



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

SKRIPSI

Oleh
ANGGRAENI
130117A003

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER & PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PROPOSAL BERJUDUL :

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

Oleh :

ANGGRAENI

130117A003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER & PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan
Untuk diujikan.

Ungaran, 30 Desember 2020

Pembimbing Utama,



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd

NIDN. 0623069201

HALAMAN PERSETUJUAN

PROPOSAL BERJUDUL :

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

Oleh :

ANGGRAENI

130117A003

Telah diseminarkan dan disetujui oleh Tim Penguji untuk diajukan pada tahap
penelitian

Ungaran, 9 Januari 2021

Tim Penguji :

Ketua/ Pembimbing Utama



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd

NIDN. 0623069201

Anggota/ Penguji



Lisa Virdinarti Putra, M.Pd.

NIDN. 0606088901

Anggota/ Penguji



Ela Suryani, M.Pd.

NIDN. 0616039201

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL :

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

Oleh :

ANGGRAENI

130117A003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Progam Studi S1 Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi
Waluyo, pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 15 Februari 2021

Tim Penguji :

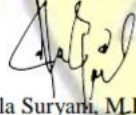
Ketua Penguji



Lisa Virdinarti Putra, M.Pd.

NIDN. 0606088901

Penguji 1



Ela Suryani, M.Pd.

NIDN. 0616039201

Penguji 2



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd

NIDN. 0623069201

Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan



Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom.

NIDN. 0614077901

Ka.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Lisa Virdinarti Putra, M.Pd.

NIDN. 0606088901

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Anggraeni

NIM : 130117A003

Progran Studi/ Fakultas : S1 PGSD/ Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang berjudul "KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING TONY BUZAN* BERBANTUAN MEDIA *PLAY WHILE THINKING* TERHADAP MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 15 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



Anggraeni

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggraeni

NIM : 130117A003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Komputer dan Pendidikan


Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Judul Skripsi : Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping Tony Buzan*
Berbantuan Media *Play While Thinking* Terhadap Motivasi
dan Kreativitas Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 15 Maret 2021



Anggraeni

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Boleh saja ada seribu orang yang tak percaya pada impianmu. Tapi pastikan dari seribu orang itu, dirimu sendiri bukan salah satunya.

(J.S. Khairen)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan melantunkan doa.
2. Kakak yang telah memberi semangat dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.

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

PRAKATA

Segala puji dan syukuur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping Tony Buzan* Berbantuan Media *Play While Thinking* Terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar Siswa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum Rektor Universitas Ngudi Waluyo, yang telah memberi kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus.
2. Iwan Setiawan Wibisono, S.T, M.Kom. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan (FKP) Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan fasilitas belajar hingga terselesaikannya masa belajar.
3. Lisa Virdinarti Putra, M.Pd. Kaprodi S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberi pelayanan akademik dan melaksanakan program studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kartika Yuni Purwanti, M.Pd. Dosen pembimbing yang dengan sabar dan semangat serta telah memberi motivasi, bimbingan, saran, arahan dan solusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap Dosen S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
6. Kepala sekolah SD N Kuwojo yang telah memberikan ijin penelitian ini.
7. Kepala sekolah SD N Pucungan yang telah memberikan ijin penelitian ini.
8. Kedua orang tua yang telah mendukung dalam berbagai aspek sehingga studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo dapat terselesaikan dengan baik.

9. Kakak yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi.
10. Teman-teman yang telah mendukung kesuksesan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN PROPOSAL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENELITIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN ORISINILITAS	v
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO & PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	7
C. TUJUAN PENELITIAN	7
D. MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. TINJAUAN TEORITIS	9
B. KERANGKA TEORI	15
C. KERANGKA BERPIKIR	22
D. HIPOTESIS	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. DESAIN PENELITIAN	26
B. LOKASI PENELITIAN	27
C. POPULASI & SAMPEL	27
D. VARIABEL PENELITIAN	28
E. PENGUMPULAN DATA	29
F. PENGOLAHAN DATA	36

G. ANALISIS DATA	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	43
B. HASIL DAN PEMBAHASAN	43
C. KETERBATASAN PENELITIAN	53
BAB V PENUTUP	54
A. SIMPULAN	54
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Media Pembelajaran <i>Play While Thinking</i>	19
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Paradigma Penelitian	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Intrumen Tes	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi	31
Tabel 3.4 Kriteria Pelaksanaan Pembelajaran	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi motivasi belajar siswa	32
Tabel 3.6 Skor berdasarkan pilihan jawaban skala motivasi untuk pernyataan positif dan negatif	33
Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar	33
Tabel 3.8 Kisi-kisi kreativitas belajar siswa	34
Tabel 3.9 Skor berdasarkan pilihan jawaban skala kreativitas untuk pernyataan positif dan negatif.....	35
Tabel 3.10 Kategori Kreativitas	35
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Pilihan Ganda	37
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda Butir Tes	38
Tabel 3.13 Kriteria Indeks Kesukaran Butir	39
Tabel 4.1 Ringkasan Uji Normalitas	42
Tabel 4.2 Ringkasan Uji Homogenitas	44
Tabel 4.3 Ringkasan Uji <i>Paired Sample Test</i>	45
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji T	45
Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Regresi Y_1	46
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Regresi Y_2	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Uji Coba Instrumen	60
Lampiran 2 Daftar Nama Sampel	61
Lampiran 3 Soal Uji Coba Instrumen	62
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Instrumen	69
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	70
Lampiran 6 Analisis Daya Beda Soal	71
Lampiran 7 Tingkat kesukaran Soal	72
Lampiran 8 Skala Sikap Motivasi dan Skala Kreativitas	73
Lampiran 9 Motivasi Belajar dan Kreativitas Belajar	78
Lampiran 10 Silabus Pembelajaran	82
Lampiran 11 Kegiatan Guru dan Siswa	89
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	93
Lampiran 13 Daftar Nilai Pretest dan Posttest	120
Lampiran 14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	122
Lampiran 15 Hasil Observasi Kreativitas Siswa	124
Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas	126
Lampiran 17 Hasil Uji Homogenitas	128
Lampiran 18 Hasil <i>Paired Sample T-test</i>	130
Lampiran 19 Hasil Uji-t	131
Lampiran 20 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	132
Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Penelitian	133
Lampiran 22 Hasil <i>Mind Mapping</i> Siswa	135
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian	137