

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DAN PBL DENGAN
MEMPERHATIKAN KREATIVITAS SISWA**

Ichsanti Isnaini Anisa, Tedi Rusman, dan Nurdin
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung
Jalan Prof. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose this research was to find out the difference of Integrated IPS study results with taught using Mind Mapping and Problem Based Learning by attention students creativity. The method used is a quasi-experimental method. The study population is all students of class VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung consisting of 11 classes with 350 students. The sampling technique is done by cluster random sampling get the samples with 63 students. Data collecting technique used in this research was questionnaire, test questions, and analysed by using t-test formula and ANOVA manually and SPSS. The results of analysis showed $F_{count} > F_{table}$ or $5.923 > 4.00$ which means there is difference study results thought Mind Mapping and Problem Based Learning dan $F_{count} > F_{table}$ or $28.031 > 4.00$ which means there is a learning model have interaction with creativity.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbandingan hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan memperhatikan kreativitas siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang terdiri dari 11 kelas sebanyak 350 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh jumlah sampel sebanyak 63 siswa. Pengumpulan data melalui lembar angket, soal tes dan dianalisis dengan rumus t-test dan ANAVA menggunakan perhitungan manual dan SPSS. Hasil analisis data menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5.923 > 4.00$ berarti ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $28.031 > 4.00$ berarti terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, *Mind Mapping*, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perlu adanya sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing dengan negara lain. Pendidikan merupakan komponen utama sebagai alat untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan tujuan negara Indonesia dalam alinea ke- 4 pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang mampu mencetak sumber daya manusia yang akan berkualitas.

Pendidikan tidak hanya mampu menghasilkan generasi penerus yang cerdas dan mampu bersaing dengan negara lain tetapi, diharapkan mampu menghasilkan generasi penerus bangsa yang bermoral.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tugas yaitu mengembangkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik harus membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas sehingga pendidik tidak lagi menjadi tokoh yang mendominasi.

Saat ini perkembangan pendidikan telah menghadapi beberapa masalah, salah satunya adalah kualitas

kegiatan pembelajaran dan hasil belajar. Masalah dalam kegiatan pembelajaran yaitu penerapan dan pengembangan model pembelajaran yang disajikan pendidik kurang inovatif, sehingga berdampak pada kurangnya minat peserta didik dalam belajar.

Berikut ini adalah data hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung.

Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII Pelajaran IPS

No.	Kelas	Nilai UTS	
		<70	>70
1	VII A	12	20
2	VII B	0	32
3	VII C	11	20
4	VII D	3	28
5	VII E	7	25
6	VII F	8	24
7	VII G	32	0
8	VII H	32	0
9	VII I	24	8
10	VII J	30	2
11	VII K	30	2
Peserta Didik		189	161
Persentase (%)		54	46

Sumber: Pendidik Mata Pelajaran IPS SMPN 10 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar yang didapat belum optimal. Hal ini disebabkan pada ujian tengah semester (UTS) hanya 46% dari 350 peserta didik yang memperoleh nilai

≥ 70 dan sebesar 54% memperoleh nilai < 70 . Menurut Djamarah (2010:2018) apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai peserta didik maka persentasi keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang memiliki 3 ranah yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*).

Menurut Sapriya (2014: 12) bahwa tujuan mata pelajaran IPS di sekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial serta kemampuan dalam mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan data yang didapat pada penelitian pendahuluan, hasil belajar yang rendah disebabkan oleh

beberapa kesulitan yang dialami peserta didik karena peserta didik belum siap dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Selain itu, penggunaan metode ceramah masih digunakan oleh pendidik yang menyebabkan kegiatan belajar masih bersifat *teacher centered*. Hal ini berdampak pada kurangnya pengalaman belajar peserta didik.

Pada umumnya, setiap peserta didik mempunyai jiwa kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan baik di sekolah ataupun di rumah sebagai bekal berupa potensi peserta didik untuk masa depan nanti, sehingga potensi sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercapai.

Lebih lanjut dari hasil wawancara penelitian pendahuluan, metode yang digunakan pendidik kurang inovatif karena adanya hambatan seperti, rendahnya semangat dan motivasi belajar peserta didik karena banyaknya materi yang harus dipelajari serta kurang kondusifnya suasana dalam kelas. Hambatan-hambatan tersebut membuat peserta didik kurang berpratisipasi secara

aktif dalam pembelajaran IPS, sehingga hal ini kreativitas peserta didik dapat menjadi rendah.

Menurut Drevdhal dalam Asrori (2009: 62) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan ide baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang melibatkan pembentukan pola-pola baru, kombinasi, dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan sudah ada pada situasi sekarang.

Peserta didik yang kreatif memiliki ciri yaitu tingginya rasa keingintahuannya. Kemampuan pendidik yang kurang dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik saat kegiatan belajar mengajar.

Berikut ini adalah data mengenai kreativitas belajar peserta didik saat diberikan angket pada penelitian pendahuluan.

Tabel 2. Hasil Angket Kreativitas Belajar IPS

No	Ket.	Tanggapan			Jum
		Tinggi	Sedang	Rendah	
1	Selalu termotivasi untuk mencari tahu lebih banyak materi IPS dari sumber lain.	6	11	15	32
2	Selalu ingin bertanya yang tidak dimengerti.	4	9	19	32
3	Aktif berpendapat	3	7	22	32
4	Mampu menciptakan ungkapan yang baru dan unik	5	12	15	32
5	Saat belajar memiliki daya imajinasi yang tinggi	6	12	14	32
6	Mempunyai keinginan yang kuat	5	11	16	32
Jumlah		29	62	101	192
(%)		15,1	32,2	52,6	100

Sumber: Pengolahan hasil angket awal peneliti

Berdasarkan data di atas, sebesar 15,1% peserta didik tergolong memiliki kreativitas belajar tinggi, dan sebesar 32,3% tergolong sedang, dan sebesar 52,6% tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian

peserta didik tergolong memiliki kreativitas yang rendah.

Upaya untuk dapat meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning*.

Menurut Melvin (2013: 200) *Mind Mapping* merupakan cara kre kreatif bagi tiap peserta didik untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Sedangkan menurut Tony Buzan (2010:4) Metode *Mind Mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran dengan sangat sederhana.

Kelebihan model *Mind Mapping* di antaranya dapat mengintegrasikan ide-ide kemudian menjelaskannya secara bebas dengan bersama teman lain, catatan rapi dan menarik yang berfokus pada inti ide saja. apabila catatan disertai gambar dan warna akan meningkatkan imajinasi dan membantu otak dalam mengingat.

Menurut Trianto (2009: 91) model pembelajaran *Problem Based*

Learning adalah model yang terfokus kepada interaksi antara stimulus dan respon yang berupa suatu hubungan dua arah yaitu belajar dan lingkungan. Dalam hal ini lingkungan akan memberikan stimulus yang berupa masalah, lalu peserta didik akan merespon dengan menyelidiki masalah tersebut dan mencari solusi yang tepat.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini berfokus pada masalah yang diberikan, sehingga fokus peserta didik tidak hanya pada konsep-konsep materi yang berkaitan dengan masalah tersebut, melainkan peserta didik juga perlu mempelajari dan mencari informasi tentang cara yang tepat untuk dapat memecahkan masalah yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* Dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Memperhatikan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi pada mata pelajaran IPS.
3. Perbedaan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model *Mind Mapping* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas rendah pada mata pelajaran IPS.
4. Interaksi antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* dengan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu dengan pendekatan komparatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang berjumlah 350 peserta didik yang terdiri dari 11 kelas. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas yaitu kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel ini menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan angket. Sedangkan pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*. Selain itu, penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikan perbedaan dua model pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka didapat deskripsi data sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Eksperimen

Rentang Skor	Kelas Eksperimen	
	F. Absolute	F. Relatif (%)
62-65	3	9,68
66-69	6	19,35
70-73	10	32,26
74-77	3	9,68
78-81	6	19,35
82-85	3	9,68
Jumlah	31	100
Rata-rata	73,61	
Stdev	5,89	

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil angket kreativitas pada kelas eksperimen didapatkan frekuensi tertinggi pada rentang skor 70-73 sebanyak 10 peserta didik (32,26%), frekuensi terendah terdapat pada rentang skor 62-65, 74-77, dan 82-85 dengan jumlah 3 peserta didik (9,68%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik pada Kelas Kontrol

Rentang Skor	Kelas Kontrol	
	F. Absolute	F. Relatif (%)
62-64	4	12,5
65-67	11	34,38
68-70	9	28,13
71-73	5	15,62
74-76	2	6,25
77-79	1	3,12
Jumlah	32	100
Rata-rata	68,50	
Stdev	3,81	

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil angket kreativitas pada kelas kontrol didapatkan frekuensi tertinggi pada rentang skor 65-67 sebanyak 11 peserta didik (34,38%), frekuensi terendah terdapat pada rentang skor 77-79 dengan jumlah 1 peserta didik (3,12%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Eksperimen

Rentang Skor	Kelas Eksperimen	
	F. Absolute	F. Relatif (%)
63-68	5	16,13
69-74	4	12,9
75-80	9	29,03
81-86	3	9,68
87-92	6	19,35
93-98	4	12,9
Jumlah	31	100
Rata-rata	80	
Stdev.	9,1	

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi pada rentang skor 75-80 sebanyak 9 peserta didik dan frekuensi terendah pada rentang skor 81-86 sebanyak 3 peserta didik.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS pada Kelas Kontrol

Rentang Skor	Kelas Kontrol	
	F. Absolute	F. Relatif (%)
63-68	2	6,25
69-74	6	18,75
75-80	14	43,75
81-86	6	18,75
87-92	3	9,38
93-98	1	3,12
Jumlah	32	100
Rata-rata	78,59	
Stdev	6,94	

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi pada rentang skor 75-80 sebanyak 14 peserta didik dan frekuensi terendah pada rentang skor 93-98 sebanyak 1 peserta didik.

1. Ada Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Model *Mind Mapping* dengan Peserta didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 15, diperoleh koefisien F sebesar 5,923 dengan nilai Signifikansi sebesar 0,018. Hasil perhitungan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 62 dengan $\alpha = 0,025$ adalah 4,00, jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,923 > 4,00$ serta taraf signifikansi sebesar $0,018 < 0,025$.

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti dapat disimpulkan secara signifikan bahwa “ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning Learning*”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Sistari (2018) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu sebelum memberikan tindakan, nilai awal hasil belajar peserta didik adalah 35,71%, setelah diberikannya tindakan pada siklus I nilai hasil

belajar peserta didik adalah 14,29%, pada siklus II sebesar 38,46%, dan pada siklus III meningkat sebesar 64,29%.

Menurut Buzan (2010: 20) bahwa “*Mind Mapping* adalah bentuk istimewa pencatatan dan perencanaan yang bekerja selaras dengan otak untuk memudahkan mengingat”. Sedangkan menurut Hosnan (2014: 295) bahwa model pembelajaran “*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah yang nyata sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan ketrampilan yang lebih tinggi”.

2. Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Model *Mind Mapping* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Peserta didik yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Peserta didik yang Memiliki Kreativitas Tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 15 diperoleh t_{hitung} sebesar 4,856 dengan signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Dari hasil t_{tabel} dengan $dk = 12 + 8 - 2 = 18$ dan tingkat $\alpha =$

0,025 diperoleh 2,445, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,856 > 2,445$, dengan nilai sig. $0,000 < 0,025$.

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa “hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Risa Octa Ana (2013) yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu antara Pembelajaran Model *Mind Map* dan Model *Group Investigation* (GI) dengan Memperhatikan Sikap Peserta didik”. Penelitian ini membuktikan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5,496 > 4,13$, jadi H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu antara peserta didik yang diajar menggunakan *Mind Map* lebih

tinggi daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran GI.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Mind Mapping* lebih baik karena peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi memaksimalkan kemampuannya dalam mengerjakan tugas dan tanggungjawabnya.

Selain itu, peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga dapat membuatnya menjadi senang dalam mengembangkan dirinya. Menurut Munandar (2009: 62) bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, dan informasi atau unsur-unsur”.

3. Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Model *Mind Mapping* Lebih Rendah Dibandingkan dengan Peserta didik yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Peserta didik yang Memiliki Kreativitas Rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 15 diperoleh t_{hitung} sebesar -2,517

dengan signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,016. Dari hasil t_{tabel} dengan $dk = 19 + 24 - 2 = 41$ dan tingkat $\alpha = 0,025$ diperoleh -2,329, jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-2,517 < -2,329$ dengan nilai sig. $0,016 < 0,025$.

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa “hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Miftahul Khairah (2015) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* lebih tinggi pada peserta didik yang motivasi belajarnya rendah.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang pembelajaran

menggunakan model *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model *Mind Mapping*, karena peserta didik yang memiliki kreativitas rendah dalam penerapan model pembelajaran dilakukan secara optimal melalui bekerjasama dengan kelompok sehingga dapat memberdayakan, mengasah, mengeksplere kemampuan peserta didik secara berkelanjutan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Taufiq Amir (2009: 21) bahwa “proses pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari”.

Dapat diketahui dalam menggunakan model ini perlu adanya interaksi yang berperan secara maksimal antara teman sekelompok, hal ini akan membuat peserta didik terdorong dan termotivasi untuk dapat mengikuti dan memahami pelajaran secara baik.

4. Ada Interaksi Antara Penggunaan Model *Mind Mapping* Dan *Problem Based Learning* Dengan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Terpadu

Setelah melakukan pengujian dengan menggunakan program SPSS 15 didapat koefien F sebesar 28,031 dengan Signifikansi sebesar 0,000. Dari hasil F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 62 dengan $\alpha=0,025$ diperoleh 4,00. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $28,031 > 4,00$ serta taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,025$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti secara signifikan terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Wiryadi (2010) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Terhadap Hasil Belajar Kimia dengan Mempertimbangkan Kreativitas Peserta didik SMA Dwijendra

Denpasar”. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat interaksi yang berpengaruh antara variabel kreativitas peserta didik dan hasil belajar kimia.

Pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* bagi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Namun sebaliknya bagi peserta didik yang memiliki kreativitas rendah model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Mind Mapping*.

Menurut Munandar (2009: 62) bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, dan informasi atau unsur-unsur”. Sedangkan menurut Linda dalam Slameto (2013: 8) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah suatu angka atau indek yang menentukan berhasil atau tidaknya seseorang peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Peserta didik yang kreatif memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajarnya sehingga peserta didik yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi sanggup untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

SIMPULAN

Dari hasil pengolahan dan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Mind Mapping* dengan model *Problem Based Learning* pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi ataupun rendah, serta ada interaksi antara model *Mind Mapping*, *Problem Based Learning* dan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Risa Octa. 2013. *Studi perbandingan hasil belajar IPS terpadu antara pembelajaran model mind map dan model group investigation (gi) dengan memperhitungkan sikap siswa terhadap mata pelajaran IPS terpadu.* (skripsi). bandar lampung: universitas lampung.
- Asrori, Mohammad. 2009. *Psikologi pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

- Buzan, Tony. 2010. *Buku pintar mind*. Jakarta: Gramedia.
- Djamarah, Zain. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khairiah, Miftahul. 2015. *Studi perbandingan hasil belajar IPS terpadu siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dan project based learning dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Metro*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Silberman, Melvin. 2013. *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendekia.
- Munandar, Utami. 2009. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sistari. 2018. *Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Xaverius Gunung Batin Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah 2017/2018*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufiq. 2009. *Inovasi pendidikan melalui problem based learning: bagaimana pendidik memberdayakan pembelajaran di era pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto, 2009. *Mendesign model pembelajarana inovatif progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wiryadi dan Ni Ketut. 2010. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (gi) terhadap hasil belajar kimia dengan mempertimbangkan kreativitas siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha. Online <https://www.neliti.com>. Diakses 3 Maret 2019