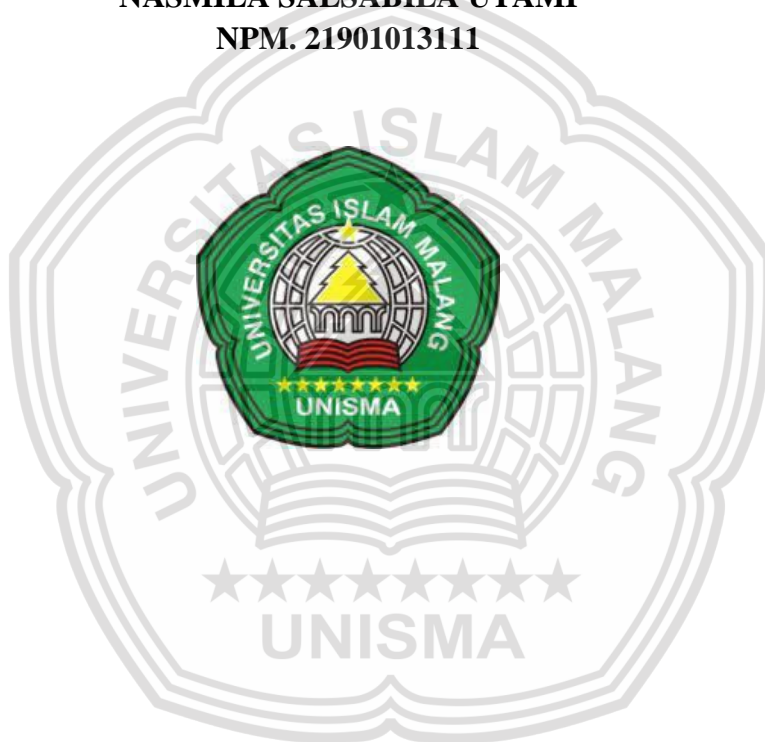




**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
DI MI AL FATTAH KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
NASMILA SALSABILA UTAMI
NPM. 21901013111**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2023**

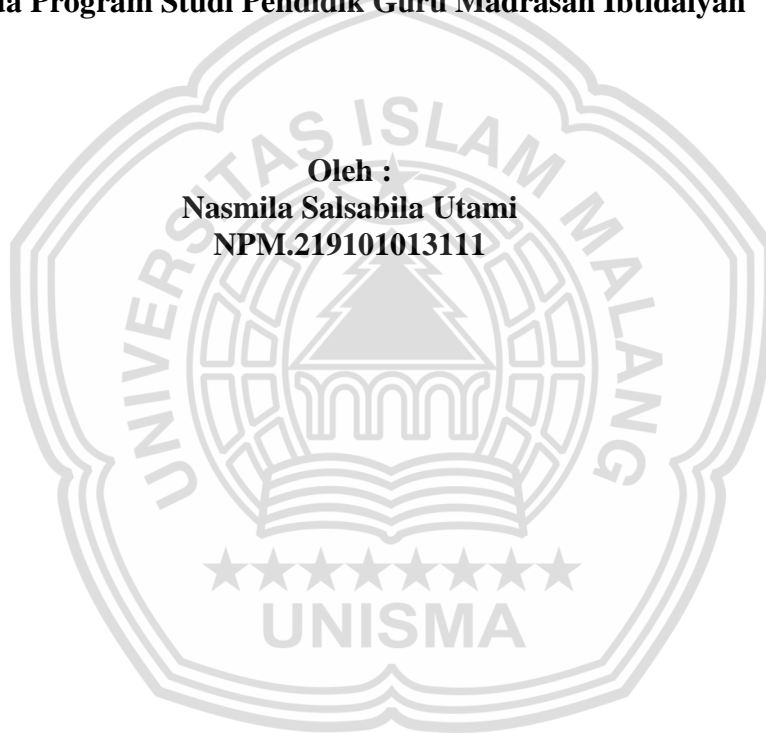


**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
DI MI AL FATTAH KOTA MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh :
Nasmila Salsabila Utami
NPM.219101013111



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2023**

ABSTRAK

Utami, Nasmila Salsabila 2023. Skripsi *Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mappng Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di MI Al-Fattah Kota Malang*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd, 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

Kata Kunci: Penerapan, Metode Pembelajaran, *Mind Mappng*, Kreativitas Anak.

Berdasarkan studi yang sudah peneliti laksanakan sebelumnya peneliti mengamati bahwa metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru di MI Al-Fattah kota Malang lebih sering menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional, sehingga siswa akan merasakan bosan dan juga mengantuk, selain itu pola pikir siswa juga akan menjadi pasif karena siswa cenderung hanya dipaksa fokus mendengarkan dan berfokus pada pengertian kata-kata saja tanpa ada pemahaman dan berpengaruh pada pola pikir kreatif anak.

Maka dari itu peneliti mencoba untuk menerapkan Metode Pembelajaran *Mind Mappng* guna memberikan kelas yang menarik supaya siswa tidak bosan juga upaya menstimulasi siswa agar kreativitas yang sudah dimiliki lebih berkembang dan otomatis akan berpengaruh juga pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran..Untuk mencapai hasil tujuan di atas penelitian dilakukan dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yakni dalam meningkatkan kreativitas anak MI Al-Fattah Kota Malang..

Dari hasil penerapan metode pembelajaran *Mind Mappng* untuk meningkatkan kreativitas anak di MI Al-Fattah Kota Malang bisa dikatakan berhasil, hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan hasil capaian indikator penilaian yang didapatkan siswa berangsur-angsur naik di setiap siklus penelitian. Faktor-faktor yang mendukung usaha-usaha diatas yakni adanya dukungan dari semua pihak, lembaga/yayasan, guru, dan siswa sehingga penelitian ini berjalan dengan baik. Sedangkan faktor yang menghambat ialah waktu karena penelitian ini dilakukan setelah Ujian Kenaikan Kelas yang akhirnya jam pulang lebih maju dan juga aada beberapa acara dari pihhak sekolah.



Hal yang perlu diperhatikan sebagai saran-saran yaitu tentang bagaimana usaha guru meningkatkan kreativitas siswa baik dengan cara lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran, memberikan motivasi, dan pemilihan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas siswa,



ABSTRACT

Utami, Nasmila Salsabila 2023. Thesis Application of the *Mind Mappng* Learning Method to Increase Children's Creativity at MI Al-Fattah Malang City, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd, 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd..

Keywords: Application, Learning Methods, *Mind Mappng*, Children's Creativity.

Based on the studies that the researchers carried out before, the researcher observed that the learning method used by teachers at MI Al-Fattah Malang city used conventional learning methods more often, so that students would feel bored and also sleepy, besides that the mindset of students would also become passive because students tend to only be forced to focus on listening and focus on understanding words without any understanding and influence on children's creative thinking patterns

Therefore the researcher tries to apply the *Mind Mappng* Learning Method to provide interesting classes so students don't get bored as well as efforts to stimulate students so that the creativity they already have is more developed and will automatically affect students' ability to understand subject matter. the research was carried out with the type of Classroom Action Research (PTK) which aims to improve the learning process, namely in increasing the creativity of MI Al-Fattah children in Malang City.

From the results of applying the *Mind Mappng* learning method to increase children's creativity at MI Al-Fattah Malang City it can be said to be successful, this can be seen from the increase in the achievement of the assessment indicators obtained by students gradually increasing in each research cycle. The factors that support the above efforts are the support from all parties, institutions/foundations, teachers, and students so that this research goes well. While the inhibiting factor is time because this research was carried out after the Class Promotion Examination which ended up being more advanced and there were also several events from the school.



Things that need to be considered as suggestions are about how the teacher's efforts to increase student creativity either by being more creative in creating a learning atmosphere, providing motivation, and choosing learning media that can increase student creativity,



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah salah satu hak setiap manusia yang bisa didapatkan selama hidup di dunia, karena dengan didaptkannya pendidikan manusia akan mendapatkan beberapa manfaat yang sesuai dengan tujuan pendidikan, hal ini tertera di Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi sebagai berikut: “... mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menncerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis secara bertanggungjawab” (Aziz, 2022)..

Dalam pelaksanaan pendidikan juga tidak lepas dari adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang saling berkesinambungan antara guru dengan siswa agar proses pembelajaran tersebut mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa atau Peserta didik merupakan sasaran pendidikan yang akan diproses pada lembaga pendidikan agar dapat menimba pengalaman serta ilmu pengetahuan sesuai dengan tujuan pendidikan. Sedangkan guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator bagi peserta didik. Pendidik bukan hanya sekedar pembimbing, namun juga sebagai teladan bagi peserta didik. Salah satu penentu keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah bagaimana guru tersebut menentukan metode pembelajarann dan media pembelajaran yang diterapkan pada saat guru tersebut

melaksanakan kegiatan pembelajaran. Metodel pembelajaran sendiri merupakan konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan dari suatu pembelajaran. Sedangkan, media pembelajaran adalah alat guru yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *Mind Mappng* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa di terapkan dalam kegiatan belajar mengajar di SD/MI. Metode *Mind Mappng* dikembangkan oleh (Buzan, 2007) dalam dunia pendidikan guna melatih siswa berpikir dengan lebih berdaya guna, semenjak itu Metode Mind Mappig berkembang dan telah banyak dipergunakan dalam pembelajaran.

Buzan (2007) mengemukakan bahwa *Mind Mappng* adalah cara mencatat yang kreatif dan efektif, cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, memasukkan dan mengeluarkan informasi dalam otak. Sedangkan menurut (Swardana, 2013) menyatakan bahwa: “*Mind Mappng* merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Dengan penggunaan *Mind Mappng* yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif karena materi dapat dijelaskan secara terperinci. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran *Mind Mappng* merupakan cara belajar dimana siswa dituntut untuk mengubah teknik verbal ke dalam bentuk visualisasi gambar. Sedangkan gambar sendiri dapat menyampaikan pesan secara konkret sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep materi pembelajaran. Dalam *Mind Mappng* juga menerapkan pemberian warna, dimana warna merupakan media yang sangat kuat sehingga memiliki

kekuatan yang mampu mempengaruhi otak dan tubuh anak (Elita, 2018). Maka dari itu penggunaan warna pada *Mind Mappng* akan merangsang secara visual dan menambah energi terhadap pemikiran kreatif pada anak. Ketika seseorang (siswa) belajar pada umumnya menggunakan otak kiri, hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam menggunakan otak sehingga hasil belajar menjadi tidak efektif. Penggunaan *Mind Mappng* akan melibatkan kedua sisi otak karena *Mind Mappng* menggunakan gambar, warna dan imajinasi (otak kanan) dengan kata, angka dan logika (otak kiri). Dengan menggunakan *Mind Mappng* maka akan terjadi keseimbangan kerja dua belahan otak. Dengan cara ini belajar menjadi tidak cepat bosan, materi belajar akan lebih mudah diingat, ide-ide akan muncul dan hasil belajar akan bisa memuaskan. Maka dari itu dengan menggunakan metode pembelajaran *Mind Mappng* membuat sistem berpikir yang bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak manusia dan mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitasnya. Sistem ini mampu memberdayakan seluruh potensi, kapasitas, dan kemampuan otak manusia sehingga menjamin tingkat kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi bagi penggunanya (Munasti et al., 2021). Oleh karena itu *Mind Mappng* merupakan alat berpikir istimewa yang melibatkan seluruh bagian otak sehingga dapat membangun kreativitas anak dan menjadikan pembelajaran menjadi optimal.

Kurikulum 2013 juga menuntut agar siswa dapat belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, siswa pada tahap sekolah dasar dituntut agar dapat mengembangkan kemampuan berkreaitivitas. Adapun beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli yaitu: Menurut Sudarma yang dikutip dalam (Rajaguguk et al., 2020) menjelaskan bahwa kreativitas berasal dari kata ‘to

create' artinya membuat. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Menurut (Swardana, 2013) dalam taksonomi Bloom kreativitas merupakan tahap paling tinggi dalam tingkatan kognitif manusia, pengembangan kemampuan belajar seseorang. Mustahil dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik bila dalam proses pembelajaran yang berlangsung tidak merangsang keaktifan peserta didik. Aspek kreativitas pada penelitian ini terdiri dari kemampuan dalam menuliskan berbagai gagasan materi dalam *Mind Mappng* (kefasihan), kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk *Mind Mappng* (fleksibilitas), kemampuan membuat *Mind Mappng* yang unik tanpa meniru teman (orisinilitas), serta kemampuan menambahkan warna-warna pada *Mind Mappng* agar lebih menarik dan kemampuan membuat *Mind Mappng* dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan (elaborasi).

Berdasarkan studi yang sudah peneliti laksanakan sebelumnya saya mengamati bahwa metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru di MI Al-Fattah kota Malang lebih sering menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional. Metode ini memang sering dipilih para guru dalam kegiatan belajar mengajar karena Metode Pembelajaran Konvensional cenderung membuat siswa lebih fokus, selain itu penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional ini juga menguntungkan para guru karena guru dapat mengendalikan kelas secara penuh, guru dapat menuntaskan materi pelajaran tepat waktu dengan jumlah murid yang banyak dan juga Metode Pembelajaran ini mudah dilaksanakan.

Akan tetapi ketika saya amati apabila guru sering menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional siswa akan merasakan bosan dan juga mengantuk,

selain itu pola pikir siswa juga akan menjadi pasif karena siswa cenderung hanya dipaksa fokus mendengarkan dan berfokus pada pengertian kata-kata saja tanpa ada pemahaman dan berpengaruh pada pola pikir kreatif anak. Maka dari itu peneliti mencoba untuk menerapkan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* guna memberikan kelas yang menarik supaya siswa tidak bosan juga upaya menstimulasi siswa agar kreativitas yang sudah dimiliki lebih berkembang dan otomatis akan berpengaruh juga pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini juga sudah dijelaskan Darusman dalam (Munasti et al., 2021) bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan kreativitas dan mempertajam kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran..

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengupayakan peningkatan kreativitas siswa MI-Al Fattah Kota Malang dengan mengadakan penelitian yang berjudul **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI MI AL FATTAH KOTA MALANG**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* di MI Al-Fattah Kota Malang?
2. Bagaimana hasil peningkatan dari metode pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa MI Al- Fattah Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping* di MI Al-Fattah Kota Malang
2. Mendeskripsikan apakah metode pembelajaran *Mind Mapping* ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa MI Al-Fattah Kota Malang

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Untuk mengembangkan metode pembelajaran *Mind Mapping* yang menyenangkan juga membangun kreativitas siswa di tempat penelitian

2. Manfaat Praktis

Manfaat bagi guru untuk membantu mengembangkan metode pembelajaran yang dilakukan pada anak-anak di tempat penelitian

E. Definisi Operasional

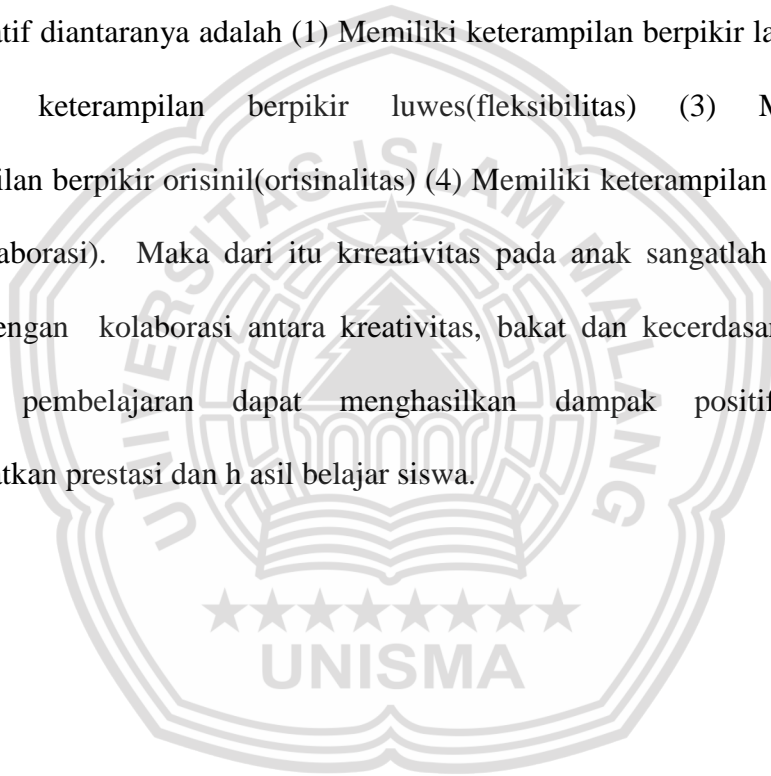
1. Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada perkembangan kreativitas anak. Metode ini dapat dilakukan dengan mengajak siswa membuat *Mind Mapping* materi yang sedang diajarkan kemudian anak disuruh menjelaskan isi dari *Mind Mapping* tersebut untuk mengetes sejauh mana pemahaman pada materi tersebut. Pada Metode Pembelajaran *Mind Mapping* langkah langkah yang dilakukan guru adalah (1) guru menyampaikan kompetensi yang ada (2) guru menjelaskan konsep/permasalahan yang perlu dijawab/ditanggapi oleh siswa (3) guru memberikan kesempatan siswa membuat *Mind Mapping* sesuai dengan

imajinasinya dan pemahan yang didapat ketika mendengarkan penjelasan mengenai materi pembelajaran.

2. Kreativitas pada anak

kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Menurut (Munandar, 2009) Karakteristik anak yang kreatif diantaranya adalah (1) Memiliki keterampilan berpikir lancar (2) Memiliki keterampilan berpikir luwes (fleksibilitas) (3) Memiliki keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas) (4) Memiliki keterampilan berpikir detail (elaborasi). Maka dari itu kreativitas pada anak sangatlah penting karena dengan kolaborasi antara kreativitas, bakat dan kecerdasan dalam kegiatan pembelajaran dapat menghasilkan dampak positif yaitu meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.



BAB VI

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya guru menerapkan metode pembelajaran *Mind Mappng* untuk meningkatkan kreativitas siswa MI Al-Fattah Kota Malang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mappng* di MI Al-Fattah Kota Malang

Dalam upaya peneliti meningkatkan kreativitas siswa MI Al-Fattah Kota Malang, guru menerapkan metode pembelajaran *Mind Mappng* yaitu metode pembelajaran yang ketika proses pembelajaran guru menjelaskan menggunakan *Mind Mappng* dan juga memberikan siswanya kesempatan untuk membuat *Mind Mappng* berdasarkan materi yang telah dipelajari. Kesempatan yang diberikan pada siswa untuk membuat *Mind Mappng* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak khususnya dalam aspek kognitifnya. Karena dengan dibuatnya *Mind Mappng* guru bisa mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, juga sejauh mana kreativitas siswa dalam mengembangkan imajinasinya ketika membuat *Mind Mappng*.

2. Hasil peningkatan dari metode pembelajaran *Mind Mappng* untuk meningkatkan kreativitas siswa MI Al-Fattah Koota Malang.

Dari hasil peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Mind Mappng* yang dilakukan dalam tiga siklus yaitu pra siklus, silus I, siklus II ternyata siswa mengalami peningkatan.. Hal ini dapat

ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dari pretest, siklus I, dan siklus II yang semula 66,42 menjadi 70,95 dan meningkat menjadi 78,33. Sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa secara berurutan dari pretest, siklus I, siklus II meningkat dari 28,58% menjadi 42,86% dan meningkat lagi menjadi 76,2%. Nilai tersebut dapat terbentuk berdasarkan tercapainya indikator penilaian diantaranya 1) kemampuan dalam menuliskan gagasan materi dalam *Mind Mapping* (Kefasifan) 2) kemampuan mengembangkan imajinasinya dalam membuat bentuk *Mind Mapping* (Fleksibilitas) 3) kemampuan membuat *Mind Mapping* yang unik tanpa meniru teman (Orisinalitas) 4) kemampuan menambahkan warna-warna pada *Mind Mapping* agar menarik dan kemampuan membuat *Mind Mapping* dengan penjelasan yang lengkap dan sesuai pokok permasalahan (Elaborasi)

B. Saran

1. Bagi Guru

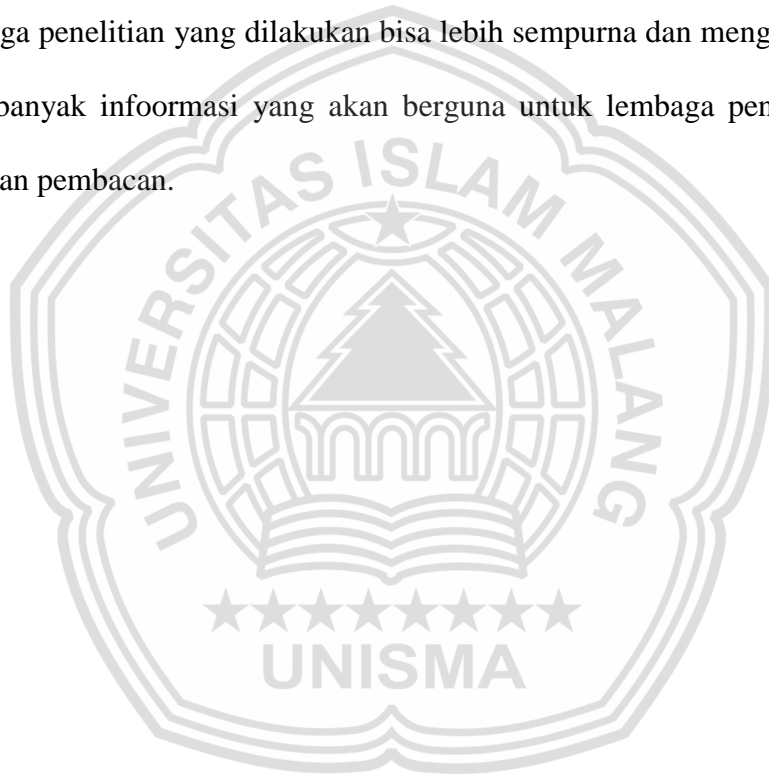
- a) Guru sebaiknya lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan selalu dalam keadaan senang saat mengikuti pembelajaran.
- b) Guru perlu memotivasi siswa dan memberikan kegiatan yang nyata sehingga dapat berperan secara lebih aktif dalam proses pembelajaran
- c) Sebaiknya guru menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan juga memudahkan siswa belajar dan menghafalkan materi pelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya jangan pernah menyerah dalam belajar ketika menghadapi kesulitan, selalu bertanya apabila mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan tidak takut ketika ingin menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru pada saat dikelas

3. Bagi Peneliti selanjtnya

Hendaknya penelti lebih mempersiapkan lagi apa saja yang diteliti sehingga penelitian yang dilakukan bisa lebih sempurna dan menghasilkan lebih banyak infoormasi yang akan berguna untuk lembaga pendidikan, guru dan pembacaan.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdilah, L. A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (D. A. H. Prasetyo, Ed.). CV. Adanu Abimata.
- Akbar, R., & Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. PT. Gramedia Widiasarana.
https://books.google.co.id/books?id=rjyJHqMTCoIC&pg=PP6&dq=psikologi+perkembangan+anak+R.+H+Akbar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&ov2=1&sa=X&ved=2ahUKEwiQ0-PXxuPAhVN9zgGHXmbCE0Q6wF6BAgJEAU#v=onepage&q=psikologi%20perkembangan%20anak%20R.%20H%20Akbar&f=false
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Arifudin. (2019). Konsep Pendidikan Profetik. *Jurnal MUDARRISUNA*, 9(2), 319–337. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v9i2.4782>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed.; Revisi Cet.1). Bumi Aksara.
- Aziz, A. (2022). *Identifikasi Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran IPS Tematik siswa Kelas V di MIN 4 Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Buzan, T. (2007). *BUKU PINTAR MIND MAP UNTUK ANAK Agar Anak Jadi Pintar di Sekolah (Cet. III)*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
https://books.google.co.id/books?id=O7xAmVU-pL4C&printsec=frontcover&dq=Buzan+T+Buku+pintar+Mind+Mapping&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&ov2=1&sa=X&ved=2ahUKEwiZi7eD2OPAhWMRWwGHU_bBfgQ6wF6BAgJEAU#v=onepage&q=Buzan%20T%20Buku%20pintar%20Mind%20Mapping&f=false
- Elita, U. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran *Mind Mapping*. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(2), 177–182. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/BIOEDUSAINS/article/view/372>
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/issue/view/264>

- Ikhwan, A., Febriansyah, F. I., Syam, A. R., & Heriadi. (2022). Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Tilawatil Qur'an. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2). <http://doi.org/10.55080/jpn.v1i2.16>
- Maafri, M. A. (2018). Paradigma Baru Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pedagogik*, 5(1), 109–121. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Miranda, D. (2018). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS AUD. *Visi Ilmu Pendidikan*, 18(2), 18–29. <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT. Rineka Cipta.
- Munasti, K., Hibana, & Surahman, S. (2021). Penggunaan *Mind Mappng* sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. [10.31004/aulad.v4i3.104](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104)
- Olivia, F. (2008). *Gembira Belajar dengan MIND MAPPNG*. PT. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=YzUf6GidX2YC&pg=PA90&dq=olivia+F+gembira+belajar+dengan+mind+mapping&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&ov2=1&sa=X&ved=2ahUKEwjtoP84eP_AhWwbGwGHeQIBFEQ6wF6BAgIEAU#v=onepage&q=olivia%20F%20gembira%20belajar%20dengan%20mind%20mapping&f=false
- Rachmawati, Y., & Kurniati Euis. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (1. Cet 2). Kencana Prenada Media Group. https://books.google.co.id/books?id=nwRBDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Rachmawati+Y+2010&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&ov2=1&sa=X&ved=2ahUKEwjYg6T84-P_AhUZ-jgGHRmmAAUQ6wF6BAgHEAU#v=onepage&q&f=false
- Rajaguguk, K. P., Lubis, R. R., Pratiwi, A., & Syafira, H. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 3(1), 9–16. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/95>
- Ram dini, T. P., & Mayar, F. (2019). Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa dan Kreativitas Anak Usia Dini . *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 3(6), 1411–1418.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v3i6.378>

Sari, K. E. (2021). *PERAN PENGASUH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERWIRUSAHA BAGI ANAK ASUH DI RUMAH ASUH YATIM BINA RUHAMA KOTA METRO*. UIN Raden Intan Lampung.

Slameto. (1998). *Evaluasi Pendidikan*. PT. Bina Aksara.

Swadarma, D. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. PT. Elex Media Komputindo.

Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Cerdas Pusaka Publisher.

Tukiran, T. (2012). *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. Alfabeta.

Ulfah. (2022). Pelatihan Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 6(2), 237–246. <https://doi.org/10.22437/jkam.v6i2.20244>

Yulisma, L., & Mariana, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Active Knowledge Sharing Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SMAN 2 Ciamis. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(2), 1–4. <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v5i2.1516>

Yusuf, W. F. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 263–278. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>