

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif mempunyai keterkaitan erat dengan kreativitas. Adapun pengertian dari berpikir kreatif adalah pola berpikir yang mendorong kepada terwujudnya suatu produk kreatif. Menurut Siswono berpikir kreatif merupakan kegiatan mental dalam menemukan ide- ide, mensitesiskan ide- ide tersebut kemudian mengimplementasikannya.¹³ Berpikir kreatif memuat 4 aspek diantaranya adalah sensitifitas terhadap masalah dan menyadari masalah, kefasihan dalam menentukan dan menemukann ide, keluwesan dalam menyelesaikan masalah, keaslian dalam memberikan ide, gagasan, jawaban serta dengan cara unik, asli dan baru. Maka dengan adanya beberapa aspek tersebut nantinya dapat membantu siswa dalam memunculkan banyak gagasan serta berbagai sudut pandang sehingga mampu menyesuaikan jawaban yang baik dan benar.¹⁴

Berpikir kreatif ini berkaitan dengan imajinasi, ekspresi, eksperimental, dan daya temu. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam menemukan dan menghasilkan ide yang baru. Orang

¹³ Ahmad Lutfi, “ Problem Posing dan Berpikir Kreatif”, Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika, (2016), 92-93.

¹⁴ J Julia, dkk, *Prosiding Seminar Nasional “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT” dan Pelatihan” Berpikir Suprarasional”*, (Sumedang: UPI Sumedang Press), 315-316.

yang kreatif akan merasa bahwa masalah adalah sebuah kesempatan mendapatkan hal baru dan petualangan intelektual dan emosional berupa tantangan untuk memecahkan masalah.¹⁵

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam berpikir yang sifatnya inovatif, berdaya guna dan mudah dimengerti, yang mana pemikiran ini menjadi produk hasil dari ide- ide sebagai jawaban dari persoalan sehingga menjadi pengetahuan baru.

2. Indikator dari Berpikir Kreatif

a. Kelancaran berpikir (*Fluency*)

Ditandai dengan rasa ingin tahu tinggi dan berani mencoba sesuatu baru, dan jawabanya bersifat relevan.

b. Keluwesan berpikir (*Flexibility*)

Ditandai dengan kekritisn dalam memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan, serta dapat mencari banyaknya kemungkinan solusi dari permasalahan. Selain itu mampu mencari cara alternatif dalam menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda- beda.

c. Berpikir original (*Originality*)

Dilihat dari kemampuannya untuk memunculkan ungkapan yang sifatnya baru dan unik serta tidak kehabisan akal dalam menyelesaikan dan memecahkan suatu permasalahan.

¹⁵ Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: Panca Terra Firma, 2019), 38- 39.

d. Berpikir elaborative (*Elaboration*)

Ditandai dari kemampuan dalam mengembangkan dan menjadikan lebih menarik rincian detail objek, gagasan dan situasi.¹⁶

Selain itu menurut Munandar dalam buku Kuraesin, menguraikan terkait beberapa aspek indikator dalam berpikir kreatif seperti berikut ini:¹⁷

Tabel : 2.1: Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	Perilaku
Berpikir lancar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan banyak jawaban dan pertanyaan. 2. Kelancaran dalam mengungkapkan gagasan terhadap suatu permasalahan. 3. Lebih cepat dalam bekerja dibandingkan dengan yang lainnya.
Berpikir luwes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dengan memberikan banyak penafsiran. 2. Jika dihadapkan dengan suatu permasalahan, menyelesaikannya dengan berbagai cara yang bermacam- macam.
Berpikir orisinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melahirkan ungkapan baru 2. Mencoba melakukan cara baru
Berpikir elaboratif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjabarkan secara merinci detail dari objek dan gagasan menjadi lebih menarik. 2. Membangun ide yang lebih untuk dikembangkan.

¹⁶ Taruli Marito Silalahi, dkk, *Peran Emosi dalam Membangu Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini*, (Klaten: Lakeista IKAPI, 2019), 10.

¹⁷ Darusman, Rijal, "Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP", *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, Vol. 3, No. 2, (2014), 166.

3. Tingkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Tingkatan kemampuan berpikir kreatif merupakan jenjang berpikir yang didasarkan pada produk berpikir kreatif. Menurut Siswono ada 5 tingkatan kemampuan dari berpikir kreatif, yaitu :

a. Tingkat 4 (Sangat Kreatif)

Pada tingkat ini siswa mampu menunjukkan kelancaran, keluwesan, dan kebaruan dalam mengajukan maupun menyelesaikan masalah dengan berbagai alternatif jawaban.

b. Tingkat 3 (Kreatif)

Pada tingkat ini, siswa mampu menunjukkan dua kemampuan yang dominan dari tiga kemampuan berpikir kreatif. Maksudnya adalah siswa mampu menunjukkan kelancaran dan kebaruan saja atau kelancaran dan keluwesan dalam memecahkan maupun menunjukkan masalah.

c. Tingkat 2 (Cukup Kreatif)

Pada tingkatan ini, siswa hanya mampu menunjukkan kemampuan dalam kebaruan atau keluwesan dalam mengajukan maupun memecahkan masalah. Siswa mampu membuat satu jawaban dan masalah yang berbeda meskipun tidak luwes.

d. Tingkat 1 (Kurang Kreatif)

Siswa pada tingkatan kurang kreatif hanya mampu menunjukkan kelancaran dalam mengajukan maupun memecahkan masalah. Siswa tidak mampu membuat jawaban atau masalah yang berbeda.

e. Tingkat 0 (Tidak Kreatif)

Siswa pada tingkatan tidak kreatif adalah siswa yang tidak mampu menunjukkan ketiga aspek yang menjadi indikator dari berpikir kreatif dalam mengajukan maupun memecahkan masalah. Siswa tidak lancar, luwes dan tidak mampu membuat alternatif jawaban dalam membuat dan menyelesaikan masalah yang berbeda.¹⁸

4. Faktor- Faktor yang mempengaruhi Kreativitas

Menurut Ghufron dan Risnawati menjelaskan bahwa faktor yang menjadi pengaruh dari kreativitas diantaranya:

a. Faktor Intelegensi

Faktor ini kaitannya dengan tingkat kecerdasan siswa, apabila siswa tingkat intelegensinya tinggi, maka juga akan lebih mudah untuk mengembangkan kreativitasnya.

b. Faktor Kepribadian

Faktor ini berkaitan dengan kepribadian siswa seperti percaya diri, berani mengambil resiko, rasa ingin tahu yang kuat dan lain sebagainya.

c. Faktor Lingkungan

Faktor ini kaitannya dengan suasana serta sarana dan prasarana yang aman dan nyaman. Jadi siswa akan berkembang kreativitasnya apabila lingkungan sekitar siswa juga mendukung.¹⁹

¹⁸ Kiki Pratama Rajagukguk, dkk, “ Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, Vol.3 No. 1, (2020), 10- 11.

¹⁹ Widi Ardianto, *Karya Inovasi Guru Penggerak*, (Semarang: Qahar Publisher, 2020), 112.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengetian *Discovery Learning*

Model pembelajaran adalah perencanaan yang menjadi pedoman dalam menjalankan kegiatan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran merupakan pola interaksi yang antara siswa dan guru yang diterapkan pada pembelajaran dikelas meliputi pendekatan, metode, strategi serta teknik yang menjadi acuan kegiatan pembelajaran guru.²⁰ Adapun ciri-ciri model- model pembelajaran adalah memiliki prosedur yang sistematis, adanya tujuan pembelajaran yang dicapai, adanya perilaku atau penetapan ukuran keberhasilan agar model pembelajaran dapat dilakukan, dan dukungan lingkungan belajar agar tujuan belajar tercapai.²¹

Model pembelajaran *discovery learning* pertama kali diperkenalkan oleh Jerome Bruner yang mendorong siswa untuk mempelajari apa yang dimiliki untuk memperoleh pengetahuan. Model *discovery learning* memberikan kesempatan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa dapat menemukan sebuah konsep dan prinsip untuk mengetahui informasi dari proses penemuan sendiri dari siswa tersebut. Menurut De Jong dan Joolingen bahwa dalam pembelajaran *discovery learning* siswa tidak diberikan konsep, melainkan konsep tersebut ditemukan oleh siswa sendiri, sehingga siswa mendapat memperoleh kesan lebih mendalam,

²⁰ Himawan Putranta, *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku Behavior System Group Learning Model*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 3.

²¹ Shilphy A. Octavia, *Model- Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 13-14.

informasi baru dan kumpulan data yang nantinya mereka gunakan dalam membangun pengetahuan dan sebuah pembelajaran penyelidikan.²²

Discovery Learning merupakan metode dalam pembelajaran yang mengutamakan situasi belajar dimana siswa terlibat aktif dan mandiri untuk menemukan konsep- konsep dan prinsip- prinsip sehingga dalam pembelajaran model *discovery learning* ini menggunakan metode penemuan terbimbing dan guru cenderung sebagai fasilitator. Pada model *discovery learning* guru berperan memberikan stimulus terkait permasalahan kemudian membimbing siswa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai arahan dan siswa menemukan sendiri penyelesaiannya terhadap permasalahan yang telah dinyatakan guru sebelumnya.²³

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa berperan dominan secara aktif dan mandiri untuk menemukan pengetahuan dari apa yang dipelajarinya sehingga membantu keterampilan berpikir siswa secara analitis praktis.

2. Tujuan *Discovery Learning*

Adapun tujuan pembelajaran dengan model *discovery learning* menurut pendapat Hosnan antara lain:

- a. Memberikan kesempatan keterlibatan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

²² Sartunut, *Discovery Learning Solusi Jitu Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 6-7.

²³ Ani Afifah, *Metode Guided Discovery Dalam Pembelajaran Matematika Pendekatan Riset*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021), 22-23.

- b. Melalui model pembelajaran *discovery learning*, siswa menemukan pola situasi konkret maupun abstrak.
- c. Memberikan bantuan siswa dalam membentuk kerja sama yang efektif dalam bertukar informasi dan ide dengan orang lain.
- d. Memudahkan dalam mentransfer pengetahuan dari keterampilan mempelajari beberapa kasus melalui model *discovery learning* untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar.²⁴

3. Karakteristik *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki karakter yang dapat ditemukan dalam proses pembelajarannya yaitu sebagai berikut:

- a. Guru mengemban peran sebagai pembimbing
- b. Siswa secara tidak langsung belajar aktif dan berpikir kreatif.
- c. Bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan siswa melakukan kegiatan yang salah satunya tercakup dalam pendekatan saintifik yaitu kegiatan menghimpun, membandingkan, mengelompokkan, menganalisis serta membuat kesimpulan.²⁵

4. Langkah- langkah *Discovery Learning*

Mengenai pelaksanaan model *discovery learning*, ada beberapa strategi yang dilakukan dalam pelaksanaannya, antara lain:

- a. Langkah Persiapan Model *Discovery Learning*, meliputi:
 - 1) Menentukan tujuan pembelajaran

²⁴ Yuslinda Putri Kusumaningrum, "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 2, 2018.

²⁵ Eko Sudarmanto, dkk, *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, (Cirebon: Insania, 2021), 281.

- 2) Melakukan identifikasi terhadap karakteristik siswa berupa kemampuan awal, gaya, minat dan sebagainya.
 - 3) Memilih materi pelajaran
 - 4) Menentukan topik tema yang harus dipelajari siswa secara induktif.
 - 5) Mengembangkan bahan belajar yang berupa contoh- contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
 - 6) Mengatur topik pelajaran yang sederhana ke kompleks, dari konkret ke abstrak.
 - 7) Melakukan evaluasi dari hasil belajar siswa.
- b. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning*

1) *Stimulation* (pemberian rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu sebagai rangsangan dimana menimbulkan tanda tanya atau keingin tahuan, yang kemudian dilanjutkan dengan tidak memberikan generalisasi agar tercipta keinginan siswa untuk menyelidiki. Guru dapat memulai kegiatan proses mengajar dengan mengajukan pertanyaan yang mengarah pada pemecahan permasalahan. Pada tahap ini berguna bagi siswa bereksplorasi terhadap bahan serta mengembangkan kondisi interaksi belajar.

2) *Problem statement* (identifikasi masalah)

Pada tahap ini guru memberikan kesempatan agar siswa mengidentifikasi kejadian- kejadian sebanyak mungkin dari masalah yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian salah

satu dipilih untuk dijadikan hipotesis. Selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan untuk kemudian diidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang dihadapi sehingga menjadikan siswa terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba dan sebagainya. pada tahap ini guru memberikan kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan dan membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pada tahap pengolahan data, siswa melakukan pengolahan data dari informasi yang telah diperoleh. *Data processing* disebut pengkodean atau pengkategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi siswa akan memperoleh pengetahuan baru terkait alternatif jawaban atau penyelesaian untuk mendapatkan pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian)

Tahap ini adalah tahap pembuktian kebenaran dari hasil pernyataan sebelumnya. Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan dengan cermat untuk membuktikan kebenaran

hipotesis yang ditetapkan dengan hasil penemuan yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu kemudian dicek, apakah benar atau tidak dan terbukti atau dijumpai apa tidak dalam kehidupannya.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap ini adalah menarik kesimpulan dengan memperhatikan hasil verifikasi untuk dijadikan prinsip umum dan untuk diberlakukan pada kejadian dengan masalah yang sama. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.²⁶

5. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* antara lain:

- a. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
- b. Dapat mendukung kemampuan *problem solving* siswa karena menumbuhkan dan menanamkan sikap mencari- menemukan.
- c. Pengetahuan yang didapatkan siswa akan lebih bertahan lama karena siswa terlibat langsung dalam proses penemuan pengetahuan tersebut.
- d. Mudah menyampaikan pendapat dan memotivasi diri.

²⁶ Siti Khasinah, “*Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan*”, *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol.11 No. 3, 2021, 408.

- e. Meningkatkan kemampuan menalar secara kritis dan kreatif.
- f. Melatih keterampilan siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah.²⁷

Kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah :

- a. Perlu adanya kesiapan pikiran untuk belajar, apabila siswa mempunyai hambatan kognitif atau kognitif rendah, maka akan mengalami kesulitan berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep- konsep yang tertulis dan lisan.
- b. Model ini kurang efisien karena memerlukan waktu yang lama dalam membantu siswa menemukan teori atau pemecahan terhadap suatu masalah.
- c. Harapan pada model pembelajaran ini akan terganggu apabila siswa dan guru terbiasa dengan cara yang lama.
- d. Model ini lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, akan tetapi aspek konsep, keterampilan dan emosi kurang mendapat perhatian.²⁸

C. *Mind Mapping*

1. Pengertian *Mind Mapping*

Metode *mind mapping* merupakan metode pembelajaran hasil pengembangan dari Tony Buzan, dijelaskan bahwa metode *mind mapping* adalah metode yang memudahkan dalam memperoleh dan mengingat

²⁷ Veri Setiawan, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar", *Prosiding Seminar Nasional Etnomanesia*, 2018, 456.

²⁸ Mely Mukaramah, dkk, "Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, Vol. 1 No. 1, 2020, 4-5

informasi dengan mencatat kreatif. Dengan pencatatan tersebut akan memetakan pikiran- pikiran. Dalam pembuatan *mind mapping* menggunakan warna, garis, symbol, kata dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak , rangkaian aturan yang sederhana, mendasar dan alami.²⁹ *Mind Mapping* merupakan alat berpikir yang melibatkan seluruh bagian otak sehingga otak manusia tereksplor dengan baik karena dapat membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitas sistem otak, dengan demikian otak mampu bekerja secara alami dan kreativitas pun tercipta.³⁰

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Mind Mapping* merupakan gaya belajar dengan mengeksplor otak manusia dalam bentuk visual melalui teknik mencatat. Catatan tersebut berupa tulisan, bahasa dan gambar yang merupakan pemetaan pikiran dari penguasaan konsep yang dapat mempermudah dalam perolehan dan penguasaan informasi yang dipelajari serta tidak membosankan untuk mempelajarinya sehingga kreativitas dan pembelajaran berjalan optimal.

2. Tujuan *Mind Mapping*

Adapun metode pembelajaran *mind mapping* memuat beberapa tujuan diantaranya adalah :

- a. Kemampuan berpikir kreatif siswa terbantu
- b. Efektif waktu
- c. Siswa dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah

²⁹ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006), 4-5.

³⁰ Rahma Faelasofi, "Penerapan Metode Mind Mapping pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal e-DuMath*, Vol. 2 No. 2 (2016), 186-187.

- d. Membantu siswa untuk menfokuskan perhatian
- e. Belajar untuk lebih cepat dan efisien
- f. Membantu menjadikan lebih baik ingatan siswa.

3. Manfaat *Mind Mapping*

Penggunaan metode *mind mapping* dalam pembelajaran akan memberikan manfaat. Adapun manfaat metode *mind mapping* sebagai berikut :

- a. Seluruh otak akan aktif dan bersinergi
- b. Memungkinkan fokus pada pokok bahasan
- c. Membuat jelasnya gambaran secara keseluruhan dan perincian
- d. Menjadikan bagian- bagian informasi terpisah untuk terwujudnya hubungan yang saling terkait
- e. Ide menjadi berkembang
- f. Pemahaman menjadi meningkat
- g. Memudahkan dalam mengingat serta menyenangkan.³¹

4. Langkah- langkah *Mind Mapping* dalam pembelajaran melalui *discovery learning*

Adapun dalam penggunaan *mind mapping* pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu melalui beberapa kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Stimulasi

Pada tahap ini guru melakukan apersepsi kepada siswa agar siswa mengetahui apa yang akan diperoleh dalam pembelajaran.

³¹ Amin, dkk, *Model Pembelajaran Kontemporer*, (Jakarta: LPPM, 2022), 34.

Kemudian guru juga memberikan anjuran untuk membuat *mind map* awal yang mengarahkan pada persiapan pemecahan masalah.

b. Pernyataan

Guru menyajikan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa.

c. Pengumpulan data

Disinilah teknik *mind mapping* dapat masuk kedalam model pembelajaran *discovery learning*. Ketika siswa dihadapkan dengan suatu permasalahan dan siswa harus menemukan sendiri pemecahan masalah tersebut, maka siswa dapat berimajinasi dengan gambar.

d. Pengolahan data

Siswa dan guru mengolah data yang sudah dikumpulkan mengenai permasalahan yang telah disajikan.

e. Pembuktian

Guru dan siswa melakukan konfirmasi atau buktikan kebenarannya dari apa yang telah mereka buat atau pikirkan.

f. Penarikan kesimpulan

Dari hasil pembuktian tersebut, guru dan siswa akan menarik kesimpulan terhadap pengetahuan yang telah didapatkan. Pada kesimpulan ini siswa juga diberikan tugas untuk membuat *mind mapping* yang dapat menggambarkan keseluruhan mengenai materi yang sudah dipelajari. Sehingga siswa mampu membandingkan

antara *mind map* awal dengan *mind map* akhir sehingga dapat memudahkan mengingat terhadap informasi yang terkandung.³²

5. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Kelebihan metode *mind mapping* yaitu :

- a. Menyenangkan dan menarik sehingga memudahkan mata dalam menangkap catatan yang dibuat.
- b. Dapat memusatkan perhatian siswa.
- c. Memacu kreativitas siswa.
- d. Lebih efektif dan efisien.
- e. Kinerja manajemen pengetahuan menjadi meningkat.
- f. Pemahaman siswa meningkat ketika nantinya membaca catatan tulisan dari peta pikiran.

Kekurangan metode *mind mapping* yaitu :

- a. Hanya siswa yang aktif dan berdaya imajinasi tinggi yang cepat merasakan manfaatnya.
- b. Siswa yang berdaya imajinasi rendah dibutuhkan pengulangan yang cukup sering agar dapat mengikuti pembelajaran dengan metode *mind mapping*.
- c. Dalam memeriksa *mind mapping* siswa yang bervariasi guru akan kewalahan, serta kesulitan dalam mengukur pasti seluk beluk data yang ditentukan.³³

³² Karantiano S Putra dan Dini Nurdiniah, "Model Pembelajaran DRM (Discovery Learning, Reciprocal Teaching, dan Mind Mapping) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa di Kelas XI, *Repository Unpak*, 2018.

³³ Taufiqur Rahman, *Aplikasi Model- Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2018), 50.

D. Pembelajaran Qur'an Hadis

1. Pengertian Pembelajaran Qur'an Hadis

Pembelajaran adalah proses perubahan tata tingkah melalui interaksi antara pendidik, peserta didik, materi pembelajaran dan lingkungan sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.³⁴ Pembelajaran Qur'an hadis merupakan usaha sadar memberikan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan agama Islam dalam mempersiapkan siswa untuk bisa memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam.³⁵ Pembelajaran Agama Islam di Madrasah Aliyah merupakan peningkatan dari pelajaran Qur'an Hadis di Mts/SMP guna memperdalam kajian tentang Qur'an Hadis sebagai persiapan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran Qur'an hadis di Madrasah Aliyah memiliki kontribusi dalam memotivasi siswa untuk mempelajari dan mempraktekkan ajaran serta nilai-nilai yang terkandung didalam Al- Qur'an hadis.

Pembelajaran Qur'an Hadis penting bagi umat islam umumnya dan khusus bagi siswa di sekolah. Ketika di Madrasah Aliyah menjadi sarana yang dianggap mampu mentransformasikan nilai-nilai agama di masyarakat yang terus mengalami perkembangan. Sebab itu pelajaran Qur'an Hadis menjadi salah satu aspek penentu bagi keberhasilan tujuan pembelajaran nasional dan pembelajaran Islam.³⁶

³⁴ Roberta Uron Hurit, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 7-8.

³⁵ Siddin, dkk, *Model Pembelajaran Kognitif untuk Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2021), 22.

³⁶ Tatik Fitriyani, "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al- Qur'an dan Hadis Madrasah Aliyah", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 14 No. 2, 2020.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Qur'an Hadis

Tujuan dari pembelajaran Qur'an hadis ialah dapat meningkatkan kecintaan siswa pada dalil dalil dalam Al-Qur'an dan Hadis, membekali siswa terhadap Al-Qur'an sebagai pedoman dalam berkehidupan serta meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis yang berlandaskan pada dasar keilmuan Al-Qur'an dan Hadis. Adapun tujuan mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di sekolah adalah:

- a. Pemberian kemampuan dasar kepada siswa dalam membiasakan membaca dan menulis terkait Al-Qur'an dan Hadis.
- b. Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan dari ayat- ayat Al-Qur'an dan Hadis.
- c. Memberikan bimbingan dan binaan perilaku siswa untuk berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadis.
- d. Pemberian pedoman untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.
- e. Menjadi dorongan dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan , serta
- f. Memperbaiki kesalahan dalam memahami, berkeyakinan dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari- hari.

Adapun ruang lingkup dari pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis meliputi pengetahuan terkait membaca dan menulis al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid, hafalan surat- surat pendek dalam al-Qur'an, pemahaman arti dan makna kandungan al-Qur'an, pengamalan melalui

keteladanan dan pembiasaan baik sehari-hari, pengenalan kitab-kitab serta pembagian hadis dari segi kuantitas dan kualitas.³⁷

E. Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas XI MIPA 1 Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis di MAN 5 Kediri.

Model pembelajaran yang membantu siswa dalam memudahkan pembelajaran salah satunya melalui model *discovery learning* berbasis *mind mapping*. Hammer mengemukakan bahwa *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang memberikan dorongan kepada siswa untuk sampai pada tahap memberikan kesimpulan dari proses belajar dan mengamati secara mandiri.³⁸ Bahwasanya dapat diketahui pada masing-masing bab pada materi pelajaran terdapat beberapa sub bab yang menjelaskan dari bab utama tersebut. Dalam hal ini membuat siswa cenderung merasa kesulitan dalam mempelajari karena banyaknya materi yang disajikan. Maka dengan berbantuan *mind mapping* akan memudahkan siswa dalam mempelajari, mengingat dan mengelompokkan materi tersebut tanpa menghafal banyak materi.

Menurut Cahyono kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas mental siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mencipta pembaharuan pada setiap ide atau gagasannya guna memecahkan

³⁷ Achad Rosyadi, Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis: Peer Teaching Sebagai Alternatif Strategi Belajar Mengajar, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 28-29.

³⁸ Siti Khasinah, "Discovery Learning : Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan", *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 11, No. 3, (2021), 405.

permasalahan dengan memuat beberapa indikator dari kemampuan berpikir kreatif yaitu kefasihan, *fleksibilitas* (keluwesan), kebaruan dan *elaborasi* (kerincian).³⁹ Berpikir kreatif menjadi dasar dalam mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu berpikir kreatif bisa menjadi pertanda bahwa seorang siswa itu memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

Implementasi model *Discovery Learning* berbasis *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis adalah penerapan konsep pembelajaran yang mengantarkan siswa untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan dan menyelidiki secara mandiri suatu permasalahan yang kemudian hasil pengetahuan yang didapatkan dipetakan agar mudah dalam mengingat materi Qur'an Hadis, sehingga siswa dapat menghasilkan sebuah konsep ilmu yang bermakna, bertahan lama, mudah diingat serta kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mengalami peningkatan. Maka dengan demikian implementasi model dan metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai rencana yang diharapkan.

F. Kerangka Berpikir

Cara mengajar dari pendidik akan selalu berbeda dalam proses penyampaian materi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Salah satunya dengan penggunaan model dan metode yang dapat membawa

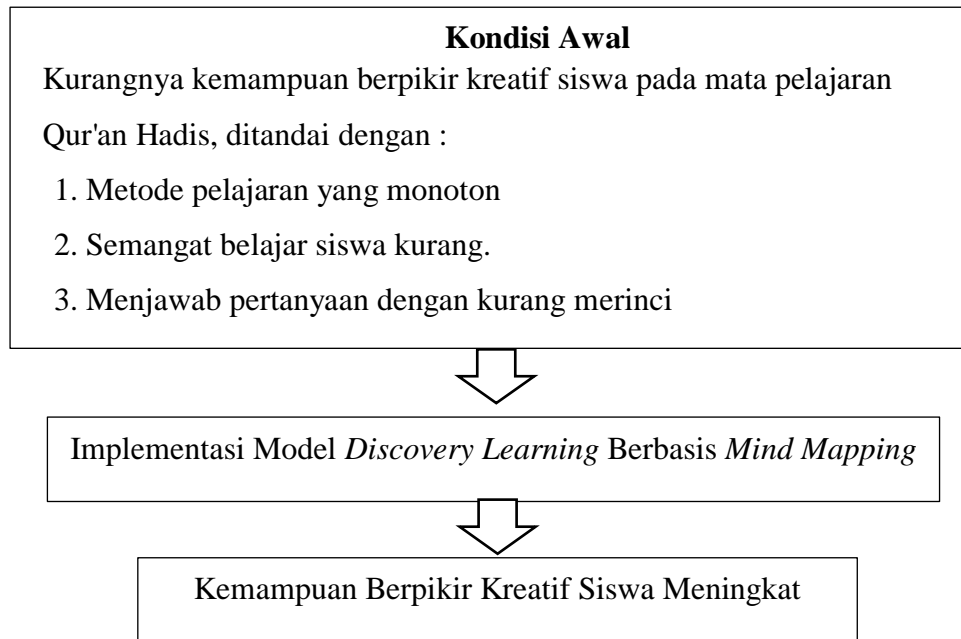
³⁹ Selvi Monisa, dkk, "Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Pemecahan Masalah", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol. 6 No. 2, (2023), 170.

pada dampak positif bagi siswa. Terkadang pendidik kurang memperhatikan penggunaan model dan metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehingga berakibat tidak adanya peningkatan kemampuan dari peserta didiknya.

Pada mata pelajaran Qur'an Hadis siswa selain dituntut untuk memahami terkait ayat- ayat tertentu, siswa juga dituntut untuk memaknai materi tersebut untuk kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari- hari. Hal ini menjadikan siswa merasa kurang tertarik dan merasa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Qur'an Hadis dikarenakan materinya yang banyak sedikit susah diingat dan dihadapkan dengan beberapa ayat- ayat Al- Qur'an dan Hadis. Hal ini dibuktikan dengan siswa terkadang kurang bersemangat dalam belajar dan juga ketika menjawab pertanyaan, siswa menjawab dengan jawaban singkat dan kurang merinci. Maka hal ini dapat diketahui kemampuan berpikir kreatif siswa sedikit kurang.

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Mind Mapping* diharapkan menjadikan siswa lebih mengembangkan kemampuan penalarannya karena model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Mind Mapping* ini adalah suatu model dan metode pembelajaran selain melatih siswa lebih mandiri dalam mengembangkan ide- ide dalam kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan memperoleh pengetahuan yang bermakna, siswa juga akan lebih mudah dalam mengingat informasi yang diperoleh dengan melalui catatan peta konsep yang kreatif tersebut. Selain itu secara tidak langsung kemampuan berpikir kreatif siswa akan mengalami peningkatan dari usaha menemukan informasi dan menyelidiki informasi

secara mandiri terkait materi atau permasalahan yang dikaji pada pelajaran Qur'an Hadis. Gambar hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:



G. Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis tindakannya “ Jika dengan Implementasi Model *Discovery Learning* berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Qur'an Hadis di MAN 5 Kediri”