu sah atau tidak; dan suatu ibadah itu diluar waktunya yang semestinya (qadla') atau di dalam waktunya (ada').<sup>65</sup> Sedangkan menurut istilah yang digunakan para ahli Fiqih (Fuqaha), Fiqih merupakan ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terperinci.<sup>66</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Fiqih merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang bersumber dari Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terpenci.

## **2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah**

### **a. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah**

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan

---

<sup>65</sup> Bambang Subandi Dkk, *Studi Hukum Islam*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press,2012), hal 39

<sup>66</sup> Zakiyah darajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal 78

dalam menjalankan ajaran islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

b. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).

**3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah<sup>67</sup>**

- 1) Fiqih ibadah, yang menyangkut : pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar, seperti : tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.

---

<sup>67</sup>Zakiyah darajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 96

- 2) Fiqih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

#### **F. Penelitian terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan model pembelajaran *Mind Mapping*, yang berhasil peneliti temukan dan kumpulkan adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung Tahun Pelajaran 2016/2017, yang ditulis oleh Friezsy Putri Chandramica. Pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain pada penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control group design*. Subjek penelitian sebanyak 50 siswa yang terbagi atas 2 kelas. IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Hasil uji *dependent sample test* pada taraf kepercayaan (*significance level*) 5% menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 16,333 dengan probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang Bandarlampung tahun pelajaran 2016/2017.<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Friezsy Putri Chandramica, "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunung Terang*

2. I Dewa Ayu Made Murni dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas VI SD. Penelitian ini merupakan eksperimen kuasi dengan rancangan *two factorial design*. Data hasil belajar diperoleh melalui tes hasil belajar, sedangkan data motivasi berprestasi diperoleh melalui kuisioner motivasi berprestasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode *Mind Mapping* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (2) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS. (3) terdapat perbedaan yang signifikan pada Hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran metode *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi (4) terdapat perbedaan yang signifikan pada Hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran metode *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran

dengan model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.<sup>69</sup>

3. Anggi Purwa Nugraha, dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian *Quasi Experimental* (eksperimen semu) dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung yang berjumlah 320 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran SAVI terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 113,16, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 108,50. Hasil uji statistik diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,738 nilai  $t_{table}$  1,686 dengan signifikansi 0,048. Sedangkan, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 78,62 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 66,62. Hasil uji statistik diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2,679 dengan signifikansi 0,04.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> I Dewa Ayu Made Murni, *Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas VI SD*, (Universitas Pendidikan Ganesha : Singaraja, Indonesia)

<sup>70</sup> Anggi Purwa Nugraha, *Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Meneladani Patriotisme Pahlawan*, (Universitas Pendidikan Indonesia : Tasikmalaya)

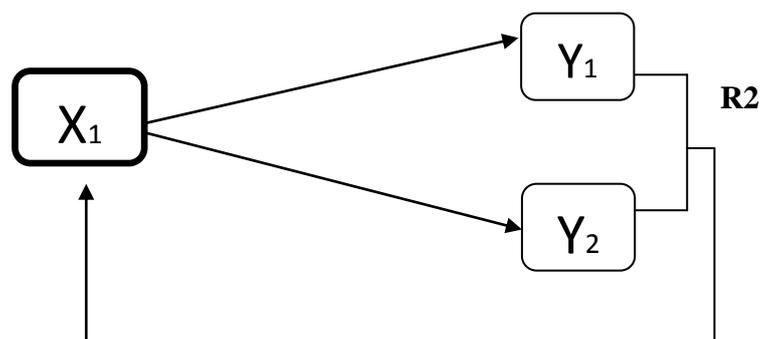
**Tabel 2.3 Persamaan dan perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti	Variabel bebas	Variabel Terikat	Pendekatan Penelitian	Subjek Penelitian	Hasil penelitian
<b>Friezsy Puti Chandramica</b>	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Hasil belajar	Kuantitatif	penelitian eksperimen semu ( <i>Quasi Experimental Design</i> )	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Mind Mapping</i> terhadap hasil belajar
<b>Dewa Ayu Made Murni</b>	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Hasil belajar Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi	Kuantitatif	Penelitian eksperimen semu atau <i>quasi experimental</i>	terdapat perbedaan yang signifikan pada Hasil belajar
<b>Maula Alimuddin</b>	Metode pembelajaran Peta Konsep	Motivasi dan hasil belajar	Kuantitatif	eksperimen semu	ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran Peta Konsep terhadap motivasi dan hasil belajar
<b>Penelitian ini (Frisca Fatimatul Zahro)</b>	Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Kreativitas dan hasil belajar	Kuantitatif	Penelitian eksperimen semu atau <i>quasi experimental</i> .	ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran <i>Mind Mapping</i> terhadap kreativitas dan hasil belajar

Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, tahun penelitian. Dan untuk variabelnya, variabel bebasnya metode pembelajaran *Mind Mapping*, dan variabel terikatnya adalah Kreativitas dan hasil belajar.

### G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di MI Darussalam Kolomayan Blitar”, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian**

X = Pengaruh metode *Mind Mapping*

Y1 = Kreativitas

Y2 = Hasil belajar

R2= Kreativitas dan Hasil Belajar

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa adalah kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa yang rendah. Dari pengalaman di lapangan banyak siswa yang kesulitan belajar Fiqih dikarenakan kurangnya kreativitas dan merasa kurang

menariknya sebuah pembelajaran Fiqih, sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Oleh sebab itu diperlukan penanganan khusus agar kreativitas belajar siswa meningkat dan hasil belajar siswa juga dapat meningkat.