

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Berpikir Kreatif

Menurut John Yung, istilah kreativitas (*creativity*) berasal dari kata latin, *creare*, yang artinya berbuat (*to make*) atau dari kata Yunani, *kreiniene*, yang artinya berhasil atau mewujudkan (*full fill*). Sedangkan dalam bahasa Arab, dalam *Lisan Al'Arab*, karya Ibnu Manzhur, ditegaskan bahwa arti kata *ibdaa'* adalah mencipta tanpa contoh, artinya menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai.

Berpikir kreatif secara sederhana diartikan yaitu sebagai kemampuan menemukan cara yang berbeda dari biasanya.<sup>6</sup> Menurut pendapat Stenberg yang dikutip oleh Ridwan Abdullah Sani mengemukakan bahwa berpikir sintetik (kreatif), yaitu kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas.<sup>7</sup> Selain itu berpikir kreatif menurut Ahmad Susanto adalah sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi

<sup>6</sup> Momon Sudarma, Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 232

<sup>7</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksaa, 2014), hlm.14

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.<sup>8</sup>

Jadi, dari beberapa uraian di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan mengembangkan kemampuan diri lebih dari biasanya terhadap suatu hal yang di dalamnya ada beberapa proses yang disusun benar dari awal hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Seseorang yang kreatif harus memiliki motivasi, kebiasaan dan kemampuan untuk menghasilkan atau memodifikasi sesuatu sehingga menjadi menarik sehingga memiliki nilai tambah. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.<sup>9</sup>

#### a. Tingkatan-tingkatan Kreativitas

Kreativitas memiliki tingkatan-tingkatan, antara lain:<sup>10</sup>

##### 1) Kreativitas ekspresif

Hal ini terwujud dalam ekspresi bebas, sehingga seseorang mampu mengekspresikan dirinya secara bebas, seputar karakter dirinya.

##### 2) Produktivitas

Produktivitas menjelma dalam produktivitas keilmuan seni, sastra, dan perkembangan gaya untuk mengambil kesimpulan akhir. Jika di antara karakter seseorang yaitu suka menyelidiki, meneliti, dan

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 110

<sup>9</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak yang Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 35

<sup>10</sup>Ibrahim Muhammad Al Maghazi, *Ibid*, hlm. 54-55

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkreasi, maka kesenangan ini terbantahkan dalam proses pemikiran, menyusun suatu rencana spontanitas.

### 3) Kreativitas inovatif

Yaitu berkaitan dengan penemuan dan inovasi terhadap unsur-unsur yang belum terungkap; menyingkirkan tabir unsur-unsur yang belum terungkap serta menyusunnya dalam berbagai ilustrasi dan bentuk baru yang sesuai dengan perubahan zaman.

Kemudian siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford dan Torrance yang dikutip oleh Utami Munandar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>11</sup>

#### a. Keaslian (*Originaliti*)

Keaslian merupakan proses menghasilkan idea-idea yang baru dan asli. Seseorang yang mempunyai keaslian yang tinggi berupaya untuk memikirkan idea-idea yang tidak pernah dipikirkan oleh orang lain.

#### b. Kelancaran (*Fluncy*)

Poses menghasilkan ide yang banyak pada satu-satu masa yang singkat. Idea tidak semestinya terlalu berbeda. Seseorang yang memiliki kelancaran yang tinggi bahkan menghasilkan banyak idea untuk menyelesaikan satu masalah.

#### c. Fleksibiliti

Proses menghasilkan idea-idea dengan berbagai kategori dan berlainan satu sama lain. Seseorang yang mempunyai fleksibiliti yang tinggi akan dapat menghasilkan idea-idea

<sup>11</sup>Utami munandar, *Ibid*

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Penguraian (*Elaboration*)

Proses menambahkan idea kepada satu idea yang lain atau proses melihat sesuatu secara terperinci. Seseorang yang mempunyai ciri penguraian yang tinggi akan dapat memikirkan segala perkara yang perlu dipikirkan tentang sesuatu itu. Penguraian yang tinggi akan dapat memikirkan segala perkara yang perlu diperkirakan tentang sesuatu itu.

Selain itu Ahmad Susanto juga menjabarkan ciri-ciri berpikir kreatif tersebut satu per satu, yakni:<sup>12</sup>

## a. Kelancaran berpikir

Ciri-ciri berpikir lancar, yaitu mencetus banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai gagasan cara pemecahan suatu masalah, lancar dalam mengungkapkan gagasannya, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada anak-anak lain, serta dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan dai suatu objek atau situasi.

<sup>12</sup>Ahmad Susanto, *Ibid*, hlm.111-113

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Berpikir luwes

Ciri-ciri keterampilan berpikir luwes, yaitu: menghasilkan banyak gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi; dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: memberi macam-macam penafsiran suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda dan mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

## c. Elaborasi/memerinci

Ciri-ciri keterampilan memerinci, yaitu: mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; mencoba atau menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh; mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan kosong dan sederhana.

## d. Berpikir orisinal

Ciri-ciri keterampilan orisinal, yaitu: mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terpikir oleh orang lain, memberikan jawaban yang berasal dari perhitungan sendiri dan setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapat penyelesaian baru.

Beberapa uraian dapat kita ketahui ciri-ciri berpikir kreatif serta pemberian skor akan di sajikan dalam bentuk **Tabel II.1** dan **Tabel II.2** sebagai berikut:

**TABEL II.1**  
**INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Indikator Berpikir Kreatif	Ciri-ciri Berpikir Kreatif	Perilaku Siswa
Keaslian	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikir oleh orang lain</li> <li>○ Memberikan jawaban yang berasal dari diri sendiri</li> <li>○ Setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapat penyelesaian yang baru</li> </ul>
Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan</li> <li>○ Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal</li> <li>○ Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mengajukan banyak pertanyaan</li> <li>○ Menjawab banyak sejumlah jawaban jika ada pertanyaan</li> <li>○ Mempunyai banyak gagasan cara menyelesaikan suatu masalah</li> <li>○ Lancar dalam mengungkapkan gagasannya</li> <li>○ Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada siswa yang lain</li> <li>○ Dengan cepat melihat kesalahan dan kekurangan dari suatu objek atau situasi</li> </ul>
Fleksibel	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi</li> <li>○ Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda</li> <li>○ Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda</li> <li>○ Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah</li> <li>○ Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda</li> <li>○ Mampu mengubah arah berpikir secara spontan</li> </ul>

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penguraian	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mampu berkarya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk</li> <li>○ Menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci</li> <li>○ Mencoba untuk menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh</li> <li>○ Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong dan sederhana</li> </ul>
------------	--	--

(Modifikasi Noraini Idris dan Ahmad Susanto)

TABEL II.2

## PEMBERIAN SKOR KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

No	Kemampuan Berpikir Kreatif yang dinilai	Kemampuan Berpikir Kreatif	Skor
1	Keaslian ( <i>originality</i> )	Tidak menjawab soal sama sekali atau menjawab soal namun memberikan ide-ide yang tidak relevan terhadap pemecahan masalah	0
		Menjawab soal namun memberikan ide-ide yang relevan terhadap pemecahan masalah yang diharapkan namun hasil salah	1
		Menjawab soal dan memberikan ide-ide yang relevan terhadap pemecahan masalah yang diharapkan namun hasil salah	2
		Menyelesaikan soal dan memberikan sedikit ide-ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan hasil benar	3
		Memberikan banyak ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan hasil benar	4
	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Tidak menjawab soal atau menjawab soal namun memberikan jawaban yang tidak beragam dan hasilnya salah	0
		Memberikan jawaban yang tidak beragam tetapi hasilnya benar	1
		Memberikan jawaban yang beragam namun hasilnya salah	2
		Memberikan jawaban yang beragam tapi hasilnya ada yang salah dan ada yang benar	3

		Memberikan jawaban yang beragam dan semua hasilnya benar	4
	Fleksibiliti	Tidak menjawab soal atau menjawab soal namun memberikan jawaban yang tidak terperinci	0
		Memberikan jawaban yang tidak terperinci tetapi hasilnya benar	1
		Memberikan jawaban yang terperinci tapi hasilnya salah	2
		Memberikan jawaban yang terperinci dan hasilnya hampir benar	3
		Memberikan jawaban yang terperinci dan hasilnya benar	4
	Penguraian ( <i>Elaboration</i> )	Tidak menjawab soal atau memberikan jawaban salah	0
		Memberikan jawaban benar dengan caranya sendiri, tidak terarah dan hasil benar	1
		Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses terarah dan tidak selesai namun hasil benar	2
		Memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses terarah dan selesai namun hasil salah	3
		Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses terarah dan selesai dan hasil benar	4

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Peta Pikiran

Menurut Iwan Sugiarto peta pikiran merupakan suatu strategi pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan kreatif melalui kebebasan berimajinasi.<sup>13</sup>

Menurut Mel Siberman peta pikiran merupakan cara kreatif bagi murid perseorangan untuk memancing ide, mencatat hal-hal yang dipelajari, atau merencanakan proyek baru. Meminta murid untuk membuat peta pikiran akan membantu mereka mengidentifikasi secara

<sup>13</sup>IwanSugiarto,*MengoptimalkanDayaKerjaOtakdenganBerpikirHolistikdanKreatif*, (Jakarta: PT. GramediaPustakaUtama, 2004)



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang sedang mereka rencanakan.<sup>14</sup>

Peta pikiran berbeda dengan peta konsep. Peta pikiran menggambarkan satu asosiasi atau menjelaskan tentang hubungan keseluruhan bagian-bagian yang ada dalam peta pikiran yang dibuat, sementara itu peta konsep menggambarkan tingkat dan kualitas pemahaman sipembuat tentang topik.<sup>15</sup>

Berikut adalah gambar perbedaan peta pikiran dengan peta konsep: Gambar II.1 Contoh Peta Pikiran

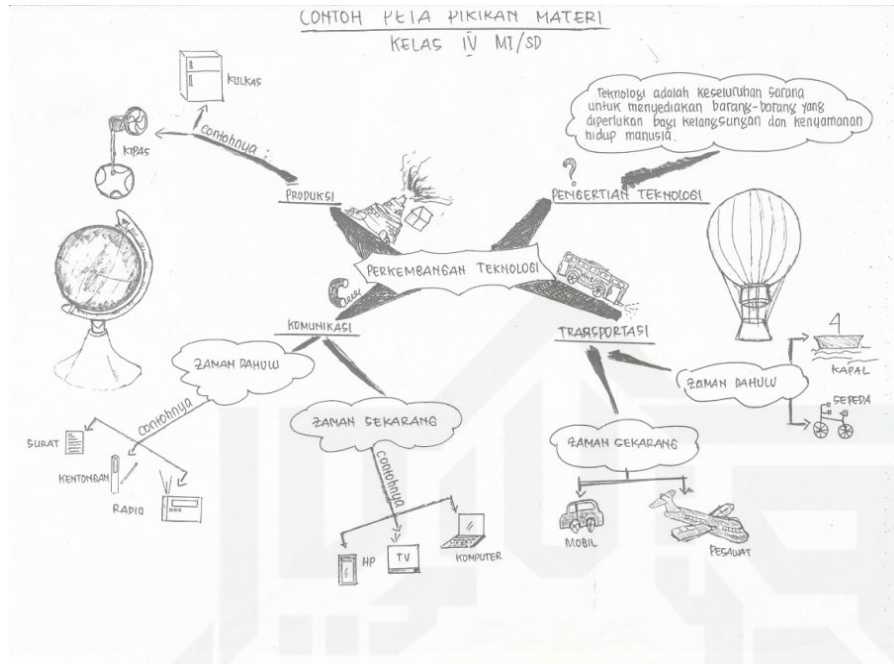


<sup>14</sup>Mel Silberman, *Op.Cit.* hlm. 156

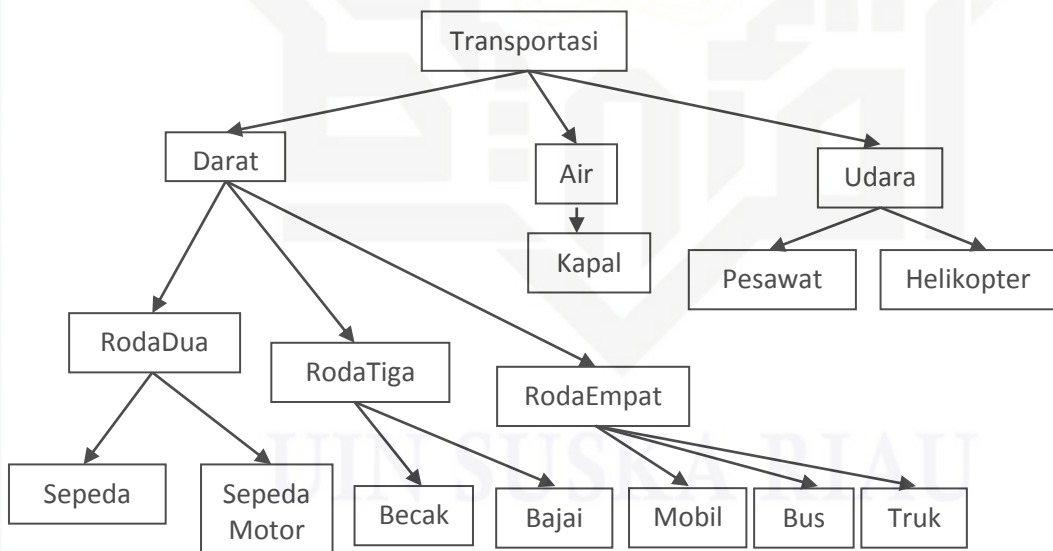
<sup>15</sup>JoharAlimudin, *KeefektifanPembelajaran IPS melalui Model Mind Mapping (PetaPikiranUntukMengenalPermasalahanSosial di Daerah SetempatBagiSiswaKelas IV SekolahDasarNegeri 02 Paduraksa)*, Skripsi, 2011.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.2 Contoh Peta Konsep



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran Peta Pikiran menurut Mel Siberman adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

- a. Pilihlah topik untuk Peta Pikiran contohnya adalah:
  - 1) Masalah atau isu untuk dibuat tindak penanganannya oleh para murid
  - 2) Konsep atau keterampilan yang baru saja diajarkan
  - 3) Proyek yang harus dibuat perencanaannya oleh para murid
- b. Buatlah sebuah Peta Pikiran yang sederhana dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
- c. Bagikan kertas, spidol dan alat tulis lainnya yang menurut anda dapat membantu murid-murid membuat peta pikiran secara jelas dan menarik. Berikan tugas pemetaan kepada murid. Berikan saran bahwa mereka dapat memulai petanya dengan membuat sentral bergambar, yang melukis topik atau ide utamanya. Kemudian mereka dapat memecah-mecahnya menjadi komponen-komponen yang lebih kecil yang bergambar di sekeliling batas luar peta (dengan menggunakan warna dan grafik). Katakan bahwa mereka harus menyampaikan setiap ide dengan gambar dan menggunakan kata-kata sedikit mungkin. Dengan cara ini, mereka dapat menguraikannya ketika detail-detailnya muncul di benak mereka.
- d. Berikan waktu yang longgar kepada murid untuk menyusun pikiran. Katakan bahwa mereka boleh melihat pekerjaan temannya untuk mencari ide.
- e. Mintalah murid-murid saling berbagi peta pikiran. Adakan diskusi tentang kegunaan cara yang kreatif ini untuk menguraikan ide-ide.

Pembelajaran peta pikiran memiliki kelebihan atau keunggulannya. Kelebihan dari peta pikiran ini sebagai berikut:<sup>17</sup>

<sup>16</sup>IwanSugiarto, *Ibid*

<sup>17</sup>Bobbi Deporter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2000), hlm. 172

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

Sedangkan kelemahan dari strategi Peta Pikiran yaitu sebagai berikut :

- a. Hanya siswa aktif yang terlibat
- b. Tidak sepenuhnya murid yang belajar
- c. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan

### 3. Hubungan Strategi Pembelajaran Peta Pikiran Terhadap Berpikir Kreatif

Otak manusia yang berfungsi untuk berpikir terletak dibelahan otak kiri dimana berkaitan dengan sesuatu yang logis serta kritis dan otak kanan yang lebih dominan terhadap gambar, warna lebih cenderung kearah berpikir kreatif. Berpikir kreatif dapat disebut sebagai berpikir *divergen* atau berpikir secara luwes artinya siswa yang memiliki pola berpikir seperti ini akan lancar dalam kegiatan berpikir dan menemukan alternatif jawaban yang tidak sama dengan kebanyakan orang.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mamasuki kurikulum 2013 aspek penilaian untuk siswa semakin beragam mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu aspek yang dinilai dalam segi kognitif siswa adalah kemampuan menyimpulkan materi untuk dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang mata pelajaran yang telah dipelajari.

Menurut Iwan Sugiarto peta pikiran merupakan suatu strategi pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi

Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam peta pikiran adalah cara berpikir secara lancar (kreatif) yang menjadikan siswa mampu mengemukakan gagasan-gagasannya, menemukan alternatif jawaban yang beragam serta mampu mengingat materi pelajaran dengan baik berkat penggunaan strategi peta pikiran.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain dan temuan peneliti. Disamping itu untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka sangat membantu peneliti dalam memilih dan menetapkan desain penelitian yang sesuai, karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan desain-desain yang telah dilaksanakan.

Pada tahun 2012, Arum Pramityasari dan Siti Maisaroh, melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mappin* dan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Kebonagung Imogiri Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”, dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Mind Mapping* (peta pikiran) dan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Arum Pramiyarsari dan Siti maisaroh dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada jenis penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan eksperimen. Perbedaan antara penelitian Arum Pramiyarsari dan siti maisaroh adalah pada variabel yang digunakan.<sup>18</sup>

Pada tahun 2014, Pramesthi Widodo juga melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode *Mind Map* untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Salakan Tahun Ajaran 2013/2014” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode mind maps dapat meningkatkan kemandirian belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Salakan. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Pramesti Widodo dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variabel bebas (X) yaitu sama-sama menggunakan strategi *Mind Map* (peta pikiran).<sup>19</sup>

Pada tahun 2012 oleh Siti Annisa melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Mind Map* (Peta Pikiran) dalam Meningkatkan

<sup>18</sup>Arum Pramiyarsari, Siti Maisaroh,2015,” Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Kebonagung Imogiri Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Jurnal Pgsd Indonesia*.ISSN 2443-1656 Vol. 1 No. 1 April 2015,hlm. 20-23.

<sup>19</sup>Pramesthi Widodo, Skripsi:“*Penggunaan Metode Mind Maps Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Salakan Tahun Ajaran 2013/2014*” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,2014)

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa”, dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Mind Map* (Peta Pikiran) meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa secara signifikan pada mahasiswa semester lima jurusan PGMI STAIN tahun ajaran 2012/2013.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Siti Annisa dengan penelitian yang penulis teliti adalah pada metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian eksperimen.<sup>20</sup>

### C. Konsep Operasional

Konsep operasional yang digunakan dalam penelitian ada beberapa variabel, yaitu :

#### 1. Penggunaan Strategi Peta pikiran sebagai variabel bebas (*independen*)

Adapun Indikator pembelajaran dengan menggunakan strategi peta pikiran yaitu:

##### a. Guru memilih topik untuk Peta Pikiran contohnya adalah:

- 1) Masalah atau isu untuk dibuat tindak penanganannya oleh para murid
- 2) Konsep atau keterampilan yang baru saja diajarkan
- 3) Proyek yang harus dibuat perencanaannya oleh para murid

<sup>20</sup>Siti Annisah, 2014, “Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Mahasiswa PGMI Semester V STAIN Jurai Siwo Metro)”, *Tarbiyah Jurnal Kependidikan dan Keislaman*. ISSN 0845-2627 Vol. XXI No.1 Januari-Juni 2014, 213.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Buatlah sebuah Peta Pikiran yang sederhana dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
  - c. Guru membagikan kertas, spidol dan alat tulis lainnya yang menurut anda dapat membantu murid-murid membuat peta pikiran secara jelas dan menarik. Berikan tugas pemetaan kepada murid. Berikan saran bahwa mereka dapat memulai petanya dengan membuat sentral bergambar, yang melukis topik atau ide utamanya. Kemudian mereka dapat memecah-mecahnya menjadi komponen-komponen yang lebih kecil yang bergambar di sekeliling batas luar peta (dengan menggunakan warna dan grafik). Katakan bahwa mereka harus menyampaikan setiap ide dengan gambar dan menggunakan kata-kata sedikit mungkin. Dengan cara ini, mereka dapat menguraikannya ketika detail-detailnya muncul di benak mereka.
  - d. Berikan waktu yang longgar kepada murid untuk menyusun pikiran. Katakan bahwa mereka boleh melihat pekerjaan temannya untuk mencari ide.
  - e. Mintalah murid-murid saling berbagi peta pikiran. Adakan diskusi tentang kegunaan cara yang kreatif ini untuk menguraikan ide-ide.
2. Berpikir kreatif siswa sebagai variabel terikat (*Dependent*)
 

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah :

    - a. Keaslian (*Originaliti* )



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan untuk mencetus gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang

b. Kelancaran (*Fluncy*)

Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

## c. Fleksibilitati

Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah

d. Penguraian (*Elaboration*)**D. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka hasil hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Peta pikiran terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nur Ikhlas Pinang Sebatang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

$H_o$  : Tidak ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Peta pikiran terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nur Ikhlas Pinang Sebatang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.