

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Februari 2021
Anggraeni
130117A003

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING TONY BUZAN* BERBANTUAN MEDIA *PLAY WHILE THINKING* TERHADAP MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain *pretest- posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD di Gugus Antareja Kecamatan Bagelen, lalu untuk sampel penelitiannya adalah kelas 5 SD Negeri Kuwojo dan SD Negeri Pucungan dengan teknik pengambilan sampel secara random. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala motivasi, skala kreativitas, *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample test*, uji t dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,003 > 0,005$ dan $0,003 > 0,005$ menggunakan uji regresi (2) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,009 > 0,005$ dan $0,172 > 0,005$ menggunakan uji *paired sample t-test* dan (3) Model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansinya $< 0,05$ yaitu $0,038 < 0,05$ dan $0,039 < 0,05$ menggunakan uji t. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* efektif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Kata Kunci : *Mind Mapping Tony Buzan*, *Media Play While Thinking*, Motivasi, Kreativitas