

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN BRENGKOK 1

Anggun Lis Ayu Irana

(PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya) anggun.17010644204@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti

(PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya) maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre eksperimental design dengan rancangan one group pre-test post-test design*. Teknik statistik dalam analisis data penelitian ialah *Wilcaxon matched pairs test*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Brengkok 1 yang berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* yakni 47,5 Sedangkan rata-rata nilai *posttest* yakni 85,62

Kata Kunci: Efektivitas, Model Pembelajaran *Mind Mapping*, Kemampuan Berpikir Kreatif.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the mind mapping learning model in improving students' creative thinking skills in Indonesian language learning in grade IV SDN Brengkok 1. This study uses quantitative research with the type of pre-experimental design with one group pre-test post-test design. The statistical technique in data analysis in this study was the Wilcaxon matched pairs test. Data collection techniques in the form of tests and documentation. The sample used was grade IV SDN Brengkok 1, totaling 10 students. The results showed that the pretest average score was 47.5, while the posttest average score was 85.62.

Kata Kunci: *Effectiveness, Mind Mapping Learning Model, Creative Thinking Skill.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sesuatu perihal yang sangat berarti untuk pembangunan berkepanjangan buat mencerdaskan kehidupan bangsa di seluruh aspek kehidupan manusia. Kebutuhan serta pertumbuhan yang terjalin baik di tingkatan *local*, nasional, ataupun *global system* pembelajaran nasional tetap wajib dibesarkan. (Mulyasa, 2006: 4).

Pembelajaran tidak terlepas dari proses pendidikan, pembelajaran merupakan permasalahan yang hingga saat ini, tujuan akan segera tercapai melalui pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diajarkan sejumlah pelajaran. Salah satunya pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran disemua jenjang pendidikan, tercantum di sekolah dasar (SD). Bahasa Indonesia mempunyai peran yang berarti dalam kehidupan bangsa Indonesia, jadi mata pelajaran di pembelajaran resmi. Kedudukan Bahasa Indonesia sangat banyak ialah

jadi bahasa nasional serta Bahasa Pemersatu dalam kelangsungan hidup berbangsa serta bernegara, ataupun secara individual. Selaku warga yang baik, berarti buat menekuni Bahasa Indonesia secara baik serta benar (Afifah, 2012: 2).

Pembelajaran merupakan membelajarkan anak didik dengan memakai teori-teori belajar ataupun asas pembelajaran yang bisa jadi penentu utama keberhasilan dalam pembelajaran. Pendidikan melaksanakan proses komunikasi dari 2 arah, arah awal dicoba oleh pihak guru selaku pendidik, sebaliknya arah kedua belajar oleh anak didik. Pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah mengharapkan partisipan didik mengenal dirinya, budayanya, serta budaya orang lain, ikutberpartisipasi di dalam warga yang memakai Bahasa tersebut serta menciptakan dan memakai keahlian imajinatif dan analitif yang ada dalam dirinya, mengemukakan gagasan dan

perasaan. Syaiful Sagala (2009) Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan suatu model yang tepat supaya dapat menumbuhkan kreativitas serta tujuan yang dicapai maksimal.

Dalam pembelajaran pendidik berkedudukan sebagai seorang fasilitator yang memberikan fasilitas yang tepat dan baik pada saat proses pembelajaran, pendidik membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik dengan menyampaikan tujuan dan materi yang akan dipelajari dengan baik. Pendidik harus memilih model atau strategi pembelajaran dengan tepat dan baik untuk menarik perhatian. Usaha guru untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi kelas IV dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang membantu peserta didik dalam belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai hubungan pendidik bersama peserta didik di luar belajar maupun pada saat pembelajaran. Guna melangsungkan pembelajaran yang efektif dan memunculkan semangat peserta didik dalam belajar, pendidik harus menjadi fasilitator dan memiliki model pembelajaran yang fungsinya untuk mempermudah dalam proses pengajaran..

Dalam pembelajaran pendidik harus mempunyai model, metode serta strategi yang baik yang dapat menumbuhkan rasa penasaran anak didik sehingga dapat mewujudkan tujuan yang efisien dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Apabila selama pendidikan berlangsung pendidik masih memakai model pendidikan yang bersifat konvensional. Dimana kegiatan dalam proses belajar mengajar masih pada tingkatan mencatat, mendengar, serta mencermati uraian guru. Dengan model pendidikan ini partisipan didik kurang berfungsi aktif dalam belajar mengajar serta partisipan didik cepat bosan sehingga menuntut guru lebih kreatif dalam mempraktikkan model pendidikan yang pas dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yakni sebuah rancangan yang dipergunakan untuk menjadi acuan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan begitu model pembelajaran disebut susunan rencana yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan diajarkan, salah satunya ialah model pembelajaran *mind mapping*.

Pendidik harus mempunyai suatu cara yang kreatif serta inovatif dalam memberikan materi kepada anak didik yaitu memilih model pembelajaran, salah satunya yang cocok yakni model pembelajaran kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi cerita fiksi fiksi yang meliputi unsur-unsur dalam cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi, pada bab ini menggunakan model pembelajaran

mind mapping, sangat bermanfaat sekali untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta meningkatkan keaktifan anak didik menjadikan mereka tidak mudah bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Mind mapping ialah salah satu model yang mengupayakan anak didik buat tingkatan dan menggali ide-ide kreatif serta aktif dalam menjajaki aktivitas proses belajar mengajar. *Mind mapping* memiliki banyak keunggulan yang bisa menolong memecahkan permasalahan yang lagi dialami baik dalam bidang uraian, ingatan, serta keahlian berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud model *mind mapping* ialah model pembelajaran yang memiliki manfaat serta keunggulan yang banyak bagi peserta didik meliputi mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapi lalu menuangkan berbagai imajinatif menjadi sebuah ide-ide yang kreatif dan memudahkan pendidik waktu mengajar. Pada keterampilan pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikembangkan ialah menggali ide, hasil irisinil, estetis konstruktif. (Arnyana, 2007:670).

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan yang harus diajarkan dan dibekalkan kepada peserta didik pada masa modern saat ini. Menghasilkan gagasan atau ide baru guna menghasilkan suatu cara untuk memecahkan suatu masalah atau bahkan mampu memunculkan alternatif solusi yang baru termasuk kemampuan berpikir kreatif (Lestari & Yudhanegara, 2017). Kemampuan berpikir kreatif penting dan diperluksn oleh peserta didik untuk menunjang masa depannya ketika berbaur dengan masyarakat yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Manfaat terbesar yang dapat dirasakan anak didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang tinggi adalah ketika dihadapkan pada suatu permasalahan maka untuk menyelesaikannya, ia tidak hanya terpaku pada satu cara atau rumus, tetapi mampu menemukan ara atau rumus yang lain yang dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Arti dari berpikir kreatif sendiri adalah lebih dari sekadar menghasilkan ide-ide acak, ini adalah kompetensi nyata, yang didasarkan pada pengetahuan dan praktik. Kesimpulannya ialah pentingnya mengajarkan peserta didik untuk berpikir kreatif pada masa sekarang ini serta dapat membantu generasi penerus bangsa untuk beradaptasi dan mengembangkan kapasitas yang telah mereka miliki untuk melakukan pekerjaan yang tidak mudah ditiru atau digantikan oleh mesin dan juga mampu mengatasi tantangan lokal dan global yang semakin rumit, memahami segala sesuatu tentunya suatu pelajaran dari semua kegiatan yang dilakukan dari sejak usia dini maupun Sekolah Dasar. Jika peserta didik ingin menjadi lebih kreatif maka harus dibentuk mulai dari usia dini, sehingga lebih mudah dan peningkatannya dalam belajar pada bahasa Indonesia dapat lebih terlihat. Berbagai penelitian

tentang kreativitas dalam pembelajaran dengan menerapkan model *mind mapping* memperlihatkan hasil positif, dilakukan oleh Nur Azkia yang menunjukkan bahwa meningkatnya kreativitas siswa yang ditandai dengan siklus I memperoleh 62,5% pada kategori cukup kreatif dan siklus II meningkat memperoleh nilai 92,88% mendapat kategori kreatif, kemudian siklus III kreativitas siswa meningkat mendapat nilai 90% kategori sangat kreatif. Selanjutnya dilakukan oleh Alen Putri Sonita yang menunjukkan meningkatnya kreativitas siswa ditandai dengan siklus I memperoleh 70,73% kategori cukup kreatif dan siklus II meningkat dengan nilai 94,73% dalam kategori sangat kreatif. Adapun pada bab ini dengan tercapainya kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1. Dengan menggunakan penelitian yang berbeda.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, pada bab ini mengkaji melalui penelitian Kuantitatif dengan Judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Brengkok 1”.

METODE

Pendekatan yang sudah digunakan pada penelitian merupakan pendekatan kuantitatif, sebab data ini memakai yang berupa angka berbentuk ordinal dan interval. Jenis yang digunakan ialah *pre eksperimental design*, karena pada desainnya belum nyata maupun masih terdapat variabel luar yang ikut pengaruhi terhadap bentuk variabel dependen. Subyek yang digunakan yakni subyek kecil karena berjumlah kurang dari 30. Guna menguji informasi secara ordinal dengan memakai metode statistic *Wilcaxon matched pairs*, sebab di dalam bab ini tipe *pre eksperimental design* metode statistic uji tanda.

Rancangan pada bab ini yakni menggunakan “*One Group; pre test-post test design*”. Rumusan rancangan *pra eksperimen One Group; pre test-post test design*. Menurut Sugiyono (2012:75) yakni sebagai berikut:

O1	X	O2
<i>Pre test</i>	perlakuan (<i>treatment</i>)	<i>post test</i>
Rancangan <i>pre test-post test</i>		

Keterangan:

- O1 : Tes awal (*Pre test*)
- X : Perlakuan (*Treatment*)
- O2 : Tes Akhir (*Post test*)

O1 = *Pretest*

Tes tulis yang berisi cerita tentang hasil pengembangan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia

meliputi pengenalan materi cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi.

X = perlakuan (*treatment*)

Pemberian *treatment* terhadap peserta didik kelas empat sekolah dasar dalam pengembangan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi melalui model pembelajaran *mind mapping*.

O2 = *Postest*

Tes yang dilakukan adalah tes tulis menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang dilakukan terhadap peserta didik kelas empat sekolah dasar untuk memulai kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi setelah diberikan *treatment*.

Subyek meliputi siswa kelas IV SDN Brengkok 1 Kec. Brondong Kab. Lamongan berjumlah 10 siswa dari 5 laki-laki dan 5 perempuan, berumur sekitar 10 sampai 11 th. Pada bab ini melaksanakan 2 kalipertemuan pada awal sebelum perlakuan dan akhir setelah perlakuan, setiap pertemuan 2x60 menit.satu kali sebelum perlakuan melalui *statistic non parametik, Wilcaxon Match Pairs Test*. Variabel penelitian yakni bentuk informasi untuk dijadikan kesimpulannya yang sudah ditetapkan pada peneliti untuk dipelajaridan dipahami hingga tercapai, Sugiyono (2012:38). Pada bab ini terdapat variable : Variabel bebas yakni menjadi sebab perubahan adanya tumbuhnya variabel dependen (terikat) dan variabel yang mempengaruhi, Sugiyono (2012:39). pada bab ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *mind mapping*. Variabel terikat merupakan variabel yang jadi akibat ataupun yang dipengaruhi, sebab variabel bebas, Sugiyono(2012: 39). Pada bab ini variabel terikat merupakan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas IV SDN Brengkok 1.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yakni mengajarkan tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai fungsi dan tujuannya. Pada bab ini mengajarkan materi tentang cerita fiksi. Pada hal ini akan meneliti kemampuan anak didik dengan menggali materi cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi. Model pembelajaran *mind mapping* atau pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya unrtuk membentuk kesan. (Aris Shoimin, 2014:105). Menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut yakni *mind mapping*. (Michalko dalam Tony Buzan. 2013:2). *Mind mapping* terdapat banyak warna-warni, gambar, dan garis lengkung

membuat anak didik tidak mudah bosan dan jenuh melainkan membuat anak didik aktif, lebih semangat, dan efektif dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah menggunakan media *mind mapping* sebagai model pembelajaran sebagai berikut: Tahap persiapan anak didik bernyanyi sambil menepuk tangan beramai-ramai di dalam kelas, Tahap penyampaian anak didik diperlihatkan media dan materi belajar yang akan digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar kemampuan berpikir kreatif dalam materi cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi. Selanjutnya peserta didik diintruksikan mencobanya, Tahap pelatihan ini peserta didik diintruksikan mengamati tulisan dan gambar. Kemudian sebagian peserta didik maju ke depan diberi pertanyaan mengenai materi cerita fiksi. selanjutnya peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan, Tahap terakhir unjuk hasil peserta didik mendengarkan intruksi untuk menyebutkan cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi yang ada di dalam cerita pada media *mind mapping*, lalu mengelompokkan tulisan yang sesuai dengan perintah pendidik dan kemudian membacakan kembali hasil rangkaian tulisan tersebut di media. Kemudian peserta didik diberikan penghargaan (*reward*) supaya peserta didik termotivasi dan lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data guna keperluan penelitian. Ada dua data yakni primer dan sekunder, data primer digunakan waktu penelitian, sedangkan data sekunder untuk data pelengkap atau penunjang. Adapun metode pengumpulan data pada bab ini merupakan: Uji yang digunakan merupakan uji tertulis yang terdapat cerita di dalamnya, tes ini guna memperoleh data penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi undur-undur dalam cerita yang dicoba saat sebelum serta setelah perlakuan. Pada bab ini dicoba satu kali pre test sebelum diberikan treatment, kemudian diberikan *post test* yakni guna melihat diberikan treatment. Menggunakan teknik tes tulis tentang materi cerita fiksi. Cara yang digunakan untuk mencari data tentang hal-hal atau variabel berupa transkrip, catatan, buku, surat kabar, majalah, notulen, prasasti, rapat, agenda, dan lain-lain ialah dokumentasi (Arikunto, 2010:231). Data pendukung diperoleh dari hasil dokumentasi yaitu guna mengabadikan proses ataupun jalannya sesuatu dan lembar penilaian. Kemudian data sekolah berupa profil sekolah, data peserta didik kelas empat sekolah dasar yang diberikan treatment sebagai data pelengkap.

Instrument penelitian ialah mengamati menggunakan alat pengukuran variable, Sugiyono(2012;102). Bersumber pada statement dapat diketahui kalau alat pengumpulan data supaya berjalan lancar, urut dan baik lalu diolah menjadi lebih praktis. Pada bab ini menggunakan sebagai berikut; Soal tes menggambar peta pikiran materi cerita fiksi secara sederhana sesuai dengan.

Tahap awal pada bab ini memastikan kasus yang diformulasikan cocok dengan bentuk judul. Kedua memilih sekolah dasar SDN Brengkok 1 sebagai lokasi penelitian. Subyek yang diambil berjumlah 10 peserta didik kelas empat sekolah dasar umur kisaran 10 sampai 11 tahun guna mengharapkan hasil kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi materi cerita fiksi. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan konsultasi mengenai materi yang telah dipilih. Materi yang digunakan adalah tematik pada kelas empat tema 4 berbagai pekerjaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang "cerita fiksi". Rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu pedoman yang dijadikan pendidik sebelum mengajar untuk setiap pertemuan dalam melaksanakan pembelajaran. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran disusun guna menilai efektivitas model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Brengkok 1.

Instrumen dibuat setelah terealisasikan proposal yang telah dikonsulkan kemudian disepakati oleh dosen pembimbing, menggunakan tes pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi materi cerita fiksi. Mengurus surat ijin guna keperluan penelitian di SDN Brengkok 1.

Tahap pelaksanaan penelitian yakni: Pemberian *pre test* bermanfaat menilai kemampuan berpikir kreatif di pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi sebelum mendapatkan perlakuan dalam kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi materi cerita fiksi. *Pre test* dilakukan 1 kali selama 2x60 menit masing-masing *pre test* memberikan penilaian kepada peserta didik dalam menyebutkan cerita fiksi yang meliputi unsur-unsur cerita fiksi, ciri-cirinya, macam-macam cerita fiksi. Pemberian perlakuan guna mengembangkan penguasaan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi. Di dalam bab ini menggunakan bantuan model pembelajaran *mind mapping* meliputi materi unsur cerita fiksi pada peserta didik kelas empat di SDN Brengkok 1. Setiap kegiatan berlangsung mengoptimalkan pengetahuan peserta didik mengenai cerita fiksi yang belum dimengerti oleh peserta didik, dan supaya lebih mudah dimengerti peserta didik maka pembelajaran tersebut menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Perlakuan dilakukan satu kali selama 2x60 menit. Pemberian *post test* dilakukan satu kali pertemuan selama 2x60 menit. Tujuannya untuk mengukur hasil kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Pemberian nilai saat observasi akhir kepada peserta didik yakni saat melakukan kegiatan pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi.

Data telah terkumpul, kemudian perlu diolah melalui teknik analisis guna mendapat kesimpulan data. (Arikunto,2010:278) menggunakan rumus adalah statistic non patametik *Wilcoxon Match Pairs Test*, pada bab ini menggunakan analisis data statistic non parametik pengujian dijadikan analisa skala ordinal sama nominal. Jumlah subyek kecil kurang dari = 30 yaitu n = 10 disebut subyek kecil menjadikan asumsi normalitas tak terpenuhi. Data telah terkumpul, diolah melalui teknik teknik analisis data guna memperoleh kesimpulan. Metode serta langkah pengolahan informasi dengan uji *Wilcoxon* dicoba sehabis memilah sebagian subyek yang hendak diteliti secara random, mendapatkan informasi dari subyek saat sebelum serta setelah diberikannya perlakuan, menyusun informasi ke dalam table. Sugiyono(2012: 151- 152). kemudian data dimasukkan ke dalam table penolong dengan test *Wilcoxon* lalu dimasukkan ke dalam rumus uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \mu T}{\sigma T}$$

Keterangan:

Z = nilai hasil pengujian statistic *Wilcoxon Match Pairs Test*

T = jumlah jenjang/rangking yang kecil

μT = mean (nilai rata-rata)

σT = standar devias =

$$\mu T = \frac{n(n+1)}{2} = \frac{10(10+1)}{2} = 55$$

$$\sigma T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}} = \sqrt{\frac{10(10+1)(20+1)}{24}} = \sqrt{\frac{2310}{24}} = \sqrt{96.25} = 9.81$$

Langkah sebagai berikut;

1. Hasil pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dikumpulkan sebagai *pretest*.
2. Hasil pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran bahas Indonesia meliputi pengenalan materi cerita fiksi setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dikumpulkan sebagai *posttest*.
3. Mentabulasi data *pre test* dan *post test* untuk mengetahui beda antara hasil *pre test* dan *post test*.
4. Mencari jenjang mulai dari responden awal sampai akhir tanpa memperhatikan tanda (+) dan (-).
5. Memasukkan peringkat pada olom tanda sesuai dengan hasil dari selisih antara hasil *pre test* dan hasil *post test*. Jika kolom selisish terdapat tanda negative (-) maka peringkat yang diperoleh dimasukkan pada kolom bertanda negative (-). Jika kolom selisish terdapat tanda positif (+) maka peringkat yang diperoleh juga dimasukka pada kolom bertanda positif (+).

6. Menjumlah nilai pada kolom yang bertanda positif (+) atau dengan istilah W jumlah nilai yang diperoleh adalah W=55.
7. Menjumlah nilai pada kolom yang bertanda negative (-) atau dengan istilah T. jumlah nilai yang diperoleh adalah T=0
8. Mencari nilai μT dengan menyesuaikan jumlah subyek.
9. Mencari nilai μT dengan menyesuaikan jumlah subyek
10. Menghitung Zhitung melalui analisis data dengan rumus *Wilcoxon*.
11. Setelah menemukan hasil Zhitung kemudian disesuaikan dengan Z table.
12. Menentukan taraf kesalahan. Taraf kesalahan dalam penelitian ini adalah 0,5.
13. Membandingkan Z hitung dengan Z tabel.
14. Pengujian hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek dengan 10 siswa rentang usia 10 sampai 11 tahun dengan kurangnya kemampuan berpikir kreatif, dilaksanakan pada SDN Brengkok 1 tanggal 26- 27 April 2021. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terlihat pengaruh signifikan. Hal tersebut nampak pada kemampuan berpikir siswa menjadi lebih baik. Materi tentang pembelajaran bahasa Indonesia meliputi pengertian cerita fiksi, unsur-unsur cerita fiksi, ciri-ciri cerita fiksi, watak/ tokoh cerita fiksi, dan jenis-jenis cerita fiksi. Disajikan melalui tabel guna mempermudah. Hasil berpikir kreatif sebelum diberi treatment dan kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan treatment melalui model pembelajaran *mind mapping* sebagai berikut.

Hasil nilai *pretest* merupakan nilai sebelum perlakuan pada kemampuan siswa kelas IV SDN Brengkok 1. Tanggal 26 April 2021 melakukan pretest satu kali. Pada kegiatan ini siswa diminta membaca materi yang telah diberikan, kemudian mengerjakan tes tulis serta membuat peta pikiran secara sederhana.

Tabel 4.1 : Data hasil *pre test*

Kemampuan berpikir kreatif dalam membuat peta pikiran sederhana sesuai dengan kreativitas yang telah disediakan.

Aspek yang diamati	Nilai									
	AF	AW	SN	NA	NV	MS	EA	RW	FN	PA
Kefasihan/ kelancaran	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3
Fleksibilitas	1	2	2	1	2	3	3	3	2	3
Orisinalitas	1	2	2	1	2	2	3	3	2	3
Elaborasi	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
Total Skor	6	7	8	5	8	8	9	9	6	10

*rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif

Nilai	Aspek yang diamati				Total Skor
	Kefasihan/ kelancaran	Fleksibilitas	Orisinalitas	Elaborasi	
AF	3	1	1	1	6
AW	2	2	2	1	7
SN	2	2	2	2	8
NA	2	1	1	1	5
NV	2	2	2	2	8
MS	2	3	2	1	8
EA	2	3	3	1	9
RW	2	3	3	1	9
FN	1	2	2	1	6
PA	3	3	3	1	10

Hasil nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif, maka diperoleh data rekapitulasi dari hasil penilaian secara keseluruhan.

Tabel 4.2 : Data rekapitulasi hasil *pre test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV.

No	Nama Siswa	Total Skor	Nilai
1.	AF	6	37,5
2.	AW	7	43,75
3.	SN	8	50
4.	NA	5	31,25
5.	NV	8	50
6.	MS	8	50
7.	EA	9	56,25
8.	RW	9	56,25
9.	FN	6	37,5
10.	PA	10	62,5
Rata - rata			47,5

Bersumber pada rekapitulasi informasi menampilkan mayoritas kalau kemampuan berpikir kreatif siswa kurang. Jenis memastikan keahlian tumbuh ataupun tidaknya bisa dilihat pada analisis memakai uji Wilcoxon serta memakai skala. Bagi Arikunto(2009: 245) skala merupakan nilai baik sekali dikategorikan 80- 100, nilai baik 66- 79, jenis nilai lumayan 56- 65, jenis nilai kurang 40- 55, 30- 39 masuk kategori gagal. Memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yakni termasuk dalam kategori gagal pada *pretest*, sehingga dikatan siswa kelas IV belum mencapai standar kemampuan berpikir kreatif yang baik.

Rekapitulasi hasil *post test* keahlian berpikir kreatif siswa kelas IV, *Post test* dicoba buat mengenali keahlian siswa sehabis diberikan perlakuan sepanjang satu kali perlakuan. Pada uji dini diberikan 1 kali buat mengenali keahlian berpikir kreatif siswa. Uji yang diberikan berbentuk mengerjakan soal *pre test*. Serta pula *post test* ataupun uji akhir diberikan satu kali buat mengenali keahlian berpikir kreatif sehabis diberikan perlakuan, uji yang diberikan sama. Informasi evaluasi *post test* dari 10 subyek siswa kelas IV disajikan selaku berikut:

Tabel 4.3 :Data hasil *post test*

Kemampuan berpikir kreatif dalam membuat peta pikiran sederhana sesuai dengan kreativitas yang telah disediakan.

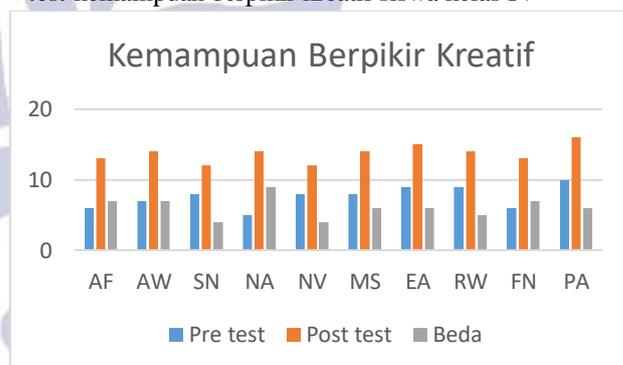
Aspek yang diamati	Nilai									
	AF	AW	SN	NA	NV	MS	EA	RW	FN	PA
Kefasihan/ kelancaran	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
Fleksibilitas	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Orisinalitas	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4
Elaborasi	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4
Total Skor	13	14	12	14	12	14	15	14	13	16

*rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif

Tabel 4.4 :Data rekapitulasi hasil *post test* kemampuan berpikir kreatif siswa.

No	Nama Siswa	Total Skor	Nilai
1.	AF	13	81,25
2.	AW	14	87,5
3.	SN	12	75
4.	NA	14	87,5
5.	NV	12	75
6.	MS	14	87,5
7.	EA	15	93,75
8.	RW	14	87,5
9.	FN	13	81,25
10.	PA	16	100
Rata - rata			85,62

Grafik 4.1 : Hasil rekapitulasi nilai *pre test* dan *post test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV



Berdasarkan grafik yakni kemampuan berpikir kreatif memakai model pembelajaran mind mapping bisa diketahui kalau kemampuan berpikir kreatif hadapi pergantian serta bertambah jadi lebih baik. Dalam grafik di atas menampilkan kalau NA hadapi peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif sangat tinggi dengan nilai 9. Hasil analisis informasi digunakan peneliti buat menanggapi rumusan permasalahan serta perlengkapan pengujian hipotesis ialah “ terdapat pengaruh efektivitas model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Brengkok 1”. Berikut merupakan tahap buat memastikan nilai T(jumlah panjang/ranking terkecil).

Tabel 4.6 : Tabel perubahan *pre test* dan *post test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV

Nama	Nilai <i>Pre test</i>	Nilai <i>Post test</i>	Beda	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
AF	6	13	7	8	8	0
AW	7	14	7	8	8	0
SN	8	12	4	1,5	1,5	0
NA	5	14	9	10	10	0
NV	8	12	4	1,5	1,5	0
MS	8	14	6	5	5	0
EA	9	15	6	5	5	0
RW	9	14	5	3	3	0
FN	6	13	7	8	8	0
PA	10	16	6	5	5	0
Total				55	W = 55	T = 0

Setelah dianalisis hasilnya kemudian memperoleh data lalu diolah kembali melalui teknik analisis bertujuan untuk memperoleh kesimpulan data penelitian. Penelitian memakai penelitian analisis data dengan memakai rumus *Wilcoxon*. Dengan perhitungan dibawah ini:

$$Z = \frac{T - \mu T}{\sigma T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan :

Z = nilai hasil pengujian statistik *Wilcoxon Match Pairs Test*

T = jumlah jenjang/ rangking yang kecil

μT = mean (nilai rata-rata) = $\frac{n(n+1)}{4}$

σT = simpangan baku = $\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$

n = jumlah subyek

p = probabilitas untuk memperoleh tanda (+) dan (-)

= 0,5 karena nilai krisi 5%

d. Perolehan data diolah sebagai berikut : diketahui n = 7, maka

$$\begin{aligned} \mu T &= \text{mean (nilai rata-rata)} = \frac{n(n+1)}{4} \\ &= \frac{10(10+1)}{4} \end{aligned}$$

$$= \frac{10(11)}{4} = \frac{110}{4} = 27,5$$

σT = simpangan baku

$$\begin{aligned} &= \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{10(10+1)(2 \times 10+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{10(11)(21)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{(110)(21)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{2.310}{24}} \\ &= \sqrt{96,25} = 9,8107084352 \\ &= 9,81070 \\ &= 9,81 \end{aligned}$$

Mean (μT) = 27,5, simpangan baku (σT) = 9,81 dimasukkan pada rumus memperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Z &= \frac{T - \mu T}{\sigma T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \\ &= \frac{0 - 27,5}{9,81} \\ &= \frac{-27,5}{9,81} \\ &= -2,803261 \\ &= -2,8 \\ &= 2,8 \end{aligned}$$

Bersumber pada analisis informasi hingga hipotesis pada hasil perhitungan menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara *pre test* serta *post test*. Hasil nilai rata-rata *post test* lebih besar daripada nilai *pre test*. Perihal ini dibuktikan dengan skor rata-rata nilai kelas ialah 47,5 terakhir 85,62. Hasil hipotesis bisa dibuktikan lewat uji data secara ordinal memakai metode *statistic Wilcoxon matched pairs test* yang dihitung secara manual.

Nilai krisi 5% tidak ada pengaruh, Jadi 95% ada pengaruh. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh Z hitung = 2,8 sedangkan Z_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yakni 8 demikian $Z_{\text{hitung}} < Z_{\text{tabel}}$ (2,8 < 8) berarti H_0 ditolak dan (H_a) diterima yakni terdapat pengaruh efektivitas model pembelajaran *mind mapping* dalam kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1. Intrepetasi

hasil analisis data di atas menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikan antara *pre test* serta *post test*. Hasil nilai rata-rata lebih besar *post test* daripada nilai *pre test*. Perihal ini dibuktikan dengan skor rata-rata nilai kelas ialah 47,5 terakhir mendapat 85,62. Hasil hipotesis bisa dibuktikan lewat uji data ordinal dengan melalui teknik statistic *Wilcoxon matched pairs test*.

Berdasarkan perhitungan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat dan memiliki pengaruh melalui model pembelajaran *mind mapping* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1. Hal ini telah terbukti sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. 10 siswa mendapat nilai rata-rata *pretest* 47,5 (PA) memperoleh nilai tertinggi yakni 62,5 dan (NA) memperoleh nilai terendah 31,5. Pada *postest* (PA) memperoleh nilai tertinggi yakni 100 sedangkan (SN) dan (NV) mendapat nilai terendah yang sama yakni 75.

Hal ini telah didukung oleh teori Sudjana dan Rivai (2010) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *mind mapping* mengandung beberapa manfaat adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam membuat peta pikiran sederhana sesuai dengan kreativitas siswa serta mendorong siswa menuju tumbuh kembang yang baik serta merasakan senang terhadap mata pelajaran, menumbuhkan semangat dan meningkatkan motivasi dalam berbagai kegiatan belajar mengajar yaitu meningkatkan keterampilan berpikir, memudahkan dalam hal memecahkan masalah sendiri serta memahami pelajaran demi tercapainya suatu tujuan. Terdapat fungsimodel pembelajaran yaitu pendidik membantu anak didik dalam segala hal. Fungsi lain dari model pembelajaran adalah menjadi pedoman bagi pendidik serta para perancang pembelajaran dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Hasil ini menampilkan dengan memakai model pembelajaran *mind mapping* mampu tingkatkan kreatifitas secara signifikan. Perihal ini bisa nampak dari perolehan nilai rata-rata saat sebelum serta setelah dilakukannya perlakuan dengan model pembelajaran dari nilai rata-rata siswa awalnya 47,5 setelah perlakuan nilai rata-rata menjadi meningkat yakni 85,62, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi cerita fiksi meliputi pengertian, ciri-ciri, unsur-unsur, jenis-jenis, unsur pembentuk tokoh/watak dalam cerita fiksi. Hal tersebut dapat dipengaruhi dari factor internal yaitu perhatian, motivasi dan skill yang didapat siswa dalam kegiatan pembelajaran mengenai kemampuan berpikir kreatif, dan untuk factor eksternal yakni mampu menarik perhatian sehingga menumbuhkan keaktifan pada anak waktu pembelajaran berlangsung. Meningkatnya

kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *mind mapping* dimana media ini terdapat gambar, warna-warni dan materi yang lengkap dirubah menjadi singkat, padat, jelas dan menarik perhatian siswa.

Penelitian ini berkaitan oleh (Nur Hija, 2018) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *mind mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV B SDN Bulu'datu Palopo” menampilkan adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik pada Tema: Tumbuhan dan Hewan di Lingkungan Rumahku menggunakan model *mind mapping* pada prasiklus yakni rata-rata nilai 29,16% presentase kategori gagal, rata-rata peserta didik 54,16% kategori kurang pada siklus I dan nilai rata-rata peserta didik 87,05% dengan kategori sangat baik pada siklus II, dari KKM yang telah diterapkan 85%, terjadi peningkatan pada siklus II mencapai 87,05%. Demikian dinyatakan pada mata pelajaran IPA kelas IV B SDN Bulu'datu Palopo berhasil untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Juga terdapat pada penelitian oleh (Alen Putri Sonita, 2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *mind mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kreativitas siswa. Adapun nilai di siklus I yaitu 71,73% yang diperoleh dengan melibatkan aktivitas guru dan pada siklus II yaitu 96,73% meningkat. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I 70,65% meningkatkan pada siklus II 94,56%. Adapun kreativitas siklus I 58,53% dan meningkat pada siklus II 85,35%. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil bahwa penggunaan Penerapan Model tersebut berpengaruh. Dengan ini menjawab rumusan masalah (adakah pengaruh efektivitas model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok1?). cocok dinyatakan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV dapat ditingkatkan melalui media *mind mapping*. Siswa kelas IV lebih kreatif dan aktif pada proses belajar mengajar karena ada bantuan media yang menjadikan pembelajaran tidak cepat bosan karena adanya gambaran, tulisan, hiasan warna-warni pada media.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menampilkan kalau pembelajaran kemampuan berpikir siswa pada pendidikan Bahasa Indonesia dengan memakai model pembelajaran mind mapping mempengaruhi signifikan pada siswa kelas IV SDN Brengkok 1. Perihal ini nampak pada hasil penelitian saat sebelum memakai model pembelajaran mind mapping mendapatkan nilai rata-rata 47,5 serta setelah digunakannya media mind mapping dengan mendapatkan nilai rata-rata 85,62. Tidak hanya itu pula dalam penelitian menampilkan kalau $Z_{hitung} =$ lebih kecil dari pada $Z_{tabel} = 8$, nilai krisis 5%, $n = 10$, sehingga $Z_{hitung} = 2,8 < Z_{tabel} 8$. Hasil tersebut bisa dibuktikan terdapat pengaruh dari penggunaan efektivitas model pembelajaran mind mapping dalam kemampuan berpikir kreatif pada pendidikan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1.

Saran

Berdasarkan dari hasil yang telah dilaksanakan dengan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Brengkok 1, dapat memberikan saran berdasarkan pernyataan:

- Peneliti menyarankan pada penelitian berikutnya mampu menyajikan dan mengembangkan hasil yang lebih bervariasi.
- Peneliti menyarankan pihak sekolah atau guru dapat mengintegrasikan model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Subekti, A. dkk., (2017) *Buku Guru Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Subekti, A. dkk., (2017) *Buku Siswa Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Afifah. (2012) *Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Pada Siswa Kelas VII di SMP 4 Klaten*.
- Akhadiah, S. dkk., (1993) *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi. (2009) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka. Cipta.
- Arnyana. (2007) *Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA, No. 3hal 670.
- Azkie, N. (2018). *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas MIN 5 Banda Aceh*.
- Azizah, T. N. dkk., (2018) *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Mind Mapping Berbasis Pendekatan SAPI*. Jurnal Online: Jurnal Pendidikan, Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Vol, 3 No, 1, Januari.
- Buzan, T. (2005) *Mind Map Meningkatkan Kreativitas*, Jakarta:PT Gramedia Pustaka.
- Buzan, T. (2008) *Mind Map Meningkatkan Kreativitas*, Jakarta:PT Gramedia Pustaka.
- Buzan, T. (2013) *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Harleli, S. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi*.
- Hija, N. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV B SDN 50 Bulu'datu Palopo*.
- Khair, U. (2018) *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*.
- Lestari, K. E & Yudhanegara, M. R. (2017) *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa, E. (2006) *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (1999) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, dkk. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, S. (2009) *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. R (2019) *Implementasi Model Problem Based Learning Menggunakan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Mapel IPS Kelas III SDN 01 Tanjung Karang Kudus*.
- Sari, P. A (2020) *Pengaruh Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata*

Pengenalan Anggota Keluarga Pada Anak Tunagrahita Ringan. Surabaya:

- Shoimin, Aris. (2014) *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Ar-ruzz Media: Yogyakarta.
- Siswono, Tatag. Y. E. (2008) *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Matematika.* Surabaya: Unesa University Press.
- Sonita, A. P (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.*
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung. Alfabeta.
- Syam, N. (2015) *Penerapan Model Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Online: Jurnal Pendidikan.
- Yuliarti. (2018). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Min Map Di RA Al-Kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018.*
- Wahab, A. A. (2012) *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial.* Alfabeta: Bandung.
- Windura, S. (2008) *Langkah Demi Langkah.* Jakarta: Alex Media Komputon.
- Wulandari, W. (2020) *Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

