



**KEEFEKTIFAN PERPADUAN TEKNIK *CARD SORT*  
DENGAN *MIND MAPPING* TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SDN SIDAKATON 01  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Rizqi Endah Safitri  
1401415119**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN PERPADUAN TEKNIK *CARD SORT*  
DENGAN *MIND MAPPING* TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SDN SIDA KATON 01  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Rizqi Endah Safitri  
1401415119**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal" karya,

nama : Rizqi Endah Safitri

NIM : 1401415119

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 30 Mei 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,  
  
UNNES  
Drs. Utoyo, M.Pd

NIP 19620619 198703 1 001

Pembimbing,

  
Dra. Marjuni, M. Pd.

NIP 19590110 198803 2 001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal" karya,

nama : Rizqi Endah Safitri

NIM : 1401415119

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan dalam panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jum'at, 12 Juli 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,

Dr. Utoyo, M.Pd.  
NIP 19620619 198703 1 001



Dr. Achmad Rifai, RC. M.Pd  
NIP 19590821 198403 1 001

Penguji I,

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd  
NIP 19831129 200812 2 003

Penguji II,

Drs. Yuli Witanto, M. Pd  
NIP 19640717 198803 1 002

Penguji III,

Dra. Marjuni, M. Pd.  
NIP 19590110 198803 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizqi Endah Safitri

NIM : 1401415119

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping*  
Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN  
Sidakaton 01 Kabupaten Tegal

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 31 Mei 2019

Peneliti

  
Rizqi Endah Safitri

NIM 1401415119

**SURAT PERNYATAAN  
PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI  
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizqi Endah Safitri

NIM : 1401415119

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal",

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini Saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.



Tegal, 31 Mei 2019

Yang Menyatakan,

Rizqi Endah Safitri  
NIM 1401415119

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
2. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah yang mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Baqarah: 216)
3. Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik (untuk memotong), maka ia akan memanfaatkanmu (dipotong). (HR. Muslim)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Karto dan Ibu Turinah, serta keluarga.
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tegal Universitas Negeri Semarang

## ABSTRAK

Rizqi Endah Safitri. 2019. *Keefektifan Perpaduan Teknik Card Sort Dengan Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang: Dra. Marjuni, M.Pd. 437.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping*; Kreativitas, Pembelajaran IPS.

Salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran IPS adalah guru dalam memilih metode atau teknik pembelajaran yang sesuai dan tepat, sehingga siswa tertarik, tidak merasa bosan, dan kreatif dalam pembelajaran IPS. Dengan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping*, kartu pintar dan peta konsep akan memunculkan kreativitas siswa, karena kreativitas inilah yang penting dalam proses belajar, sehingga dengan menggali kreativitas siswa akan membantu siswa untuk bisa berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS antara kelas yang menggunakan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* dan yang menggunakan metode konvensional pada materi masa persiapan kemerdekaan di kelas V.

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan VB. Sampel pada penelitian ini yaitu semua anggota populasi. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, uji coba instrumen dilakukan di kelas V SD Negeri Sidakaton 05 Kabupaten Tegal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yaitu uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas, homogenitas, kesamaan rata-rata, dan uji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan *independent samples t test* dan *one samples t test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis kreativitas siswa dengan perhitungan menggunakan rumus *independent samples t test* menunjukkan bahwa,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,345 > 1,999$ ), dan hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,634 > 1,999$ ). sehingga  $H_0$  ditolak. Perhitungan uji keefektifan kreativitas menggunakan uji *one samples t test* menunjukkan bahwa,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,693 > 2,086$ ), dan hasil belajar dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,634 > 1,999$ ). sehingga  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan penelitian skripsi ini adalah penerapan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* terbukti efektif ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa daripada metode konvensional.

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Achmad Rifai. RC. M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Dra, Marjuni, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.

6. Eka Titi Andaryani. S.Pd, M.Pd., penguji utama dan Drs.Yuli Witanto, M.Pd., penguji satu yang telah memberi masukan pada peneliti.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
8. Staf Tendik PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.
9. Kepala Kesatuan Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal, Kepala SD Negeri Sidakaton 05 Kabupaten Tegal, dan guru kelas VA dan VB yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa UNNES PGSD UPP Tegal angkatan 2015 yang memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

Tegal, 31 Mei 2019

Peneliti



Rizqi Endah Safitri

1401415119

## DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Persetujuan Pembimbing .....	ii
Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	iv
Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi .....	v
Motto dan Persembahan .....	vi
Abstrak .....	vii
Prakata.....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
Bab	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	13
1.5.1 Tujuan Umum.....	13
1.5.2 Tujuan Khusus.....	13
1.6 Manfaat Penelitian .....	14
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2 Manfaat Praktis .....	14
2. KAJIAN PUSTAKA .....	17
2.1 Kajian Teori .....	17
2.1.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	18

2.1.2	Kreativitas .....	28
2.1.3	Pembelajaran Aktif .....	35
2.2	Kajian Empiris .....	47
2.3	Kerangka Berpikir .....	58
2.4	Hipotesis Penelitian .....	60
3.	METODE PENELITIAN .....	63
3.1	Desain Penelitian .....	63
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
3.3	Prosedur Penelitian .....	65
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian .....	67
3.4.1	Populasi.....	67
3.4.2	Sampel .....	68
3.5	Variabel Penelitian .....	69
3.5.1	Variabel Independen .....	69
3.5.2	Variabel Dependen .....	69
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	69
3.6.1	Variabel Perpaduan teknik <i>Card Sort</i> dengan teknik <i>Mind Mapping</i> ..	70
3.6.2	Variabel Kreativitas .....	70
3.6.3	Variabel Hasil Belajar Siswa .....	71
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	71
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data .....	72
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	75
3.8	Teknik Analisis Data .....	91
3.8.1	Deskriptif Data .....	91
3.8.2	Uji Prasyarat .....	93
3.9	Analisis Akhir.....	95
3.9.1	Uji Perbedaan .....	96
3.9.2	Uji Keefektifan .....	96
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	98
4.1	Hasil Penelitian .....	98

4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	98
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	113
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	136
4.2	Pembahasan .....	148
4.2.1	Perbedaan Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Dan Metode Konvensional Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa.....	149
4.2.2	Perbedaan Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Dan Metode Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa.....	152
4.2.3	Penerapan Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Lebih Baik dari Metode Konvensional Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa .....	155
4.2.4	Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Lebih Baik dari Metode Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa.....	155
4.2.5	Keefektifan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa .....	156
4.2.6	Keefektifan Metode Pembelajaran Aktif Teknik Perpaduan Card Sort Dengan Mind Mapping Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa.....	156
4.3	Implikasi Penelitian .....	159
5.	PENUTUP .....	161
5.1	Simpulan .....	161
5.2	Saran .....	163
5.2.1	Bagi Siswa .....	163
5.2.2	Bagi Guru .....	164
5.2.3	Bagi Sekolah .....	165
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan .....	165
	DAFTAR PUSTAKA .....	167
	LAMPIRAN .....	173

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Pelaksanaan Model Pembelajaran .....	76
3.2 Dimensi dan indikator kreativitas siswa .....	77
3.3 Kriteria penafsiran indeks .....	78
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Uji Coba .....	80
3.5 Hasil Uji Realibilitas Angket Kreativitas Uji Coba .....	81
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba .....	85
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba .....	87
3.8 Kriteria Indeks Kesulitan Soal .....	88
3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	88
3.10 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba .....	90
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	115
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	116
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Kreativitas .....	118
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kreativitas.....	118
4.5 Deskripsi Data Tes Awal Hasil Belajar Siswa .....	120
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest IPS .....	121
4.7 Indeks Variabel Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	127
4.8 Kategori Indeks Indikator Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen .....	128
4.9 Indeks Variabel Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	132
4.10 Kategori Indeks Indikator Kreativitas Belajar Kelas Kontrol .....	133
4.11 Deskripsi Data Tes Akhir Hasil Belajar Siswa .....	134
4.12 distribusi frekuensi nilai postest IPS .....	135
4.13 Hasil Uji Normalitas Variabel Kreativitas Belajar Siswa .....	137
4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa .....	137
4.15 Hasil Uji Homogenitas Variabel Kreativitas Belajar Siswa .....	138
4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa .....	139
4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Kreativitas Belajar Siswa .....	141
4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa .....	143

4.19 Hasil Uji Keefektifan Kreativitas Belajar .....	145
4.20 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa .....	147

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	60
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Desain</i> .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	174
2 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	177
3 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	178
4 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	179
5 Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Eksperimen .....	180
6 Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Kontrol .....	181
7 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS .....	182
8 Silabus Pembelajaran .....	183
9 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	185
10 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	188
11 RPP Kelas Eksperimen .....	191
12 RPP Kelas Kontrol .....	256
13 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba .....	291
14 Soal Uji Coba.....	295
15 Kisi-Kisi Angket Kreativitas Siswa Uji Coba .....	303
16 Angket Uji Coba Kreativitas Siswa.....	305
17 Lembar Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Oleh Ahli I .....	309
18 Lembar Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Oleh Ahli II.....	316
19 Lembar Validasi Angket Kreativitas Siswa Ahli I.....	323
20 Lembar Validasi Angket Kreativitas Siswa Ahli II.....	329
21 Tabulasi Nilai Kreativitas Uji Coba .....	336
22 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Uji Coba .....	340
23 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Uji Coba .....	341
24 Tabulasi Hasil Uji Coba Soal .....	342
25 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Soal .....	346
26 Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba.....	347
27 Rekapitulasi Hasil Indeks Kesukaran Soal .....	348
28 Rekapitulasi Hasil Daya Beda Soal.....	349

29	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Aktif Perpaduan Teknik <i>Card Sort</i> dengan <i>Mind Mapping</i> di Kelas Ekperimen .....	350
30	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol .....	354
31	Kisi-Kisi Angket Kreativitas .....	357
32	Angket Kreativitas Siswa .....	360
33	Daftar Nilai Angket Kreativitas Kelas Eksperimen .....	361
34	Daftar Nilai Angket Kreativitas Kelas Kontrol .....	362
35	Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir .....	363
36	Soal Tes Awal dan Tes Akhir .....	367
37	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	370
38	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	371
39	Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen .....	372
40	Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol .....	373
41	Nilai Tertinggi Dan Terendah Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	374
42	Nilai Tertinggi Dan Terendah Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	376
43	Uji Kesamaan Rata-rata Hasil Belajar .....	378
44	Uji Normalitas Angket Kreativitas .....	379
45	Uji Homogenitas Angket Kreativitas .....	380
46	Uji Normalitas Hasil Belajar .....	381
47	Uji Homogenitas Hasil Belajar .....	382
48	Uji Perbedaan Kreativitas dan Hasil Belajar .....	383
49	Uji Keefektifan Kreativitas dan Hasil Belajar .....	384
50	Rekapitulasi Hasil APKG I .....	385
51	Deskriptor APKG I .....	387
52	Rekapitulasi Hasil APKG II .....	397
53	Deskriptor APKG II .....	400
54	Dokumentasi Pembelajaran Kelas Uji Coba .....	417
55	Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	419
56	Dokumentasi Pembelajaran Kelas .....	422
57	Surat-Surat .....	424
58	Daftar Jurnal .....	429

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian yang terdiri dari beberapa subjudul. Didalamnya akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Latar belakang dalam penelitian membahas tentang masalah yang menjadi alasan penulis melakukan penelitian. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan yang disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian berisi jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Manfaat penelitian membahas tentang kegunaan dari penelitian yang dilakukan. Berikut penjelasan selengkapnya:

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Wilayah Indonesia yang sangat luas mengakibatkan adanya perbedaan budaya, adat, hingga kualitas pendidikan masing-masing daerah Indonesia. Pendidikan yang seharusnya menjadi hak wajib bagi setiap warga Indonesia hingga kini masih belum bisa dirasakan secara merata bagi warga Indonesia. Hal ini mengakibatkan menurunnya kualitas pendidikan dari tahun ketahun untuk seluruh Indonesia. Walaupun tidak semua daerah menurun tetapi hal ini menjadikan di Indonesia tidak merata.

Di Indonesia kualitas pendidikan masih sangat memprihatinkan, mutu pendidikan yang rendah, kualitas pendidikan yang jauh dari kata memuaskan.

Bahkan di daerah tertentu terlihat jelas masih banyak warga Indonesia yang belum mendapatkan pendidikan sesuai dengan tujuan negara yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang dapat menunjukkan tingkat kemajuan pendidikannya. Jika pendidikannya maju pasti akan memberi andil besar dalam pembangunan sebuah bangsa. Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah guru. Dalam sistem pendidikan, guru berada di garda terdepan dan merupakan ujung tombak pendidikan dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas. Guru adalah orang yang selalu terlibat langsung dalam upaya membina, mempengaruhi, dan mengembangkan kemampuan kreativitas anak didik supaya menjadi anak yang cerdas, terampil, dan bermoral tinggi.

Guru dituntut memiliki kemampuan sebagai pendidik sekaligus pengajar dan harus menguasai semua materi pelajaran terutama lima mata pelajaran pokok, diantaranya yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan PKn. Guru juga harus terampil dalam menyampaikan serta dapat memilih metode atau teknik pembelajaran yang sesuai dan tepat, yang melibatkan siswa dan dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya guru dalam proses pembelajaran maka untuk dapat mengoptimalkan pelaksanaan program pendidikan di Indonesia pemerintah telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh sesuai dengan Undang-undang Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru kelas SD/MI, “Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam lima mata pelajaran SD/MI”.

Dalam hal ini, guru memiliki peran yang penting sebagai fasilitator dan moderator dalam proses belajar siswa. Siswa adalah individu yang memiliki sifat bosan, malas, dan sebagainya. Oleh sebab itu supaya pembelajaran itu tidak terkesan membosankan dan kurang menarik perlu adanya suatu pembaharuan atau inovasi. Pembaharuan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pembaharuan strategi, metode, ataupun teknik dalam pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak hambatan untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan. Dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah, khususnya mata pelajaran IPS. Masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah. Seperti yang ditemui dalam pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN Sidakaton 01 Kabupaten Tegal, diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru ialah ceramah karena dengan materi yang banyak dan jumlah jam yang pendek, metode ini masih dianggap efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan metode ceramah, hal ini terlihat siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru. Jika diberi pertanyaan siswa hanya berbisik-bisik bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa masih terkesan malu-malu untuk berpendapat di kelas. Beberapa siswa kadang sibuk dengan aktivitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Siswa kurang terbiasa untuk menuangkan pendapatnya baik kepada teman maupun kepada guru, akibatnya kreativitas siswa tidak muncul.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas VA dan VB SD Negeri Sidakaton 01 tahun pelajaran 2018/2019, diketahui bahwa nilai UAS pada siswa kelas V mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2018/2019 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Dimana dari 37 siswa hanya 22 siswa atau sekitar 59% anak yang mencapai KKM, sehingga ketuntasan

belajar klasikal belum tercapai, yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu siswa yang belajar, guru yang mengajar, metode mengajar, dan situasi pengajaran. Berdasarkan wawancara diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru ialah ceramah karena dengan materi yang banyak dan jumlah jam yang pendek, metode ini masih dianggap efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan metode ceramah tanya jawab ini terlihat siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru. Jika diberi pertanyaan siswa hanya berbisik – bisik bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa masih terkesan malu – malu untuk berpendapat di kelas. Beberapa siswa kadang sibuk dengan aktifitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Siswa kurang terbiasa untuk menuangkan pendapatnya baik kepada teman maupun kepada guru. Akibatnya kreativitas siswa tidak muncul.

Wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa seringkali siswa melupakan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru sering memberi pertanyaan diakhir, namun kebanyakan siswa tidak bisa menjawab dan sebagian besar siswa terkesan gugup tidak menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada siswa yang aktif. Contohnya ketika guru meminta siswa untuk menyebutkan apa yang mereka ketahui tentang Hindu – Budha setelah materi tersebut diterangkan, siswa hanya menjawab dengan menyebutkan istilah seperti Tri Murti, moksa, kasta dan sebagainya, namun ketika diminta untuk mengutarakan apa maksud dari istilah tersebut tidak ada yang menjawab. Apabila diberi pertanyaan dengan maksud yang lebih luas lagi. Misalnya guru bertanya kepada siswa dengan pertanyaan apa hubungan agama Hindu dengan India. Siswa terlihat semakin tidak siap sehingga terlihat masih

kurang paham. Contoh kasus di atas menunjukkan sebagian anak langsung melupakan apa materi yang baru saja disampaikan. Sebagian besar siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal materi seperti fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan. Selain itu, kreativitas siswa juga belum muncul karena siswa begitu pasif.

Maka dari itu perlunya suatu model pembelajaran yang menerapkan prinsip pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) untuk meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar siswa. Seperti yang ditetapkan oleh pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 BAB I Pendahuluan tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, diantaranya bahwa Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, inisiatif, kreatif, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan permendikbud tersebut, pembelajaran harus dilakukan dengan efektif dan efisien guna mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan kurikulum. Pada jenjang pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar, kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang digunakan untuk mengatur proses pendidikan dan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diberikan kepada siswa di tingkat sekolah Dasar, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37, bahwa Kurikulum

pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS. Yang merupakan ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Tujuan pokok pendidikan IPS dapat membantu para siswa mengembangkan kemampuan membuat keputusan-keputusan yang bersifat kritis dan kreatif, sehingga mereka dapat memecahkan masalah-masalah pribadi dan membentuk kebijakan umum dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sosial (Sapriya, 2017:69). Oleh karena itu, dari adanya mata pelajaran IPS ini diharapkan siswa menjadi kritis, analitis dan kreatif dalam menyikapi masalah sosial yang ada dan mampu mengidentifikasi upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan memberikan arahan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang (Moustakis dalam Munandar, 2017:18).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memotivasi belajar siswa agar mencapai hasil yang diinginkan dan memunculkan kreativitas siswa ialah dengan penerapan strategi, model, metode, dan teknik pengajaran yang variatif. Metode, model, dan teknik pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran. Strategi pengajaran ini penting karena merupakan kegiatan menunjukkan dan memperlihatkan komunikasi antara guru dan siswa. Banyak variasi strategi,

model, metode, dan teknik yang telah diciptakan dalam dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih baik dan dapat mencapai tujuan. Guru harus kreatif dalam memilih model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat. Guru tidak hanya menggunakan satu teknik pembelajaran saja, tetapi guru juga bisa menggunakan dua teknik sekaligus dalam suatu pembelajaran yang secara umum tidak memerlukan waktu yang lama, sampai menghabiskan satu jam tatap muka (Warsono & Hariyanto, 2014:36).

Oleh sebab itu pada implementasinya, guru dapat saja menggabungkan berbagai teknik ini dalam suatu kesempatan pembelajaran. Contoh dari sekian banyak teknik pembelajaran ialah *Card Sort* dan *Mind Mapping*, *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang obyek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2017: 53). Penggunaan model pembelajaran aktif dengan teknik *Card Sort* bertujuan untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari siswa. Model pembelajaran aktif dengan teknik pembelajaran *Card Sort* salah satunya belum memberikan gambaran yang nyata mengenai semua materi yang dipelajari sehingga perlu dipadukan dengan teknik pembelajaran yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai semua materi yang akan dipelajari. Teknik pembelajaran yang cocok dan memberikan gambaran nyata mengenai semua materi yang akan dipelajari adalah pembelajaran menggunakan teknik *Mind Mapping*.

*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran seseorang (Buzan, 2012:4). Maka dari itu

guru harus kreatif dalam memilih strategi, model, metode, ataupun teknik yang tepat. Strategi pembelajaran duduk tenang, mendengarkan ceramah dari guru sepertinya harus diminimalkan demi perkembangan potensi peserta didik, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sangat diperlukan. Melalui pembelajaran yang menggali kreativitas siswa akan membantu siswa untuk bisa berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangun ide-ide yang tidak terduga (Johnson, 2009:214). Dengan demikian, salah satu yang diharapkan dari pembelajaran IPS, yakni siswa mampu berpikir kreatif dapat diwujudkan.

Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang layak. Hal itu merupakan amanat undang-undang pendidikan nasional. Pendidikan yang layak akan diperoleh melalui pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah. Sekolah Dasar sebagai salah satu bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan siswa sepanjang hayat, yang mampu memberikan keteladanan, memberikan kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, bicara soal pendidikan selalu dekat dengan belajar dan pembelajaran. Dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya. Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan

kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antar individu dengan individu lainnya maupun dengan lingkungannya (Burton dalam Siregar & Nara, 2017:4). Pembelajaran adalah mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa melakukan belajar.

Di sekolah, siswa dikondisikan oleh sistem pendidikan untuk belajar sejumlah mata pelajaran. Apabila menemui kondisi kelas dengan siswa yang hanya pasif, mudah melupakan pelajaran, dan siswa tersebut tidak berminat pada suatu proses belajar mengajar maka dibutuhkan kreativitas seorang pendidik untuk bisa mengkondisikan kelas agar siswa dapat termotivasi mengikuti pelajaran. Kreativitas seorang pendidik ini bisa dituangkan dengan membuat variasi terhadap model, metode atau teknik pembelajaran yang telah digunakan. Dengan menggabungkan teknik pembelajaran *Card Sort* dan *Mind Mapping* bisa diterapkan sebagai teknik pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik.

Seperti yang diuraikan di atas, salah satu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menggabungkan teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping*. Sebelumnya, teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* telah diterapkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh Ningrum, Hariyadi, dan Prihatin pada tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif tipe *Card Sort* dengan kombinasi Teknik *Mind Mapping* terhadap aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas X MAN 02 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif *Card Sort* dengan kombinasi teknik *Mind Mapping* berpengaruh signifikan ( $P <$

0,05) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X MAN 02 JEMBER pada materi virus. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,05% dan kelas kontrol sebesar 64,38%. Sedangkan rerata selisih nilai pretest dan posttest antara siswa kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 11,1% dan siswa kelas kontrol sebesar 9,8% dengan probabilitas ( $P < 0,05$ ).

Penelitian lain dilakukan oleh Lestari, Basri, dan Rahayu dari Universitas Riau pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan *JOSUUSHI* KELAS XII SMA Taruna Pekanbaru Baru”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan pengolahan data statistik dengan rumus t secara manual, diperoleh  $t_{hitung} 6,66 > t_{tabel} 1,68$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan josuushi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran.

Kajian empiris di atas, menjadi landasan peneliti untuk menguji keefektifan teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidakaton 01 kabupaten Tegal. Dengan penerapan kombinasi teknik ini dalam proses pembelajaran diharapkan tidaklah menjemukan, karena teknik ini berpusat pada siswa, sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif dan guru sebagai fasilitator saja. Gerakan fisik yang berpengaruh dalam teknik ini dapat membantu mengaktifkan kelas yang jenuh atau bosan, sehingga dapat membuat siswa tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, penerapan perpaduan teknik pembelajaran ini juga untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Perpaduan Teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran.
- (2) Guru lebih banyak menjelaskan materi melalui metode ceramah kepada siswa, sehingga hasil pembelajaran kurang bermakna dan tahan lama.
- (3) Guru masih kurang dalam penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran.
- (4) Strategi pembelajaran aktif yang memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS belum banyak digunakan dalam pembelajaran.
- (5) Pembelajaran IPS masih belum bisa melatih siswa untuk berpikir kreatif.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa masalah yang ada masih bersifat umum dan terlalu luas. Oleh sebab itu, perlu pembatasan masalah agar diperoleh kajian yang efektif dan mendalam. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas V SDN Sidakaton 01 Tegal, serta siswa kelas V SDN Sidakaton 05 Tegal tahun ajaran 2018/2019.
- (2) Variabel yang diteliti, yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan Psikomotorik.
- (3) Penelitian memfokuskan pada penerapan teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping*.
- (4) Materi pembelajaran IPS yang akan diteliti, yaitu Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD semester 2.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah penerapan teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping* efektif terhadap Kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia?
- (2) Apakah penerapan teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping* efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia?
- (3) Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa IPS pada siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia antara yang mendapat Pembelajaran Aktif teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping* dan yang mendapat Pembelajaran Konvensional?
- (4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia antara yang mendapat Pembelajaran Aktif

Teknik *Card Sort* dengan Kombinasi *Mind Mapping* dan yang mendapat Pembelajaran Konvensional?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian tentu terdapat tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini ada dua yaitu:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui Keefektifan Perpaduan Pembelajaran Aktif Teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* di bandingkan dengan Pembelajaran Konvensional terhadap kreativitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus yaitu tujuan yang bersifat khusus atau rinci. Tujuan khusus memiliki cakupan yang lebih sempit dibandingkan dengan tujuan umum. Tujuan khusus mengandung hal-hal yang lebih rinci. Tujuan khusus merupakan sesuatu yang ingin dicapai secara rinci dan lebih detail. Tujuan khusus harus konsisten dengan rumusan masalah, hal ini dimaksudkan bahwa tujuan khusus merupakan jawaban dari rumusan masalah. Penelitian ini memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai. Uraian selengkapnya mengenai tujuan khusus akan dipaparkan dengan jelas dan terperinci, sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan kreativitas siswa antara yang menerapkan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* dibandingkan dengan yang menerapkan pembelajaran

konvensional pada pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara yang menerapkan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* dibandingkan dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan kreativitas dan hasil belajar siswa antara yang menerapkan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* dibandingkan dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Selain dari tujuan utama yang hendak dicapai dalam suatu penelitian, juga terdapat manfaat sebagai dampak tercapainya tujuan penelitian tersebut. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu secara teoritis dan praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dalam pembelajaran dan menambah kajian untuk penelitian lanjutan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Penelitian ini dapat memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

- (1) Siswa dapat bekerjasama dan memahami sendiri pada pembelajaran IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
- (2) Meningkatnya kreativitas siswa pada pembelajaran IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
- (3) Meningkatnya hasil belajar IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

- (1) Membantu menciptakan suatu kegiatan belajar IPS yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- (2) Menambah pengalaman guru untuk menerapkan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dalam pembelajaran.
- (3) Sebagai bahan masukan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

- (1) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- (2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

- (1) Bertambahnya pengetahuan mengenai penerapan teknik *Card Sort* dengan kombinasi *Mind Mapping* di SD.
- (2) Meningkatnya kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknik pembelajaran yang tepat.

- (3) Bertambahnya bekal pengetahuan bagi peneliti saat terjun langsung menjadi seorang guru di SD dan saat peneliti melaksanakan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka merupakan kajian kedua dalam penelitian ini. Kajian pustaka berisi pengkajian terhadap pustaka (penelitian) terkait yang digunakan dalam sebuah penelitian. Kajian pustaka bertujuan untuk mengungkapkan pemikiran atau teori-teori yang melandasi penelitian. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang: kajian teoretis membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, kajian empiris merupakan uraian hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, kerangka berpikir berisi penjelasan sementara tentang hubungan antar variabel permasalahan yang akan diteliti, dan hipotesis penelitian berisi jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Penjelasan selengkapnya yaitu sebagai berikut:

#### **2.1 Kajian Teori**

Kajian teori dalam penelitian ini membahas berbagai teori yang melandasi penelitian. Penelitian ini dikemukakan oleh para tokoh yang ahli pada bidangnya. Kajian teori ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yaitu: (1) Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar meliputi pengertian belajar, karakteristik belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, hasil belajar IPS, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, dan materi pembelajaran IPS; (2) Kreativitas meliputi pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, faktor yang mempengaruhi kreativitas, dan indikator kreativitas; (3) Pembelajaran Aktif meliputi pengertian

pembelajaran aktif, pembelajaran konvensional, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, teknik pembelajaran *Card Sort*, teknik pembelajaran *Mind Mapping*, perpaduan teknik *Card Sort* dengan teknik *Mind Mapping*, dan hubungan perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dan *Mind Mapping* dengan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pembahasan mengenai teori-teori tersebut akan diuraikan dalam penjelasan sebagai berikut:

### **2.1.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Teori mengenai pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup pengertian belajar, karakteristik belajar, faktor yang mempengaruhi belajar, pembelajaran IPS di sekolah dasar dan materi pembelajaran IPS. Berikut penjelasannya.

#### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat (Siregar & Nara, 2017:3-4). Hal serupa juga diungkapkan Witherington (1952) dalam Hanifah, Suhana (2017:7) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang diwujudkan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber atau objek belajar, baik yang secara sengaja dirancang maupun yang tidak secara sengaja dirancang tetapi dimanfaatkan (Suyono & Hariyanto, 2012:9).

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

perubahan dalam kepribadian dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup.

#### **2.1.1.2 Karakteristik Belajar**

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek belajar ialah: a) bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan mengingat, c) ada penerapan pengetahuan, d) menyimpulkan makna, e) menafsirkan dan mengaitkannya dengan kenyataan yang ada, dan f) adanya perubahan sebagai pribadi. Belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) adanya kemampuan baru atau perubahan, b) perubahan tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap atau dapat disimpan, c) perubahan tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha, dan perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya, d) perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan (Siregar & Nara, 2017:3-5).

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik belajar yaitu: a) bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan baru, c) adanya perubahan sebagai pribadi, dan d) adanya kemampuan mengingat.

#### **2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku. Keberhasilan proses belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar, antara lain: a) peserta didiknya dengan sejumlah latar belakang yang mencakup tingkat kecerdasan, bakat, sikap, minat, motivasi, keyakinan, kesadaran, kedisiplinan, dan tanggung jawab, b) Pengajar yang profesional yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi sosial,

kompetensi personal, kompetensi profesional, dan kualikasi pendidikan yang memadai, c) Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, d) kurikulum yang digunakan, dan e) lingkungan sekitar (Hanifah & Suhana, 2017:8). Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kondisi belajar internal dan eksternal. Kondisi internal mencakup kondisi badan, keadaan fungsi-fungsi panca indera, bakat, minat, intelegensi, dan motivasi. Sedangkan kondisi eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan guru, dan lingkungan masyarakat (Siregar & Nara, 2017:172). Hal serupa juga dikemukakan oleh Slameto (2013:54-71) faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* mencakup faktor kesehatan, cacat tubuh, *inteligensi*, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor *ekstern* mencakup faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup faktor fisiologis, dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal mencakup faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

#### **2.1.1.4 Hasil Belajar IPS**

Pakar pendidikan dan psikologi memiliki definisi yang berbeda-beda mengenai hasil belajar, namun memiliki makna yang hampir sama. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sudjana menekankan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah proses belajar (Sudjana dalam Sanjaya, dkk, 2016:3).

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Rifa'i & Anni (2015:67) mengemukakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami kegiatan belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar siswa, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir (Benyamin Bloom dalam Rifa'i & Anni, 2015:68). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar atau kemampuan intelektual seseorang. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang dari tingkatan yang lebih sederhana menuju tingkatan yang lebih kompleks, dan dari aktivitas berpikir yang sederhana menuju aktivitas berpikir tingkat tinggi (Sudjana, 2016: 22). Keenam jenjang tersebut, yaitu ingatan (*knowledge*, C1), pemahaman (*comprehension*, C2), aplikasi (*application*, C3), analisis (*analysis*, C4), sintesis (*synthesis*, C5), dan evaluasi (*evaluation*, C6). Adapun jenjang dari ingatan sampai penerapan disebut jenjang berpikir tingkat sederhana, sedangkan jenjang dari analisis sampai evaluasi disebut sebagai jenjang berpikir tingkat tinggi (Nurgiyantoro, 2014:57).

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian,

organisasi, dan internalisasi (Sudjana, 2016:22). Kategori tujuannya mencerminkan susunan yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembetulan pola hidup. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, penyesuaian, dan kreativitas (Benyamin Bloom, 2013 dalam Rifa'i & Anni, 2015:68)

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Hasil belajar IPS yang diperoleh siswa mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diamati dan diukur melalui penilaian. Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada siswa berdasarkan kriteria tertentu. Salah satu alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru untuk melihat hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif yaitu dengan tes (Sudjana, 2016:3). Tes merupakan salah satu alat pengukuran untuk menyatukan informasi karakteristik suatu objek. Tes hasil belajar yang dilakukan oleh siswa dapat memberikan informasi, sejauh mana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Widoyoko 2016:57)

Penilaian hasil belajar siswa pada ranah psikomotor pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang berupa lembar observasi dengan instrumen rubrik penilaian. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2015:76). Selanjutnya pengukuran hasil belajar siswa pada ranah afektif dalam penelitian ini juga menggunakan alat ukur berupa lembar angket. Angket daftar pertanyaan

yang diberikan kepada responden sesuai dengan permintaan pengguna (Riduwan, 2015:71). Angket afektif pada penelitian ini berupa angket penilaian diri.

#### ***2.1.1.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar***

Di Sekolah, pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan guru bersama siswa. Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja oleh guru, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali (Miarso, 1991 dalam Siregar & Nara, 2017:12). Pembelajaran menunjukkan serangkaian proses dan peristiwa yang dilalui siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2016:18) pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Fathurrohman, 2015:16). Pembelajaran juga merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Siswa di kelas menerima berbagai macam mata pelajaran yang harus dikuasai. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jejang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2017:7). Pendidikan IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia (Banks, 1985 dalam Susanto, 2016:140).

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat di kelompokkan menjadi empat komponen, diantaranya yaitu: 1) memberikan kepada siswa

pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang; 2) menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi; 3) membantu siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; dan 4) menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial. Keempat tujuan ini tidak terpisah atau berdiri sendiri, melainkan merupakan kesatuan dan saling berhubungan. Dengan demikian, jelaslah bagi kita, bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari beberapa disiplin ilmu (Susanto, 2013 dalam Sri Widari, dkk, 2017:87).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar hendaknya memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan tahap perkembangan yang dilalui kebutuhan siswa. Tahap perkembangan ini berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang mempunyai perbedaan karakteristik dalam setiap kelompok umurnya. Perkembangan kognitif pada anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu: 1) sensorik-motorik (usia 0-2 tahun), 2) tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), 4) tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) (Piaget, 1950 dalam Susanto, 2016:77-8). Siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Bahwasannya siswa pada tingkatan ini mampu memahami suatu hal secara konkret dan menyeluruh. Padahal IPS menyajikan materi dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak diantaranya, yaitu konsep waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual keagamaan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, dan

kelangkaan. Sehingga mereka kesulitan dalam memahami materi IPS (Piaget dalam Susanto, 2016:152). Dengan adanya konsep-konsep abstrak tersebut hendaknya membutuhkan kekreatifan guru dalam memilih strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa.

#### **2.1.1.6 Materi Pembelajaran IPS**

Materi merupakan apa yang dipelajari oleh siswa berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis yang berbentuk pengetahuan (berisi fakta dan informasi yang terperinci) keterampilan, langkah-langkah, prosedur, keadaan, syarat-syarat tertentu, dan sikap berisi pendapat, ide, saran, dan tanggapan (Uno & Mohamad, 2015:24). IPS adalah program pendidikan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang mengintegrasikan secara interdisiplin secara konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora dan bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan kreativitas siswa dalam rangka berpartisipasi, didalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia.

Oleh karena itu, materi yang dikembangkan dalam pendidikan IPS tidak dapat terlepas dari materi yang dikembangkan dari luar disiplin ilmu sosial yaitu materi-materi yang digunakan untuk mengembangkan sikap dalam proses belajar. Materi pendidikan IPS yang disajikan pada tingkat sekolah dasar tidak menunjukkan label dari masing-masing disiplin ilmu sosial. Materi dibuat secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. Untuk

jenjang SD/MI pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Sapriya, 2017:194). Isi pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip (Kemp dan Merrill, 1997 dalam Hamzah & Nurdin, 2015:24).

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum yaitu 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; dan 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam kurikulum KTSP, materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia merupakan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa kelas V SD. Pada silabus pembelajaran materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia terdapat pada Standar Kompetensi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia terdapat pada Kompetensi Dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Indikator yang akan dicapai yaitu: 1) menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan; 2) menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan; 3) mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan; dan 4) menunjukkan sikap menghargai jasa paratokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan (Depdiknas, 2006) dalam Susanto, 2016:160).

Karakteristik materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia yaitu lebih banyak mengandung materi yang bersifat hafalan, pemahaman, dan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak, karena terkait dengan konsep waktu dan perubahan. Dalam hal ini, guru harus membimbing dan menjelaskan secara detail kepada siswa. Melihat karakteristik siswa usia SD yang cenderung mampu memahami suatu hal secara konkret dan menyeluruh, aktif bergerak dan tidak bertahan lama untuk duduk sambil mendengarkan penjelasan guru, perlu ada strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran yang efektif untuk diterapkan.

Dari penjelasan diatas salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping*. Dengan perpaduan kedua teknik tersebut pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia, dapat meminimalkan kejenuhan yang terjadi dalam kelas. Guru dapat membuat suasana kelas yang aktif dan menyenangkan melalui penggabungan teknik tersebut. Dengan penggabungan teknik ini kreativitas siswa akan muncul, dengan munculnya kreativitas belajar siswa maka hasil belajarnya pun akan meningkat. Kedua teknik ini menggunakan fasilitas kartu, kartu-kartu yang digunakan untuk media berisi informasi tentang materi yang sudah dikategorikan atau dikelompokkan. Berdasarkan karakteristik materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia, maka perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia termasuk materi yang cukup banyak, sehingga dapat dibuat 75 kartu kategori. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan perpaduan teknik *Card Sort* dengan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

## **2.1.2 Kreativitas**

Teori mengenai Kreativitas mencakup pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, faktor yang mempengaruhi kreativitas, dan indikator kreativitas.

### ***2.1.2.1 Pengertian kreativitas***

Kreativitas adalah kemampuan untuk kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru (Utami Munandar, 2017:47). Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi siswa dalam proses belajar (Enco, 2005 dalam Kenedi, 2017:330). Uno & Mohamad, 2015:154 mengemukakan bahwa: (a) kreatif sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak gagasan; (b) orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda; (c) kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Supriadi, 1994) dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:13). Kreativitas berupa orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Oleh karena itu, kreativitas seseorang tergantung bagaimana seseorang bisa berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan usaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan segala tampilan dan

fakta pengolahan data di otak (Uno & Mohamad, 2015:164). Ada lima proses kreatif yaitu: (1) persiapan, mendefinisikan masalah, tujuan atau tantangan; (2) mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran; (3) gagasan-gagasan bermunculan; (4) memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah; dan (5) mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut (Mike Hernacki, 2002 dalam Uno & Mohamad, 2015:164).

Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Bersamaan ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif (Sternberg, 1988 dalam Utami Munandar, 2012:20). Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan kemampuan kreatif, dan kemampuan ini dapat dikembangkan (Supriadi, 1994 dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:19). Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku cerdas, namun kreativitas dan intelegensi tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan. Sebab skor IQ yang rendah memang selalu diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor IQ yang tinggi ternyata tidak selalu dibarengi oleh tingkat kreativitas yang tinggi pula (Rachmawati & Kurniati, 2012:20).

Berdasarkan dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dengan tingkat yang berbeda untuk melahirkan sesuatu yang baru, kombinasi baru, berdasarkan informasi baik berupa gagasan atau karya nyata individu dalam menghadapi suatu masalah dan mencoba untuk mencari solusinya.

### ***2.1.2.2 Ciri-ciri kreativitas***

Kreativitas tentunya memiliki ciri – ciri. Ciri-ciri kreativitas dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi, sikap dan kepribadian kreatif (Supriadi, 1994 dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:15). Ciri- ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi atau perincian. Ciri-ciri afektif lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil risiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, dan sebagainya (Utami Munandar, 2017:51). Ciri-ciri kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalkan dalam tes berfikir divergen (Utami Munandar, 2012:10). Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut: (a) Kelancaran yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah; (b) Keluwesan yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa; (c) Keaslian yaitu kemampuan berikan respons yang unik atau luar biasa; (d) Keterperincian yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide

menjadi kenyataan; (e) Kepekaan yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (Nursito, 2000).

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah (Rachmawati & Kurniati, 2012:21). Ciri kepribadian orang kreatif yaitu antusias, banyak akal, berpikiran terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idealis, ingin tahu, jenaka, kritis, mampu menyesuaikan diri, memecah belah, menjauhkan diri, orisinal atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk, sinis, sulit ditebak, tekun, toleran, toleran terhadap risiko, asertif, berlebihan, bersemangat, bingung, cerdas, fleksibel, gigih, impulsif, introver, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang, mudah bergerak, pemberontak, pemangot, penuh humor, percaya diri, sensitif, skeptis, tegang, dan tidak toleran (Ayan, 2002 dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:16).

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas terdiri dari: mampu mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, mampu untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa, mampu memberikan respons yang unik atau luar biasa, mampu menyatakan pengarahannya secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi, motivasi yang tinggi, kepribadian kreatif, rasa ingin tahu yang tinggi, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil risiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa,

menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, imajinasi, dan Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dan senang memecahkan masalah.

### ***2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas***

Kreativitas tidak hanya muncul begitu saja pada seseorang tetapi tentunya ada faktor yang mempengaruhinya. Ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu: (a) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis; (b) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan; (c) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak; (d) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak (Rachmawati & Kurniati, 2012:27).

Ada beberapa faktor pendorong kreativitas diantaranya: (a) Kepekaan dalam melihat lingkungan; (b) Kebebasan dalam melihat lingkungan atau bertindak; (c) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil; (d) Optimis dan berani ambil risiko, termasuk risiko yang paling buruk; (e) Ketekunan untuk berlatih; (f) Hadapi masalah sebagai tantangan; (g) Lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan otoriter (Uno & Mohamad, 2015:155).

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu: memberikan rangsangan mental, menciptakan lingkungan yang kondusif, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak, kepekaan dalam melihat lingkungan, kebebasan dalam bertindak, komitmen kuat untuk maju dan berhasil, optimis dan berani ambil risiko, termasuk risiko yang paling buruk, ketekunan untuk berlatih, dan hadapi masalah sebagai tantangan.

#### ***2.1.2.4 Indikator kreativitas***

Kreativitas itu penting dimiliki oleh seseorang. Bagi seorang siswa atau peserta didik yang memiliki kreativitas akan dapat memecahkan kesulitan yang ia hadapi saat belajar. Kreativitas seorang siswa dapat dibina atau diarahkan oleh dirinya sendiri dengan mengusahakan adanya kondisi yang merangsang dirinya untuk berpikir kreatif. Pengembangan kreativitas akan melibatkan pengembangan pikiran, perasaan, penginderaan, dan firasat intuisi yang semuanya akan membangun kemampuan kreatif. Oleh karena itu di dalam kelas, penting bagi seorang guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, salah satunya dengan menggunakan model, metode, dan teknik pembelajaran yang mengasah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu ide, gagasan ataupun tindakan. Kreativitas dalam penelitian ini ialah kreativitas belajar seorang siswa yang tentunya berada saat proses pembelajaran.

Indikator kreativitas meliputi: (a) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (b) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; (c) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (d) mampu menyatakan pendapat secara spontan

dan tidak malu-malu; (e) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; (f) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain; (g) memiliki rasa humor tinggi; (h) mempunyai daya imajinasi yang kuat; (i) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain; (j) Dapat bekerja sendiri; (k) Senang mencoba hal-hal baru; dan (l) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (Hamzah & Nurdin, 2015:252).

Menurut Munandar (1999) dalam Susanto (2016:111) indikator kreativitas meliputi: (a) keterampilan berpikir lancar (*Fluency*); (b) keterampilan berpikir luwes (*flexibility*); (c) keterampilan berpikir orisinal (*originality*); dan (d) keterampilan memerinci (*elaboration*).

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas yaitu:

1. keterampilan berpikir lancar (*Fluency*) diantaranya: sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) diantaranya: mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi, dan dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
3. keterampilan berpikir orisinal (*originality*) diantaranya: mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain, mempertanyakan cara-cara yang lama, dan berusaha memikirkan cara-cara baru, dan memiliki cara berpikir lain dari yang lain.

4. keterampilan memerinci (*elaboration*) diantaranya: mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, Senang mencoba hal-hal baru, dan Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

### **2.1.3 Pembelajaran Aktif**

Teori mengenai pembelajaran aktif mencakup pengertian pembelajaran aktif, pembelajaran konvensional, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, teknik pembelajaran *Card Sort*, teknik pembelajaran *Mind Mapping*, perpaduan teknik *Card Sort* dengan teknik *Mind Mapping*, dan hubungan perpaduan teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* dengan kreativitas dan hasil belajar siswa.

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran aktif**

Masih banyak guru di Indonesia yang masih memilih untuk mengajarkan materi dengan menggunakan metode ceramah karena masih dianggap efektif untuk mengejar tercapainya suatu materi. Dengan terus – menerus menggunakan ceramah, akan menyebabkan kebosanan pada diri siswa, walaupun semua materi akan tersampaikan namun minat dan keterbatasan daya dengar, dan daya ingat siswa menjadi terabaikan. Oleh karena itu, seharusnya dalam proses KBM tidak terus menerus menggunakan ceramah. Proses KBM harus membuat siswa berperan aktif sehingga siswa dapat belajar kreatif dan mampu memecahkan masalah. Kebosanan dalam KBM disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari guru dan faktor yang berasal dari murid. Pengabaian kedua faktor ini akan menyebabkan masalah dalam KBM tidak teratasi. Untuk memuluskan KBM, maka kedua faktor ini harus dipahami dan diatasi. Salah satu yang harus dilakukan yaitu dengan meningkatkan kreativitas guru dalam bertindak. Guru yang kreatif

adalah guru yang kaya akan ide-ide, dan menerapkan Strategi, Metode, dan Teknik pembelajaran yang variatif (Uno & Muhamad, 2015:158). Pembelajaran aktif didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berfikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2014:12). Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif ketika siswa belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini, dkk, 2017:1).

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata pada saat proses pembelajaran.

### ***2.1.3.2 Pembelajaran Konvensional***

Secara umum metode mengajar dibagi menjadi dua. Konvensional (tradisional) dan inkonvensional (modern). Metode mengajar konvensional adalah metode mengajar yang biasa dipakai oleh guru. Sedangkan metode inkonvensional adalah suatu metode mengajar yang baru berkembang, dan belum biasa digunakan secara umum, hanya dikembangkan di sekolah tertentu yang mempunyai peralatan dan media yang lengkap (Nasution, 2012:263).

Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran yang umum dan sudah biasa dilakukan dan terpusat pada guru. Pelaksanaan pembelajaran konvensional dilakukan dengan cara mendengarkan, tanya jawab, dan membaca. Dimana guru memegang peranan dan aktivitas terlalu banyak dalam proses pembelajaran serta kurang memperhatikan apakah siswa sudah memahami materi yang dijelaskan atau belum sehingga berdampak terhadap ketuntasan belajar siswa. Guru hanya memberikan informasi terkait materi ajar, sedangkan siswa hanya diam, mendengarkan, dan menerima begitu saja apa yang disampaikan. Dengan demikian, peran guru sangat mendominasi dalam pembelajaran (Majid, 2015:165).

Metode ceramah adalah penyajian oleh guru dengan cara memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa (Setijowati, 2016:36). Hal serupa juga dikemukakan oleh Majid (2015:194) bahwa Metode ceramah merupakan metode mengajar yang dilakukan oleh guru dengan melakukan penuturan secara lisan untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru, dan metode pembelajaran ini terpusat pada pendidik. Pelaksanaan pembelajaran konvensional dilakukan dengan cara mendengarkan, tanya jawab, dan membaca.

### ***2.1.3.3 Metode Pembelajaran***

Metode adalah suatu cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Siregar & Nara, 2017:80). Suyono & Hariyanto (2012:18) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah perencanaan dan

langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu (Uno & Mohamad, 2015:7). Hal serupa juga dikemukakan oleh Setijowati (2016:12) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengimplementasikan rencana yang sudah dibuat untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

#### ***2.1.3.4 Teknik Pembelajaran***

Teknik pembelajaran yaitu implementasi metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, yang merupakan kiat atau taktik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Warsono & Hariyanto, 2014:36). Teknik pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan metode pembelajaran. Teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang diinginkan atau dicapai (Gerlach & Ely, 1980 dalam Uno & Muhamad, 2015:7). Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seorang guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik (Setijowati, 2016:3).

Dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang diinginkan.

### ***2.1.3.5 Teknik pembelajaran Card Sort***

Teori teknik pembelajaran *Card Sort* mencakup pengertian teknik pembelajaran *Card Sort*, langkah-langkah teknik pembelajaran *Card Sort*, dan kelebihan dan kekurangan teknik pembelajaran *Card Sort*.

#### ***2.1.3.5.1 Pengertian Teknik Pembelajaran Card Sort***

Menurut Silberman (2016:169) *Card Sort* (pemilahan kartu) adalah aktivitas kerja sama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik pengelompokan, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Sedangkan Warsono & Hariyanto (2014:47) menjelaskan bahwa *Card Sort* atau pilah kartu merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik pembelajaran kolaboratif atau teknik pembelajaran kooperatif bergantung kepada keinginan guru.

*Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang digunakan pendidik untuk mengajak peserta didik menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang akan dibahas dalam pembelajaran (Sanjaya, dkk, 2016:3). Zaini, dkk (2017:53) juga menjelaskan bahwa *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang obyek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *Card Sort* adalah kegiatan kolaboratif yang digunakan

guru, dengan menggunakan fasilitas kartu untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi, dan juga untuk mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya.

#### 2.1.3.5.2 Langkah-langkah Teknik Pembelajaran *Card Sort*

Menurut Silberman (2016:169) memaparkan prosedur pelaksanaan teknik *Card Sort* ini sebagai berikut: (a) Beri tiap siswa kartu indeks yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau beberapa kategori; (b) Perintahkan siswa untuk berkeliling ruangan dan mencari siswa lain yang kartunya cocok dengan kategori yang sama. (guru bisa mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau biarkan peserta mencarinya); (c) Perintahkan para siswa yang kartunya memiliki kategori sama untuk menawarkan diri kepada siswa lain; (d) Ketika tiap kategori ditawarkan, kemukakan poin-poin pengajaran yang menurut guru penting.

Selain itu teknik ini juga mempunyai variasi yang dapat dilakukan misalnya: (a) Perintahkan tiap kelompok untuk membuat presentasi pengajaran tentang kategorinya; dan (b) Pada awal kegiatan, bentuklah tim. Berikan tiap tim satu dus kartu, pastikan bahwa mereka mengocoknya agar kategori-kategori yang cocok dengan mereka tidak jelas dimana letaknya. Perintahkan tiap tim untuk memilah-milah kartu menjadi sejumlah kategori. Tiap tim bisa mendapatkan skor untuk jumlah kartu yang dipilih dengan benar.

#### 2.1.3.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Pembelajaran *Card Sort*

Masing-masing teknik memiliki kelebihan dan kelemahan, seperti yang dikemukakan oleh Murdi (2018:34) bahwa Ada beberapa kelebihan teknik

*Card Sort* antara lain: (1) Mudah dilaksanakan; (2) Dapat diikuti oleh siswayang jumlahnya banyak; (3) Mudah menyiapkannya; (4) Guru mudah menerangkan dengan baik; (5) Siswa lebih mudah mengerti tentang materi yang diajarkan daripada dengan menggunakan metode ceramah; (6) siswa lebih antusias dalam pembelajaran; (7) Sosialisasi antara siswa lebih terbangun yakni antara siswa dengan siswa lebih akrab; dan (8) meningkatkan kreativitas siswa.

Pelaksanaan teknik pembelajaran yang dipilih tentunya memiliki kekurangan yang harus diantisipasi. Adapun kelemahan teknik pembelajaran *Card Sort* yaitu: (1) Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan teknik *Card Sort*; (2) membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu pintar; (3) setiap anggota dalam kelompok tidak semuanya aktif; (4) apabila guru kurang bisa mengendalikan kelas maka suasana kelas akan menjadi gaduh.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengantisipasi kelemahan teknik pembelajaran *Card Sort* diantaranya: (1) guru harus memberi arahan prosedur yang akan dilakukan dengan jelas; (2) guru hendaknya mampu mengonsep teknik pembelajaran *Card Sort* yang disesuaikan dengan

#### **2.1.3.6 Teknik Pembelajaran *Mind Mapping***

Teori teknik pembelajaran *Mind Mapping* mencakup pengertian teknik pembelajaran *Mind Mapping*, langkah-langkah teknik pembelajaran *Mind Mapping*, dan kelebihan dan kekurangan teknik pembelajaran *Mind Mapping*.

##### **2.1.3.6.1 Pengertian Teknik Pembelajaran *Mind Mapping***

Menurut Silberman (2016:200) *Mind Mapping* merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan ide, mencatat apa yang dipelajari, atau

merencanakan tugas baru. *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran atau peta pikiran, merupakan tehnik yang dikembangkan oleh Tony Buzan dalam Zaini, dkk (2017:7). *Mind Mapping* adalah tehnik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan tulisan, bentuk, gambar dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Tehnik ini awalnya dikembangkan untuk mengajarkan kreativitas, namun seiring dengan perkenbangannya, tehnik ini digunakan untuk belajar maupun mengajar. Dalam praktek, mindmap digunakan untuk memetakan materi menjadi cabang-cabang yang dihubungkan dengan garis. Sedangkan menurut Uno & Muhamad (2015:84) *Mind Mapping* sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah tehnik pembelajaran untuk mengorganisasikan, menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari dan menjelaskan pengetahuan dengan menggunakan visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.

#### 2.1.3.6.2 Langkah-langkah Teknik Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Silberman (2016:200) menjelaskan bahwa langkah-langkah taknik *Mind Mapping* sebagai berikut: (1) Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran; (2) Buatlah sebuah peta pikiran sederhana untuk siswa dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol; (3) Jelaskan bagaimana warna, gambar, dan simbol dalam peta pikiran anda meningkatkan seluruh kerja pikiran; (4) Perintahkan siswa untuk menyisipkan contoh sederhana dari kehidupan sehari-hari mereka yang dapat mereka buat peta pikirannya; (5) Sediakan kertas, spidol, dan materi sumber lain yang menurut guru akan membantu siswa menciptakan peta

pikiran yang semarak dan cerah; (6) Tugaskan siswa untuk membuat pemetaan pikiran; (7) Sarankan agar mereka memulai peta mereka dengan membuat sentra gambar, yang menggambarkan topik atau gagasan utamanya. Selanjutnya, doronglah mereka agar memecah keseluruhannya menjadi unsur-unsur yang lebih kecil dan menggambarkan unsur-unsur ini di sekeliling peta (8) Perintahkan mereka untuk mengungkapkan tiap gagasan menggunakan gambar, dengan menyertakan sedikit mungkin kata-kata. Setelah itu, mereka dapat memerincinya di dalam pikiran mereka; (9) Sediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun peta pikiran mereka. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan; (10) Perintahkan siswa untuk saling bercerita tentang peta pikiran mereka.

Selain itu teknik ini juga mempunyai variasi yang dapat dilakukan misalnya: (1) Berikan tugas pembuatan peta pikiran dalam tim, sebagai alternatif dari pembuatan peta pikiran secara perseorangan; (2) Gunakan komputer untuk membuat peta pikiran.

#### 2.1.3.6.3 Kelebihan dan kekurangan teknik pembelajaran *Mind Mapping*

Masing-masing teknik memiliki kelebihan dan kelemahan, seperti yang dikemukakan oleh Tony Buzan (2012:6) bahwa kelebihan teknik *Mind Mapping* yaitu: (1) menjadi lebih kreatif; (2) menghemat waktu; (3) menyelesaikan masalah; (4) memusatkan perhatian; (5) mengingat dengan baik; (6) belajar lebih cepat dan efisien; (6) meningkatkan kreativitas anak.

Pelaksanaan teknik pembelajaran yang dipilih tentunya memiliki kekurangan yang harus diantisipasi. Adapun kelemahan teknik pembelajaran *Mind*

*Mapping*, yaitu hanya siswa aktif yang terlibat. Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengantisipasi kelemahan teknik pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu guru menghibau semua anggota kelompok supaya semuanya terlibat.

#### **2.1.3.7 Perpaduan Teknik Card Sort dengan Teknik Mind Mapping**

Proses pembelajaran yang berkembang dikelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa yang terlibat langsung didalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh sebab itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memberi peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara hasil belajar siswa dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru. strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran yang menarik dan variatif akan menimbulkan kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru seyogyanya menggunakan strategi, metode, model, dan teknik yang bervariasi agar pengalaman belajar yang diberikan oleh guru lebih berkesan dan berbeda dari sebelumnya. Seperti yang dikemukakan oleh Warsono & Hariyanto (2014:36) mengatakan bahwa Guru tidak hanya menggunakan satu teknik pembelajaran saja, tetapi guru juga bisa menggunakan dua teknik sekaligus dalam suatu pembelajaran yang secara umum yang tidak memerlukan waktu yang lama, sampai menghabiskan satu jam tatap muka, misalnya. Oleh sebab itu pada implementasinya, guru dapat saja menggabungkan berbagai teknik pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan menggabungkan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping*.

Oleh karena itu perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping* adalah kombinasi atau gabungan dari teknik pembelajaran *Card Sort* dengan teknik pembelajaran *Mind Mapping*, yang dipadukan dalam suatu pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya, sebagai berikut: (1) Beri tiap siswa kartu pintar yang berisi informasi; (2) Perintahkan siswa untuk berkeliling ruangan dan mencari induk kartu yang kartunya cocok dengan kategori yang sama; (3) Guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk mencari induk kartu yang sesuai dengan kategori; (4) Perintahkan semua siswa yang kartunya memiliki kategori sama untuk menawarkan diri kepada siswa lain; (5) Guru menjelaskan siswa yang sudah menemukan induk kartunya, maka mereka adalah satu tim; (6) Guru menugaskan pada masing-masing kelompok untuk membuat peta pikiran pada lembar kerja siswa yang sudah disediakan; (7) Guru menjelaskan prosedur pembuatan peta pikiran; (8) Sediakan waktu 15 menit bagi siswa untuk menyusun peta pikiran mereka; (9) Perintahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

#### ***2.1.3.8 Hubungan Perpaduan Teknik Pembelajaran Card Sort Dan Mind Mapping Dengan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa***

Perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* adalah kombinasi atau gabungan dari teknik pembelajaran *Card Sort* dengan teknik pembelajaran *Mind Mapping*, yang dipadukan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran aktif menjadikan siswa belajar secara aktif dan mendominasi aktivitas pembelajaran. Pembelajaran aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum (Zaini, dkk, 2017:xvii).

Keberhasilan proses belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern* (Slameto 2013:54). Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa (Susanto 2016:12). Faktor pendekatan belajar yaitu upaya belajar siswa yang digunakan saat guru menggunakan metode dan teknik pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Zaini, dkk (2017:30) metode belajar yang baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping* akan sangat membantu dalam mengajarkan materi kepada siswa. Oleh karena itu perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping* terkait dengan metode belajar yang menjadi salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar pada siswa.

Terkait faktor Eksternal yang mempengaruhi belajar siswa salah satunya yaitu faktor lingkungan sosial siswa. Faktor lingkungan sosial siswa diantaranya yaitu, guru, dan teman-teman sekelasnya yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Interaksi selama proses pembelajaran yang berlangsung dikelas hendaknya terjalin interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maupun antar siswa.

Dengan diterapkan perpaduan teknik pembelajaran *Card Sort* dengan *Mind Mapping* maka diharapkan kreativitas akan muncul. Kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dilihat dari aktivitas bertanya siswa kepada siswa lain atau kepada guru, apabila tidak memahami permasalahan yang sedang dihadapinya.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan. Hasil penelitian mengenai teknik pembelajaran *Card Sort* dan *Mind Mapping* menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel dari masing-masing penelitian. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen. Persamaan penelitian tersebut adalah penggunaan teknik pembelajaran *Card Sort* dan *Mind Mapping*. Namun penelitian yang menggabungkan dua teknik tersebut hanya ada satu peneliti. Sehingga penelitian ini termasuk penelitian yang baru. Hal ini menjadi alasan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS materi persiapan kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian tentang penggunaan teknik pembelajaran *Card Sort* dan *Mind Mapping* telah dilaksanakan sebelumnya. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dilaksanakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian tersebut juga dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Beberapa penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

- (1) Lestari, Basri, dan Rahayu (2015) dari Universitas Riau yang berjudul *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan*

*Kemampuan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jossushi Kelas XI SMA Taruna Pekan Baru.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan jossushi siswa yang menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran.

- (2) Sanjaya, Tanggu, dan Riastini (2016) dari Universitas Pendidikan Ganesa Singaraja, Indonesia yang berjudul *Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan strategi *Card Sort* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V semester I di SD N 3 Tukadmungga Tahun pelajaran 2016/2017.
- (3) Sundari (2016) dari Guru IPS SMP Negeri 3 Kecamatan Ponorogo, yang Berjudul *Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kompetensi Dasar Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Card Sort Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 03 Ponorogo.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada Kompetensi Dasar Kemerdekaan Indonesia diatas 75%.
- (4) Fakhurrrazi (2016) dari Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang berjudul *Penerapan Metode Card Sort dalam Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Belajar Siswa Bidang Studi Alqur'an Hadits Pada Siswa MTs Darul Huda Kota Langsa.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dengan menggunakan metode *Card Sort* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa bidang studi Alqur'an Hadits pada siswa kelas VIII Darul Huda.

- (5) Rahmaningrum (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort Siswa Kelas V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan pembelajaran aktif *Card Sort* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS siswa kelas V.
- (6) Baidlowi (2016) yang berjudul *Peningkatan Kalitas Pembelajaran PAI Melalui Metode Card Sort Pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Baturagung Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada peningkatan ketrampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
- (7) Situmorang & Hasanah (2016) dari Universitas Negeri Medan yang berjudul *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dengan Card Sort pada Materi Organisasi Kehidupan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe Index Card Match lebih baik digunakan dalam pembelajaran.
- (8) Ariani (2017) dari Guru SMP Negeri 02 kota Pagalaran dengan judul *Pengaruh Aplikasi Metode Card Sort Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 02 Kota Pagalaram*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Silam di SMP.
- (9) Fadilah (2017) dari UIN Walisongo yang berjudul *Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Card Sort Learning*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Melalui penerapan *Card Sort Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

- (10) Azkiya (2017) dari Universitas Bung Hatta dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Bersastra Ke SD-An Mahasiswa Prodi PGSD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran aktif *Card Sort* berpengaruh baik terhadap pembelajaran ketrampilan bersastra ke SD-an mahasiswa.
- (11) Nurdianto, Achmadi, dan Syahrudin (2017) dari Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak yang berjudul *Penerapan Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Ekonomi SMAN 01 Ledo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Card Sort* terhadap aktivitas siswa.
- (12) Murdi (2018) dari kepala SDN 02 Kopang lombok Tengah yang berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas V SDN 02 Kopang Tahun Pelajaran 2016/2017*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa Kelas V SDN 2 Kopang tahun pelajaran 2016/2017.
- (13) Suyitno, Sugiharti (2013) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Bagi Mahasiswa Pgmipabi Dalam Perkuliahan Telkurnat-2 Melalui Penerapanmind-Mapping Berciri Konservasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dengan

menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* bercirikan konservasimaka keterampilan memecahkan masalah mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika program PGMIPABI dalam perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika 2 dapat ditingkatkan.

- (14) Maryamah (2014) dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang berjudul *Teknik Mind Mapping dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan teknik *Mind Mapping* terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.
- (15) Istiyati & Poerwanti (2014) dari Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Penggunaan Mind Map Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri Gumpang 3 Kartosuro tahun ajaran 2014/2015.
- (16) Putri & Widihastrini (2014) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping Dengan Media Audiovisual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Mind Mapping* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas V SDN Sekaran 02 Semarang.
- (17) Indrianisari (2014) dari guru SMP Negeri 12 Pekalongan yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPS Pada Kompetensi Kehidupan Sosial Manusia Melalui Model Pembelajaran Creative Problem*

*Solving Siswa Kelas 7c Smp Negeri 12 Pekalongan Semester 1 Tahun Pelajaran 2013/2014.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tindakan yang peneliti duga bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS Siswa Kelas 7C SMP Negeri 12 Pekalongan.

- (18) Sholihah (2015) dari Universitas Negeri Malang yang berjudul *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.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar.
- (19) Giriyaniti & Oktarina (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Kearsipan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran Di Smkn 9 Semarang Tahun Ajaran 2014-2015.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran.
- (20) Harisnawati, Purnomo (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Think Talk Write (Ttw) Berbantuan Media Audio Visual.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Think Talk Write berbantuan media audio visual meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.
- (21) Hidayat & Kusmanto (2016) dengan judul *Pengaruh Metode Mind Mapping Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap*

*Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa(Studi Eksperimen di Kelas X MAN Cirebon 1)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara metode *Mind Mapping* dan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share secara simultan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

- (22) Sari, Ridlo, dan Utami (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Di SMA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery dengan *Mind Mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa pada materi sel di SMA.
- (23) Triana (2016) dari Universitas Muria Kudus dengan judul *Penggunaan Strategi Mind Mapping Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN I Wonorejo Demak*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Mind Mapping* berbasis multimedia pada siswa kelas V SDN I Wonorejo dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
- (24) Putri (2016) dari Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Mapping Terhadap Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batusangkar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis berita siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batusangkar.

- (25) Khoirunisyah, Purwanti, Yanuarita (2016) dari Semarang State University yang berjudul *Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Ip*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran group investigation telah memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.
- (26) Hanung Wicaksono (2016) dari Semarang State University yang berjudul *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ips Berbasis Ktsp Kelas V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru Kelas V di SD Negeri Plalangan 01, SD Negeri Plalangan 02, SD Negeri Gunungpati 02, SD Negeri Gunungpati 03, SD negeri Jatirejo, dan SD Negeri Pongangan telah melaksanakan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS sesuai dengan amanat yang tertuang dalam Permendiknas RI No.
- (27) Sulistiarmi, Wiyanto, Nugroho (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Xi-Ipa Pada Mata Pelajaran Fisika Sma Negeri Se-Kota Pati*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri se-Kota Pati berdasarkan kriteria berpikir kreatif menunjukkan 9,5% peserta didik memiliki kriteria sangat kreatif, 65,95% peserta didik memiliki kriteria kreatif, 22,34% peserta didik memiliki kriteria cukup kreatif dan 2,12% peserta didik memiliki kriteria kurang kreatif.
- (28) Santi, Abdat, dan Makhmudah (2017) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul *Pengembangan Panduan Mind Mapping untuk*

*Meningkatkan Keterampilan Belajar.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Langkah-langkah mind map dapat digunakan membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan belajar.

- (29) Marxy (2017) yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika.
- (30) Amalia (2017) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik Mind Mapping terhadap Motivasi Belajar Siswa.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sesudah diberikan teknik *Mind Mapping* mengalami peningkatan sebesar 9,23%.
- (31) Kenedi (2017) dari Guru SMPNegeri3Rokan IV Koto yang berjudul *Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Ii Smp Negeri 3 Rokan Iv Koto.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengembangkan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa belum dilakukan dengan optimal, baik melalui pendekatan “inquiry” (pencaritahuan) dalam proses pengajaran, sumbang saran (brain storming), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif maupun dengan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.
- (32) Latipah & Adman (2018) dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada*

*Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Fasilitas dan Lingkungan Kantor Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMKN 3 Bandung*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)*.

- (33) Dewi, Masrukan (2018) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Magister*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan memberikan soal-soal terbuka atau masalah.
- (34) Setianingrum, Hariyadi, dan Prihatin (2013) dari Universitas Jember yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Card Sort Dengan Kombinasi Teknik Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 2 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perlakuan pembelajaran terhadap nilai afektif siswa pertemuan pertama, kedua dan ketiga.
- (35) João and Silva (2014) dari Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal yang berjudul *Concept Mapping and Mind Mapping to Lift the Thinking Skills of Chemical Engineering Students*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jenis peta ini menjanjikan untuk memungkinkan siswa teknik kimia dan biologi secara bertahap meningkatkan keterampilan mereka.
- (36) Azman, Mohamed, Muhammad, Mohamad, Yunos, Othman (2014) dari Human Science and Engineering yang berjudul *Buzan Mind Mapping: An*

*Efficient Technique for Note-Taking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya pemetaan pikiran Buzan sebagai teknik mencatat untuk siswa sekolah menengah.

- (37) Blessing, Olufunke (2015) dari Obafemi Awolowo University yang berjudul *Comparative Effect of Mastery Learning and Mind Mapping Approaches in Improving Secondary School Students' Learning Outcomes in Physics*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari perlakuan terhadap kinerja akademik siswa yang diajarkan dengan MLA.
- (38) Bukhari (2016) Diterbitkan oleh American Research Institute untuk Pengembangan Kebijakan, yang berjudul *Mind Mapping Techniques to Enhance EFL Writing Skill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik, yang diajar melalui peta Pikiran, meningkatkan kohesi dan koherensi; struktur paragraf konten dan panjangnya secara tertulis.
- (39) Parikh (2016) dari Indian Psychology yang berjudul *Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik Pemetaan Pikiran lebih efektif daripada metode Tradisional.

Dari 39 peneliti terdahulu terdapat persamaan 14 peneliti yang menggunakan variabel bebas *Card Sort*, 19 peneliti yang menggunakan variabel *Mind Mapping*, 1 peneliti yang menggunakan variabel perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*, 6 peneliti menggunakan variabel kreativitas, dan 10 peneliti menggunakan variabel hasil belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat 3 peneliti menggunakan variabel kemampuan belajar,

5 peneliti menggunakan variabel keaktifan, 2 peneliti menggunakan variabel motivasi, 2 peneliti menggunakan variabel ketrampilan menulis, sebagian besar peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan yang lainnya menggunakan jenis penelitian PTK dan R&D. Dari 39 peneliti semuanya menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Y1 dan Y2.

### **2.3 Kerangka Teoretis Penelitian**

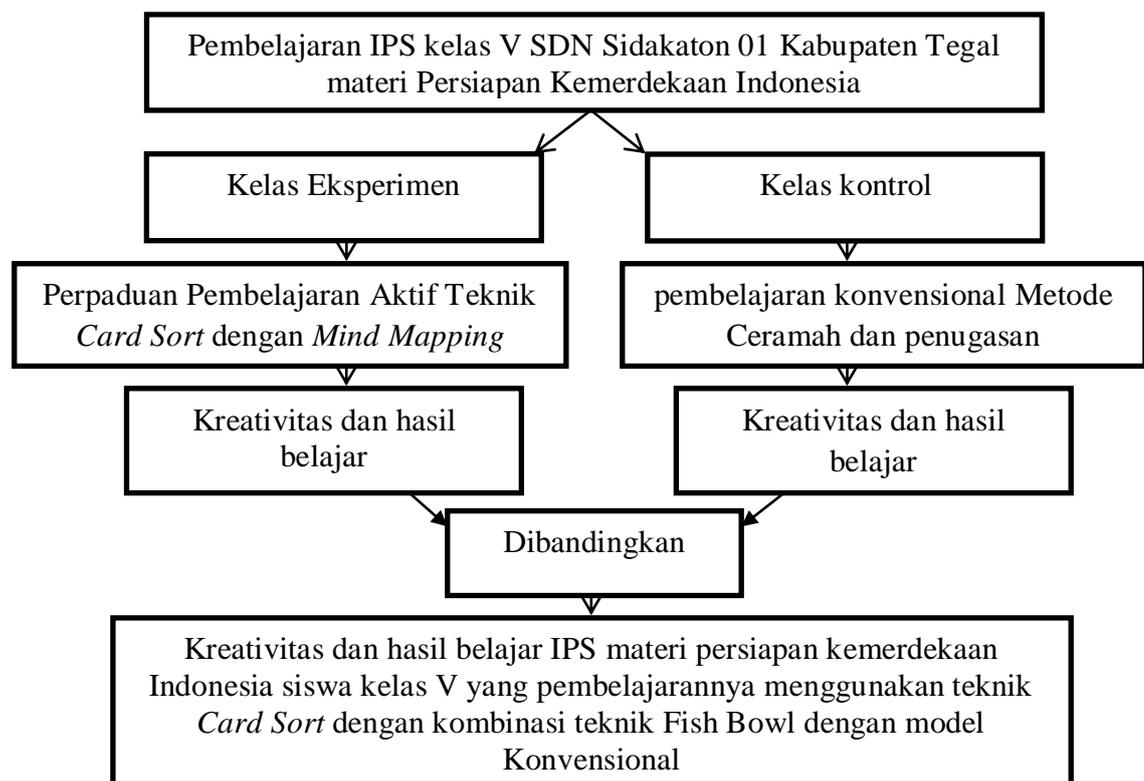
IPS adalah program pendidikan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang mengintegrasikan secara interdisiplin secara konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Salah satu tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan kreativitas siswa dalam rangka berpartisipasi, didalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia. Seperti di kelas V SD Sidakaton 01, guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif yang melibatkan siswa, serta belum menerapkan berbagai model dan teknik pembelajaran yang bervariasi, sehingga dalam pembelajaran beberapa siswa sulit memahami berbagai konsep IPS. Sedangkan materi IPS termasuk materi yang bersifat abstrak. Maka dari itu guru harus kreatif dalam mengimplementasikan rencana pembelajarannya supaya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu ada penerapan strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran yang lebih bervariasi dan membuat siswa aktif. Banyak variasi strategi, metode, model dan teknik yang telah diciptakan dalam

dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih baik dan dapat mencapai tujuan. Guru tidak hanya menggunakan satu metode, model, dan teknik saja tetapi guru juga bisa menggunakan dua teknik sekaligus dalam suatu pembelajaran seperti yang di utarakan oleh Warsono & Hariyanto (2014:36) bahwa berbagai teknik ini merupakan teknik pembelajaran yang secara umum tidak memerlukan waktu yang lama, sampai menghabiskan satu jam tatap muka. Oleh sebab itu pada implementasinya, guru dapat saja menggabungkan berbagai teknik ini dalam suatu kesempatan pembelajaran. Contoh dari sekian banyak teknik pembelajaran ialah *Card Sort* dan *Mind Mapping*. Dengan perpaduan teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* Peneliti ingin meneliti lebih efektif mana antara yang menggunakan model konvensional dengan perpaduan teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran aktif menekankan keaktifan siswa dan bagaimana untuk menumbuhkan kreativitas siswa dengan memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu tipe pembelajaran aktif adalah teknik *Card Sort* dan *Mind Mapping* di mana dalam proses pembelajarannya menggunakan permainan kartu untuk membuat siswa senang mempelajari IPS. Dengan menggabungkan *Card Sort* dengan *Mind Mapping* ini, siswa lebih banyak belajar bersama teman sebaya. Siswa dapat saling mengungkapkan ide dengan temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional siswa kurang aktif, karena gurulah yang menjadi pusat pada pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kondisi permasalahan yang terjadi dan juga dilihat dari kajian-kajian teori tentang pembelajaran, solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan menggunakan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*. Sehingga diharapkan dengan perpaduan teknik ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 01 Sidakaton. Berdasarkan uraian tersebut, alur pemikiran dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, di mana masalah penelitian terdapat di rumusan masalah yang dinyatakan dalam

bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2017: 99). Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>01</sub>: Tidak terdapat perbedaan kreativitas pada siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*, dan yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

H<sub>a1</sub>: Terdapat perbedaan kreativitas pada siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*, dan yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

H<sub>02</sub>: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dan yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

H<sub>a2</sub>: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara yang menggunakan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dan yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

H<sub>03</sub>: Penerapan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* pada siswa kelas V tidak lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

H<sub>a3</sub>: Penerapan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* pada siswa kelas V tidak lebih efektif daripada pembelajaran

konvensional terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

H<sub>04</sub>: Penerapan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* pada siswa kelas V tidak lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

H<sub>a4</sub>: Penerapan perpaduan pembelajaran aktif teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* pada siswa kelas V tidak lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab V berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan diperoleh dari hasil analisis pada bab 4. Selanjutnya, saran merupakan usulan atau pendapat dari peneliti yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan. Penjelasan mengenai simpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal dapat disimpulkan sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dan yang menggunakan metode konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS

versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,345 > 1,999$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,002 < 0,05$ ).

- (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia antara yang menggunakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dan yang menggunakan metode konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample Test* melalui program SPSS versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,634 > 1,999$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ).
- (3) Metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* lebih efektif terhadap kreativitas belajar siswa daripada metode konvensional dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,963 > 2,086$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat dikatakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* efektif terhadap kreativitas belajar siswa.
- (4) Metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa daripada metode konvensional dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui

program SPSS versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,987 > 2,086$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,008 < 0,05$ ), sehingga dapat dikatakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* efektif terhadap hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* efektif dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Berdasarkan simpulan tersebut, maka penulis ingin menyampaikan saran diantaranya sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Agar metode pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, siswa disarankan:

- (1) Memerhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan guru dalam proses pembelajaran agar hasil belajar yang diperoleh maksimal.
- (2) Menjaga sikap dalam proses pembelajaran, terutama tidak berbicara dengan teman saat mendapatkan penjelasan dari guru, sehingga siswa mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

- (3) Pada penjelasan guru, siswa hendaknya mencatat materi yang disampaikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan tidak mudah lupa.

### 5.2.2 Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menerapkan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian, dimana metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* efektif dalam pembelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia ditinjau dari kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada guru disarankan untuk:

- (1) Mampu menggunakan Metode pembelajaran aktif dengan menerapkan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* agar siswa tertarik pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru.
- (2) Mengolaborasikan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dengan model atau metode pembelajaran lain dengan menyesuaikan antara kebutuhan siswa, kesesuaian materi, dan fasilitas yang tersedia.
- (3) Selalu memberikan penguatan kepada siswa yang berprestasi, sehingga semua siswa akan termotivasi dengan adanya kreativitas yang tinggi dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- (4) Saat membuat *Card Sort* hendaknya guru meneliti agar tulisannya tidak terbalik, sehingga siswa lebih mudah menempel dan mempresentasikannya.
- (5) Saat melakukan diskusi, guru hendaknya meminimalisir kericuhan agar tetap kondusif saat proses pembelajaran, terutama pada saat siswa akan mencari induk kartu.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS materi masa persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk:

- (1) Memberikan dorongan kepada guru untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*.
- (2) Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* baik bagi guru maupun siswa. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud yaitu sarana dan prasarana seperti: spidol, kertas manila, dan lain-lain.
- (3) Memberikan sosialisasi kepada guru mengenai metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping*. Melalui sosialisasi, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

### 5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS materi masa

persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sidakaton 01 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada peneliti lanjutan disarankan untuk:

- (1) Mengkaji kembali dimensi elaborasi agar lebih baik lagi dari peneliti sebelumnya, karena pada penelitian ini dimensi yang paling rendah yaitu dimensi elaborasi.
- (2) Menjaga dan meingkatkan hal yang sudah baik, dalam penelitian ini dimensi yang paling tinggi yaitu dimensi orisinalitas dan fleksibilitas.
- (3) Mengkaji hal yang lebih mendalam dari metode pembelajaran aktif dengan perpaduan teknik *Card Sort* dengan *Mind Mapping* dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, W. (2017). *Pengaruh Aplikasi Metode Card Sort Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kota Pagaram*. al-Bahtsu, 2 (1): 177-185.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azkiya, H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Bersastra Ke Sd-An Mahasiswa Prodi Pgsd*. Bahastra, 37 (1): 32-44. Di peroleh dari [https://www.google.com/search?safe=strict&client=firefox-b-ab&ei=pElrXKmmDNu89QO7gZHQAQ&q=jurnal+Card+Sort&oq=jurnal+Card+Sort&gs\\_l=psy-ab](https://www.google.com/search?safe=strict&client=firefox-b-ab&ei=pElrXKmmDNu89QO7gZHQAQ&q=jurnal+Card+Sort&oq=jurnal+Card+Sort&gs_l=psy-ab) (diunduh pada tanggal 15 Februari 2019).
- Baidlowi. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pai Melalui Metode Card Sort Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 3 Baturagung Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6 (2): 112-118.
- Besral. 2010. *Pengelolaan dan Analisa Data Menggunakan SPSS*. Depok: Departemen Biostatistika, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia.
- Bukhari. (2016). *Mind Mapping Techniques to Enhance EFL Writing Skill*. *International Journal of Linguistics and Communication*, 4 (1): 58-77. Diperoleh dari [https://www.researchgate.net/publication/310735500\\_Mind\\_Mapping\\_Techniques\\_to\\_Enhance\\_EFL\\_Writing\\_Skill](https://www.researchgate.net/publication/310735500_Mind_Mapping_Techniques_to_Enhance_EFL_Writing_Skill) (diunduh pada tanggal 14 Februari 2019).
- Buzan, T. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fadilah. (2017). *Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Card Sort Learning*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11 (2): 157-176.
- Fakhrurrazi. (2016). Penerapan Metode Card Sort Dalam Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Belajar Siswa Bidang Studi Al-Qur'an Hadits Pada Siswa MtsS Darul Huda Kota Langsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (2): 87-101.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hanifah, N., & Suhana, C. 2017. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hidayat, Kusmanto. (2016). *Pengaruh Metode Mind Mapping Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas X Man Cirebon 1)*. EduMa, 5 (1): 36-46. Diperoleh dari <https://media.neliti.com/media/publications/55648-ID-pengaruh-metode-mind-mapping-dan-model-p.pdf> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Istiyati, S., Poerwanti, J. (2014). Penggunaan Mind Map Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (2): 94-99.
- Johnson, E. B. 2009. *Contextual Teaching And Learning*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kenedi. 2017. *Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan Iv Koto*. <https://www.google.com/search?safe=strict&client=firefox-b-d&ei=ozo3XfrfBorivgTowa6ACg&q=jurnal+kenedi+pengembangan+kreativitas+siswa+dalam&oq=jurnal+kenedi+pengembangan+kreativitas+siswa+dalam>. Pdf (diunduh 25 Januari 2019).
- Lestari, N., Basri, S.N., Rahayu, N. (2015). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Josuushi Kelas Xi Sma Taruna Pekanbaru*. Universitas Riau: 1-11. Diperoleh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/23786/18663> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marxy. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2 (2): 173-182.
- Munib, A. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU & MKDK LP3.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Munandar, U. 2017. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Murdi. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas V SDN 2 Kopang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2 (1): 27-40.
- Nurdiyanto, B., & Achmadi, Syahrudin, H. (2017). *Penerapan Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Siswa Pada Pelajaran Ekonomi Sman 01 Ledo*. Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak. 1-12. Diperoleh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/25905/75676576919> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Nursito. 2000. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru Kelas SD/MI. Diperoleh dari <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf> (diunduh pada tanggal 19 Februari 2019).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah. Diperoleh dari <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2009/06/03.-A.-Salinan-Permendikbud-No.-65-th-2013-ttg-Standar-Proses.pdf> (diunduh pada tanggal 19 Februari 2019).
- Putri, Widihastrini. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode *Mind Mapping* Dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Jour*, 3 (2): 8-16. Diperoleh dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/viewFile/4052/7298> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Putri. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Mapping Terhadap Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Batusangkar. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 1 (1): 71-79.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: PT Buku Seru.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

- Rahmaningrum. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (5): 913-921.
- Richardo, Mardiyana, & Saputro. (2014). Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas Ix Mts Negeri Plupuh Kabupaten Sragen Semester Gasal Tahun Pelajaran 2013/ 2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2 (2): 141-151.
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Anni, C, T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU & MKDK LP3.
- Sanjaya, K., Renda, N.T., & Riastini, P.N. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 6 (3): 1-11.
- Santi, P.V., Abdat, H.J., & Makhmudah, U. (2017). Pengembangan Panduan Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 5 (2): 95-100.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Setianingrum, M., Hariyadi, S., & Prihatin, J. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Card Sort Dengan Kombinasi Teknik Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Man 2 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013*. Pancaran, 2 (1): 119-130. Diperoleh dari <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/73323/Mustika%20Setianingrum.pdf;sequence=1> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Setijowati, U. 2016. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media Anggota IKAPI.
- 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*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diperoleh dari <https://media.neliti.com/media/publications/172556-ID-penerapan-model-pembelajaran-mind-mappin.pdf> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).
- Silberman, M, L. 2016. *Active Learning*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

- Siregar, E., & Nara, H. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: ghalia Indonesia.
- Situmorang, & Hasanah. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Dengan Card Sort Pada Materi Organisasi Kehidupan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4 (2): 114-121.
- Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso., & Widiarto, T. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Sudjana, N. 2016. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari. (2016). Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kompetensi Dasar Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Card Sort Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 3 Ponorog. *Jurnal Studi Sosial*, 1 (1): 34-40.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono., & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2009 Tentang *Badan Hukum Pendidikan*. 2009. CV. Jakarta: Novindo Pustaka Mandiri.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Bab I Pasal I tentang Guru dan Dosen. Dipeoleh dari <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU14-2005GuruDosen.pdf> (diunduh 19 Februari 2019).
- Uno, H. B. & Mohamad, N. 2015. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wardah, & Latipah. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Fasilitas dan Lingkungan Kantor

Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMKN 3 Bandung).  
*Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (2): 125-137.

Warsono., & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widari, N. K. , Hasanah, N., & Istianingsih, S. 2017. *Efektivitas Teknik Mangkuk Ikan Atau Akuarium (Fish Bowl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V A SDN 16 Cakranegara Tahun PELAJARAN 2016/2017*.  
[https://www.neliti.com/id/journals/jurnal-penelitian-pendidikan-guru-sekolah-dasar?per\\_page=50&page=11](https://www.neliti.com/id/journals/jurnal-penelitian-pendidikan-guru-sekolah-dasar?per_page=50&page=11) . pdf ( diunduh 25 Januari 2019).

Widoyoko, E, P. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Maryamah. (2014). Teknik Mind Mapping Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah Ii Palembang. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, XIX (02): 253-264. Diperoleh dari <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=jurnal+widoyoko+mind+mapping> (diunduh pada tanggal 25 Januari 2019).

Windura, S. 2013. *1 st Mind Map untuk Siswa, Guru, & Orang Tua*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yoni, A. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S, A. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.