

Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Kabupaten Demak

Candra Kristiyan

Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Sumarno Sumarno

Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Ida Dwijayanti

Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Korespondensi penulis : candrakristiyan.pendidikandasar@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the influence of the mind mapping learning model and the inquiry learning model on the ability to think creatively in style material in elementary schools. Data collection techniques used were observation, questionnaires and written tests. Research instruments in the form of tests and questionnaires. The research sample was carried out by purposive sampling. Data analysis included test description analysis and questionnaire description analysis.*

Descriptive data on the post-test values of the control class with a sample of 20 students obtained a percentage value of 70.3%, while the experimental class with an inquiry model with a sample of 20 students obtained a percentage value of 85.3% and the experimental class with a mind mapping model with a total sample of 20 students obtained a percentage value of 84.8%. From the description of the post test value data, there are differences in the percentage values between the control class and the experimental class after being given different treatments.

Descriptive data on the value of the questionnaire based on the results of data collection in the control class as a whole obtained a percentage value of 79.58%, based on the results of data collection in the inquiry experimental class as a whole obtained a percentage value of 81.58%, and based on the results of data collection in the mind mapping experimental class as a whole the overall percentage value obtained is 87.73%.

The results for the post test scores in the control class with conventional learning and the inquiry experimental class are different. the percentage value in the control class is 70.3%. and inquiry experimental class of 85.3%. there was a difference of 15%. This shows that the ability to think creatively in style material is easier to obtain in the inquiry learning model than in conventional learning.

The average learning outcomes in the post-test scores in the control class with conventional learning were 70.3% and the average post-test learning mind mapping was 84.8%. from these results there is a difference of 14.5%. This proves that mind mapping learning improves students' creative thinking abilities. So on the test instruments and questionnaires it can be concluded that there is an influence of the mind mapping learning model and the inquiry learning model on the ability to think creatively in fourth grade students in elementary schools.

Keywords: *Mind Mapping Learning, Inquiry, Students' Creative Thinking*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *inkuiri* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan Tes tertulis. Instrumen penelitian berupa tes dan angket. Sampel penelitian ini dilakukan dengan *Purposive sampling*. Analisis data meliputi analisis deskripsi *test dan* analisis deskripsi angket.

Data deskriptif nilai *post test* kelas kontrol dengan jumlah sampel 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 70,3 %, Sedangkan kelas eksperimen dengan model *inkuiri* dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 85,3% dan kelas eksperimen dengan model *mind mapping* dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 84,8%. Dari deskripsi data nilai *post test* terdapat perbedaan nilai prosentase antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berbeda.

Data deskriptif nilai angket berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas kontrol secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 79,58 %, berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas eksperimen *inkuiri* secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 81,58 %, dan berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas eksperimen *mind mapping* secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 87,73 %.

Hasil penelitian untuk nilai *post test* pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen *inkuiri* terdapat perbedaan. nilai prosentase pada kelas kontrol yaitu 70,3 %. dan kelas eksperimen *inkuiri* sebesar 85,3 %. terjadi perbedaan sebesar 15 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya lebih mudah didapatkan pada model pembelajaran *inkuiri* dari pada pembelajaran konvensional.

Rata-rata hasil belajar pada nilai *post test* pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional sebesar 70,3 % dan nilai rata-rata *post test* pembelajaran *mind mapping* sebesar 84,8 %. dari hasil tersebut terdapat perbedaan sebesar 14,5 %. ini membuktikan bahwa pembelajaran *mind mapping* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jadi pada instrumen tes dan angket dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *inkuiri* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran Mind Mapping , Inkuiri, Berpikir Kreatif Peserta didik

PENDAHALUAN

Pendidikan adalah usaha yang terorganisasi, terencana, dan berkesinambungan sepanjang hayat untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang utuh, dewasa, dan beradab. Bagi peserta didik, belajar adalah interaksi berbagai potensi peserta didik (*fisik, non fisik, emosional dan intelektual*), komunikasi antara peserta didik dan guru, komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik lain, dan lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Untuk mengembangkan potensi peserta didik, perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif. Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru hendaknya memahami karakteristik mata pelajaran, karakteristik peserta didik, dan metodologi pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih luwes, inovatif dan konstruktif, merekonstruksi pandangan pengetahuan dan penerapannya dengan cara yang meningkat. aktivitas dan kreatifitas peserta didik.

Selama ini model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah adalah pembelajaran langsung. Perlu adanya pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam memahami semua materi yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa belajar itu sulit dan membosankan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan berpikir kreatif sebagai materi gaya bagi peserta didik sekolah dasar adalah Mind Mapping dan Inkuiri.

Menurut Fathurrahman, (2017:206) *Mind Mapping* (Peta Pikiran) digagas dan dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang psikolog inggris. Toni Buzan meyakini bahwa penggunaan Mind Map tidak hanya mampu melejihkan proses memori, tetapi juga dapat meningkatkan kreatifitas dan ketrampilan menganalisis, dengan mengoptimalkan fungsi belahan otak. Mind Map dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan, dan tindakan. Informasi yang disajikan focus pada bagian-bagian penting sehingga dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi pengetahuan secara kreatif.

Pembelajaran inkuiri menekankan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses pemahaman mata pelajaran untuk semua guru. Pendidik seyogyanya memahami bahwa Inkuiri menjadi inti dari pembelajaran sains, yang oleh Alberta (2014) disebut sebagai:” *The essence of scientific interprise, and inquiry as a strategy for teaching and learning*”. Pemahaman bahwa inkuiri sebagai inti pembelajaran sains ini adalah bahwa inkuiri memiliki sintaks dimana peserta didik memiliki kemampuan menarik kesimpulan sebagai suatu hasil dari berbagai kegiatan penyelidikan sederhana dalam pembelajaran sains.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kebanyakan peserta didik dalam hal menjawab soal hanya menghafalkan yang ada dibuku saja. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi hanya berupa gambar yang ada dibuku paket peserta didik, maka dari itu para pendidik harus berusaha meningkatkan cara mengajar yang sebelumnya mengajar dengan metode sekedar ceramah dan tanya jawab harus mampu mengubah pembelajaran yang dapat

menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan kreatif sehingga peserta didik mampu menemukan jawaban atau alternative jawaban yang lebih bervariasi dan peserta didik mampu menghubungkan lingkungan belajar dengan proses belajar kreatif . Karena peserta didik akan belajar lebih efektif jika menggunakan lingkungan atau peralatan yang ada disekitarnya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Untuk itu diperlukan strategi untuk menumbuhkan berpikir kreatif peserta didik dengan strategi kegiatan belajar mengajar yang lebih baik, berbobot dan menggembirakan untuk peserta didik sehingga lebih menyenangkan peserta didik juga aktif dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam agar kemampuan berpikir kreatif dan nilai peserta didik meningkat lebih baik lagi. Strategi model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran Inkuiri diharapkan mampu berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar sehingga diperlukan penelitian untuk mengetahuinya.

Rumusan masalah yang dikemukakan adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada peserta didik di sekolah dasar?. Sedangkan tujuan penelitian menganalisis pengaruh model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekolah dasar.

METODE

Desain penelitian ini berupa *Quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design* (desain *pretest-posttest* kelompok control tanpa *random*), Sugiono (2017:116). Dalam desain ini subjek kelompok tidak dilakukan secara acak, contohnya kelas eksperimen disuatu kelas tertentu dengan peserta didik yang telah ada atau sebagaimana adanya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket untuk memperoleh data tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sampel dalam penelitian ini ada tiga sekolah dasar yaitu dari kelas IV SD Negeri Dempet 1 sebagai kelas kontrol, Kelas IV SD Negeri Botosengon 2 dan kelas IV SD Negeri Kuwu 1 sebagai kelas eksperimen. Sampel dalam Penelitian ini berjumlah 20 peserta didik dari SD Negeri Dempet 1, 20 peserta didik dari SD Negeri Botosengon 2, dan 20 peserta didik dari SD Negeri Kuwu 1 Kabupaten Demak. Pemilihan sampling dalam penelitian ini adalah dengan teknik teknik

Purposive sampling yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *observasi*, angket dan tes tertulis.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data berupa angka-angka dari nilai tes dari kelas control dan kelas eksperimen.

Angket dan tes yang diberikan memiliki beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh peserta didik. Pertanyaan- pertanyaan tersebut berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berfikir kreatif pada peserta didik di sekolah dasar.

Pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Soal *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Berpikir Kreatif

NO	PERNYATAN
1	Selain klip penjepit kertas sebutkan 3 contoh benda yang dapat ditarik magnet!
2	Sebutkan 3 contoh peristiwa yang menunjukkan adanya gaya gravitasi!
3	Sebutkan 3 manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari!
4	Sebutkan 3 manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari!
5	Jelaskan 3 peristiwa yang terjadi jika dua kutub magnet didekatkan!
6	Sebutkan 3 macam gaya dan berikan contohnya!
7	Sebutkan 3 manfaat gaya gravitasi bagi manusia?
8	Mengapa permukaan ban sepeda yang halus berbahaya jika tetap digunakan untuk bersepeda?
9	Selain klip penjepit kertas sebutkan 3 contoh benda yang dapat ditarik magnet!
10	Sebutkan 3 contoh peristiwa yang menunjukkan adanya gaya gravitasi!

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner (Angket) Berpikir Kreatif Peserta Didik

NO	PERNYATAN
A. Kelancaran (<i>fluens</i>)	
1	Selain kepada guru, saya juga memuaskan rasa ingin tahu saya terhadap materi pelajaran kepada keluarga di rumah
2	Saya suka mengikuti diskusi atau kegiatan yang berhubungan dengan IPA karena ada hal-hal baru yang bisa saya temukan.
3	Saya merasa mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
4	Saya bertanya kepada guru tentang cara berbeda untuk melakukan percobaan yang berkaitan tentang manfaat energi matahari dari cara yang diajarkan guru.
5	Saya kesulitan berdiskusi dengan teman untuk mendapatkan ide baru.
6	Saya lebih mudah menjawab soal IPA dengan cara saya sendiri.
7	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga paham benar

8	Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap suatu materi pelajaran, saya juga banyak membaca di perpustakaan
9	Jika ada materi pelajaran yang sulit dimengerti, saya mengusulkan kepada guru untuk mengulang pembahasannya
10	Ketika ada suatu hal yang menarik dan berhubungan dengan materi yang sedang diterangkan, saya menanyakannya kepada guru.
B. Kelenturan atau keluwesan (<i>fleksibility</i>)	
11	Saya bisa menemukan jawaban lain dari jawaban yang diberikan guru pada waktu pembelajaran materi sumber energi
12	Saya menggunakan cara-cara baru untuk melakukan sesuatu daripada menggunakan cara-cara lama.
13	Saya membuat catatan-catatan kecil (poin-poin) pelajaran matematika untuk mempermudah dalam belajar.
14	Saya kesulitan memberikan pertimbangan terhadap masalah yang sama dari yang diberikan teman.
15	Saya tidak dapat mengerjakan soal dengan cara yang berbeda dari cara yang diberikan guru.
16	Saya membuat model alat baru dalam kerja kelompok untuk memudahkan menjelaskan kepada teman-teman dan guru
17	Kerja kelompok merupakan hal menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.
18	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.
19	Jika ada permasalahan di kelas, saya akan menyampaikan ide untuk menyelesaikannya
20	Jika guru meminta bantuan peserta didik untuk membuat nyaman kelas, saya akan menyumbangkan ide
C. Keaslian (<i>orisinality</i>)	
21	Saya aktif mengemukakan ide-ide baru.
22	Saya dapat mengerjakan soal hasil percobaan materi sumber energi lebih dari satu cara.
23	Saya mengemukakan pendapat/ gagasan yang berbeda dari teman lain didalam kelas.
24	Saya menggunakan kata-kata baru yang belum dipakai oleh teman lain dalam mengemukakan pendapat/ gagasan.
25	Setelah membaca atau mendengarkan pendapat dari guru, saya menemukan ide baru.
26	Dalam menyelesaikan soal materi sumber energi, saya berusaha mencari cara penyelesaian yang lebih singkat.
27	Saya membuat model alat baru dalam kerja kelompok untuk memudahkan menjelaskan kepada teman-teman dan guru

28	Jika tidak bisa membeli suatu media pembelajaran, saya membuat model yang sama dengan lebih sederhana
29	Untuk menghias ruangan kelas, saya membuat pajangan yang berguna untuk pelajaran
30	Jika ada perlombaan membuat ketrampilan, saya membuat sesuatu yang belum pernah dibuat peserta didik lain.
31	Guru meminta untuk melakukan suatu kerja ilmiah, saya memodifikasi cara yang ada untuk menjelaskannya
D. Penguraian (elaboration)	
32	Jika ada masalah, saya menceritakan kepada teman dekat
33	Jika ada masalah, saya meminta pendapat kepada ibu
34	Jika ada masalah, saya menyempatkan untuk membahasnya dengan ayah.
35	Jika ada permasalahan di kelas, saya meminta pendapat guru.
36	Setiap saya memberikan penjelasan kepada teman, pasti teman saya mudah memahami penjelasan saya.
37	Saya berusaha mengerjakan soal matematika dengan cepat dan benar.
38	Saya dapat mengembangkan/ menambahkan pendapat teman lain
39	Saya tidak yakin jika eksperimen yang teman saya itu benar jika saya tidak melihat atau membuktikan sendiri.
40	Saya kesulitan memberikan penafsiran terhadap masalah yang dikemukakan oleh guru.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapat data statistik deskriptif untuk instrumen tes dan angket adalah

Analisis Deskripsi Test

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pre test* dan *post test*, serta data aktivitas peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil *pre test* digunakan sebagai data untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik, dan data hasil *post test* digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan akhir peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam hal berpikir kreatif pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sedangkan data aktivitas peserta didik di peroleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran di kelas kontrol maupun eksperimen.

Pada penelitian ini, peneliti menyebarkan soal *post test* dan kuesioner angket mulai tanggal 15 Mei 2023 sampai dengan 18 Mei 2023, dan telah diperoleh responden yang cukup untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Jumlah responden yang diambil dari jumlah sekolah yang mengisi angket adalah 3 sekolah dengan jumlah 60 peserta didik. Untuk lebih jelasnya, jumlah responden berdasarkan sekolah dapat diperhatikan melalui tabel dibawah ini.

Tabel 3. Nama Sekolah dan Jumlah Responden (Peserta didik)

No	Kelas	Lokasi Penelitian	Jumlah Peserta didik	Keterangan
1	IV	SD Negeri Botosengon 2	20 Peserta didik	Model Inkuiri
2	IV	SD Negeri Kuwu 1	20 Peserta didik	Model Mind Mapping
3	IV	SD Negeri Dempet 1	20 Peserta didik	Konvensional
JUMALAH			60 Peserta didik	

Seperti yang terlihat dari data di atas, terdapat 60 peserta didik dari 3 latar belakang sekolah yang berbeda dengan 10 soal *pre test* dan *post test* dan 40 pertanyaan kuesioner angket.

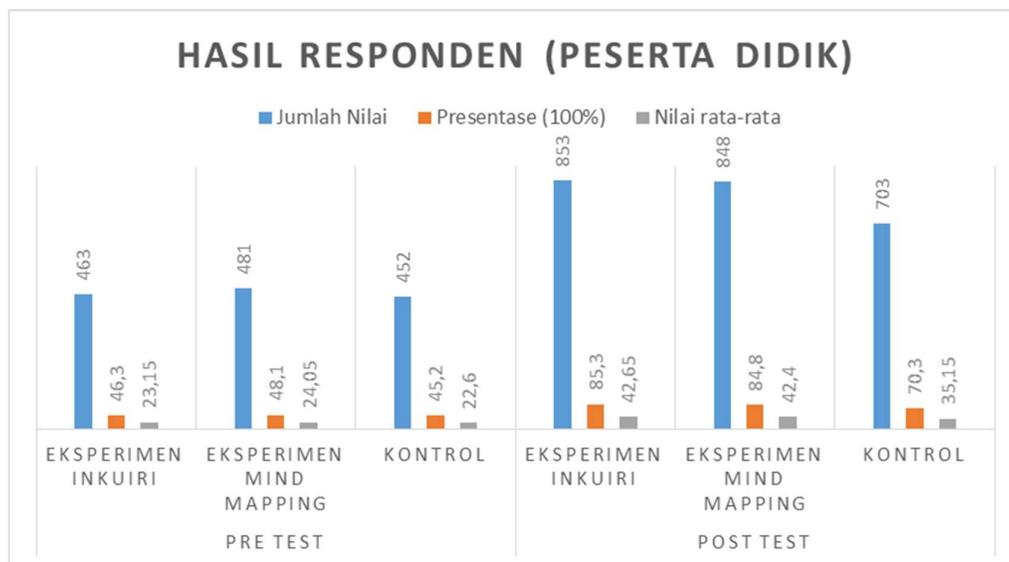
Hasil *pre test* dan *post test* dapat dilihat dalam tabel 4 yang menunjukkan data hasil kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen inkuiri dan kelas eksperimen mind mapping. Berikut ini analisis deskriptif soal *pre test* dan *post test*.

Tabel 4. Hasil Pre Test, Post Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Responden (Peserta didik)	Pre Test			Post Test		
	Eksperimen Inkuiri	Eksperimen Mind Mapping	Kontrol	Eksperimen Inkuiri	Eksperimen Mind Mapping	Kontrol
1	22	23	22	40	42	34
2	24	26	21	40	44	38
3	22	28	28	40	41	35
4	24	23	20	40	46	39
5	26	27	25	45	43	37
6	21	26	26	45	41	34
7	23	21	24	44	40	34
8	25	23	22	45	41	36
9	23	26	20	42	42	35
10	21	26	25	42	45	36
11	22	25	26	45	45	37
12	27	21	26	43	42	34
13	27	26	25	42	41	33
14	22	25	20	44	47	37
15	24	22	22	45	46	38
16	25	26	23	43	39	35
17	26	23	24	43	45	34
18	23	19	16	44	43	33
19	18	24	20	42	36	31
20	18	21	17	39	39	33
Jumlah Nilai	463	481	452	853	848	703
Presentase (100%)	46,3	48,1	45,2	85,3	84,8	70,3
Nilai rata-rata	23,15	24,05	22,6	42,65	42,4	35,15

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai *pre test* untuk kelas kontrol dengan jumlah sampel 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 45,2 %, sedangkan kelas eksperimen dengan model inkuiri dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 46,3% dan kelas eksperimen dengan model mind mapping dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 48,1%, dari nilai prosentase *pre test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan prosentase pada kelas kontrol, kelas eksperimen inkuiri dan kelas eksperimen mind mapping, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dari kelas control dan kelas eksperimen adalah sama.

Pada data deskriptif nilai *post test* kelas kontrol dengan jumlah sampel 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 70,3 %, Sedangkan kelas eksperimen dengan model inkuiri dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 85,3% dan kelas eksperimen dengan model mind mapping dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik diperoleh nilai prosentase sebesar 84,8%. Dari deskripsi data nilai *post test* terdapat perbedaan nilai prosentase antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berbeda.



Gambar 1. Grafik Hasil *Pre Test*, *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Analisis Deskripsi Angket

Hasil penelitian berupa data jawaban 60 peserta didik (20 peserta didik dari kelas kontrol, 20 peserta didik kelas eksperimen mind mapping dan 20 peserta didik kelas eksperimen inkuiri) terhadap instrumen yang berupa angket yang telah valid dan reliabel. Berikut ini hasil analisis deskriptif dari instrumen angket.

Tabel 5. Hasil Jawaban Angket Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Responden (Peserta didik)	Angket		
	Kontrol	Eksperimen Inkuiri	Eksperimen Mind Mapping
3	139	147	146
2	140	149	150
10	143	153	143
15	155	155	182
8	157	175	180
11	157	154	182
7	158	168	181
14	158	161	182
12	158	162	182
17	159	170	180
4	159	156	181
5	159	150	184
6	159	162	161
18	161	171	182
9	162	163	182
13	163	169	181
19	164	162	178
20	169	177	184
16	180	181	182
1	183	178	186
Jumlah Nilai	3183	3263	3509
Presentase (100%)	79,58	81,58	87,73
Nilai rata-rata	159,15	163,15	175,45

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa jawaban peserta didik terhadap angket berpikir kreatif peserta didik adalah

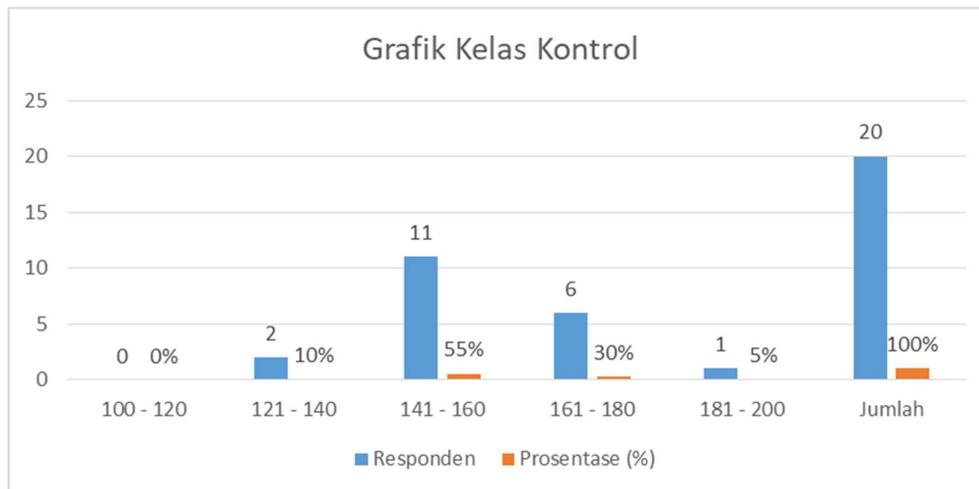
Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas kontrol secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 79,58 %.

Tabel 6. Sebaran Data Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

No	Rentang	Responden	Prosentase (%)	Kategori
1	100 - 120	0	0%	Sangat rendah
2	121 - 140	2	10%	Rendah
3	141 - 160	11	55%	Sedang
4	161 - 180	6	30%	Tinggi
5	181 - 200	1	5%	Sangat tinggi
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan hasil data diatas diketahui bahwa jawaban peserta didik tentang kuesioner berpikir kreatif dengan 20 responden diperoleh hasil paling banyak peserta didik menjawab dalam katagori sedang. dan nilai prosentase sebesar 55 %, termasuk dalam katagori sedang.



Gambar 2. Grafik Kelas Kontrol

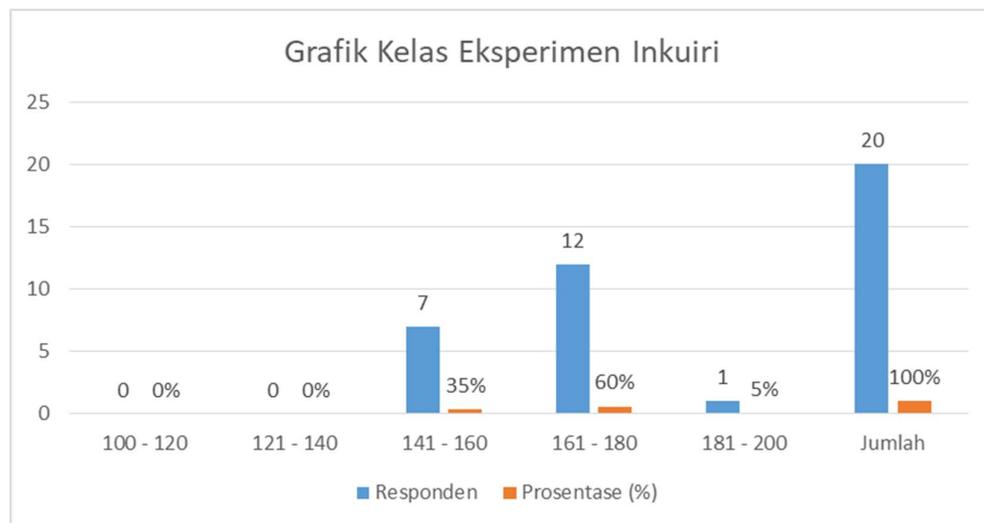
Kelas Eksperimen Inkuiri

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas eksperimen inkuiri secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 81,58 %.

Tabel 7. Sebaran Data BerpikirKreatif Kelas Eksperimen Inkuiri

No	Rentang	Responden	Prosentase (%)	Kategori
1	100 - 120	0	0%	Sangat rendah
2	121 - 140	0	0%	Rendah
3	141 - 160	7	35%	Sedang
4	161 - 180	12	60%	Tinggi
5	181 - 200	1	5%	Sangat tinggi
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan hasil data diatas diketahui bahwa jawaban peserta didik pada kelas eksperimen inkuiri tentang kuesioner berpikir kreatif dengan 20 responden diperoleh hasil paling banyak peserta didik menjawab dalam katagori tinggi dan nilai prosentase sebesar 60 %, termasuk dalam katagori tinggi.



Gambar 3. Grafik Kelas Eksperimen Inkuiri

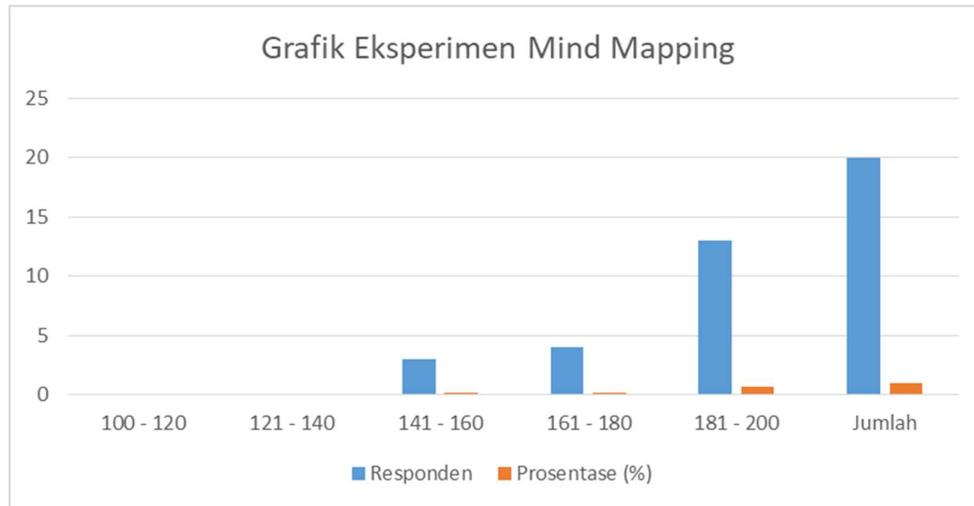
Kelas Eksperimen Mind Mapping

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada kelas eksperimen mind mapping secara keseluruhan diperoleh nilai prosentase 87,73 %.

Tabel 8. Sebaran Data BerpikirKreatif Kelas Eksperimen Mind Mapping

No	Rentang	Responden	Prosentase (%)	Kategori
1	100 - 120	0	0%	Sangat rendah
2	121 - 140	0	0%	Rendah
3	141 - 160	3	15%	Sedang
4	161 - 180	4	20%	Tinggi
5	181 - 200	13	65%	Sangat tinggi
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan hasil data diatas diketahui bahwa jawaban peserta didik pada kelas eksperimen mind mapping tentang kuesioner berpikir kreatif dengan 20 responden diperoleh hasil paling banyak peserta didik menjawab dalam katagori sangat tinggi dan nilai prosentase sebesar 65 %, termasuk dalam katagori sangat tinggi.

**Gambar 4. Grafik Eksperimen Mind Mapping**

Hasil penelitian untuk nilai prosentase pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen inkuiri terdapat perbedaan. nilai prosentase pada kelas kontrol yaitu 70,3 %. dan kelas eksperimen *inkuiri* sebesar 85,3 %. terjadi perbedaan sebesar 15 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya lebih mudah didapatkan pada model pembelajaran *inkuiri* dari pada pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian data *post test* memperlihatkan bahwa nilai prosentase pencapaian kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sanjaya (dalam Murtono, 2017:245) model pembelajaran *inkuiri* adalah rangkaian

kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Rata-rata hasil belajar pada nilai *post test* untuk pembelajaran konvensional sebesar 70,3 % dan nilai rata-rata *post test* pembelajaran *mind mapping* sebesar 84,8 %. dari hasil tersebut terdapat perbedaan sebesar 14,5 %. ini membuktikan bahwa pembelajaran *mind mapping* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini karena adanya interaksi yang sangat luar biasa antara kedua belah otak, akan memicu kreativitas yang akan memberikan kemudahan dalam proses mengingat dan berfikir. Peserta didik dalam mengoptimalkan kedua belah otaknya, akan dicapai peningkatan beberapa aspek yaitu konsentrasi, kreativitas, daya ingat, dan pemahaman, sehingga peserta didik dapat mengambil keputusan berkualitas yang tepat pada pembelajaran *mind mapping*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan judul pengaruh model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar Kabupaten Demak dapat di simpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada peserta didik di sekolah dasar.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada peserta didik di sekolah dasar.
3. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri dan mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberta. 2004. Focus On Inquiry. Kanada.: Alberta
- Citra, Gustina, A. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping Dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Stkip Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung. Volume 4 Nomor 2 Halaman 157-170. Oktober 2017*
- Edi. Sulistiyo,dkk. 2017. Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Dan Reading-Mind Mapping (SR.MM). *Jurnal Pendidikan Biologo Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.Halaman 1226-1230.*
- Hanum, F. Mahmudah. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penalaran Dan Kreativitas Peserta Didik. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education Volume 5 Nomor 9. Halaman 611-622*
- Iketut Neka.A.A.IN Marhaeni.dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Kelas 5. *E-Jornal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program studi Pendidikan Dasar.*
- Nureva. Aulia Agustina Citra. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping Dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung. Volume 4 Nomor 2 2017*
- Rahmawanto Roni, 2018. Penggunaan Tehnik Mind Mapping Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan. Volume 3 Nomor 1 Juni 2018 hlm 83-90*
- Savitri Endah, 2019. CORE Learning Model aided Mind Mapping to Improve Students Creative Thinking Ability on Stoichiometry. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 10, No.1, 2019, 68-75*
- Wage Klaudhi Sintya. 2018. enerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika (ISSN 2655-1403) Volume 1 Nomor 3 (2018)*