

PENGARUH METODE *MIND MAPPING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN PRESTASI BELAJAR IPS

Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, Nengah Bawa Atmadja, A.A.I.N Marhaeni
Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

[e-mail: okta.priantini@pasca.undiksha.ac.id](mailto:okta.priantini@pasca.undiksha.ac.id), nengah.bawa@pasca.undiksha.ac.id,
agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *The Posttest-Only Control Group Design* dengan melibatkan sampel sebanyak 64 orang siswa kelas VIII pada sekolah menengah pertama. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu tes keterampilan berpikir kreatif dan tes prestasi belajar IPS. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan MANOVA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F_{hitung} = 12,71$ dan $Sig = 0,001$), 2) terdapat perbedaan prestasi belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F_{hitung} sebesar 5,865 dan $sig = 0,018$), dan 3) secara simultan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik secara signifikan daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F_{hitung} sebesar 8,41 dan $Sig = 0,001$).

Kata kunci: *Mind Mapping*, Keterampilan Berpikir Kreatif, Prestasi Belajar IPS, Sekolah Menengah Pertama

Abstract

This research aims at investigating the effect of mind mapping method on creative thinking skill and social study learning achievement. This research is a quasi experiment of the Posttest-Only Control Group Design with the sample of 64 students. The instruments used for collecting data were creative thinking test and social study achievement test. The data were analyzed using MANOVA. The result of this research show that: 1) there is a significant creative thinking skill between students used mind mapping method and those who used conventional method ($F_{obs} = 12.71$ and $sig.=0.001$), 2) there is a significant social study learning achievement between students used mind mapping method and those who used conventional method ($F_{obs} = 5.865$ and $sig.=0.018$), 3) simultaneously, creative thinking skill and social study learning achievement of students used mind mapping method are better than those who used conventional method ($F_{obs} = 8.41$ and $sig.=0.001$). Based on those findings, can be concluded that there is a positive effect of mind mapping method on creative thinking skill and social study learning achievement.

Keywords: mind mapping, creative thinking skill, social stucy learning achievement, junior high school

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dewasa ini tengah mendapat sorotan yang sangat tajam berkaitan dengan tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu sumber daya manusia yang mampu "hidup" di abad ke-21 (Degeng, 2001:1). Tentunya sumber daya manusia dapat diwujudkan melalui pendidikan. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnya mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006:4). Pendidikan merupakan masalah yang sangat menarik untuk dibahas karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan segera tercapai. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pada jejang sekolah menengah pertama, siswa diajarkan sejumlah mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan IPS.

Pendidikan IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan (membentuk warga Negara yang memiliki kompetensi sosial, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun sebagai warga Negara maupun warga dunia) (Lasmawan, 2010:55)

Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang bersumber dari geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara. IPS berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional dalam menanggapi kenyataan sosial atau permasalahan sosial serta perkembangan masyarakat dunia sejak dahulu, sekarang

dan masa yang akan datang. Pembelajaran pendidikan IPS memerlukan suatu metode yang tepat supaya hasil yang dicapai maksimal dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Guru harus dapat memilih metode-metode atau strategi yang sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan sehingga peserta didik mempunyai minat yang tinggi terhadap pendidikan IPS. Usaha guru dalam meningkatkan prestasi belajar IPS sebenarnya dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih aktif.

Namun kenyataannya dilapangan, dalam pembelajaran IPS, pemahaman dan keterampilan berpikir serta ingatan siswa cenderung masih rendah. Umumnya, guru hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Kurangnya variasi metode pembelajaran ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran IPS karena hanya menjadi pendengar pasif tanpa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat, semangat belajar siswa kurang, yang berakibat pada prestasi belajar mereka relatif rendah atau kurang maksimal. Kondisi seperti ini tidak dapat menjebatani tercapainya tujuan pendidikan IPS, yakni mewujudkan peserta didik yang memiliki pengetahuan-pengetahuan sosial tertentu (*knowledge*), mempunyai motivasi dan sikap-sikap tertentu (*attitude*), memiliki keterampilan dalam berpikir kritis dan reflektif dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah (*skill*). Hal tersebut mengindikasikan bahwa tujuan pendidikan IPS tidak terbatas pada pengetahuan dan sikap, namun mencakup keterampilan berpikir yang sangat menunjang dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sehingga keterampilan berpikir menjadi salah satu aspek dari tujuan pendidikan IPS.

Keterampilan berpikir adalah modal yang harus dimiliki siswa sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan sosial dan pengetahuan di masyarakat. Selain itu, keterampilan berpikir merupakan

sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat keterampilan berpikir (Nasution 2006:171). Salah satu keterampilan berpikir yang harus dikembangkan dalam pendidikan IPS adalah keterampilan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif pada dasarnya melatih pola pikir divergen pada siswa yang menekankan pada kemampuan untuk menemukan alternatif jawaban dalam menghadapi berbagai permasalahan. Berpikir kreatif menggunakan proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang orisinal, estetis konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan aspek berpikir intuitif dan rasional (Arnyana, 2007:670). Keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki akan menjadi bekal bagi siswa dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Sehubungan dengan itu mereka perlu diberi tantangan dan rangsangan agar mau belajar sungguh-sungguh dengan kreativitasnya masing-masing dalam menyimpan pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan baik dari guru maupun dari hasil menggali pengetahuan sendiri. Seorang siswa akan lebih berhasil dalam meningkatkan prestasi belajarnya apabila siswa tersebut mempunyai daya kreativitas atau keterampilan berpikir kreatif yang tinggi, maka masalah peningkatan berpikir kreatif pada siswa merupakan masalah yang penting sampai sekarang, apalagi dalam bidang pendidikan khususnya siswa SMP.

Keterampilan berpikir kreatif harus ditanamkan pada anak didik, agar anak didik nantinya mempunyai kreativitas dalam menangkap, menyimpan dan mengolah pengetahuan-pengetahuan yang anak didik dapatkan dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan di sekolah yang pada akhirnya siswa akan mempunyai pengalaman-pengalaman yang sangat berguna dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Mengingat pentingnya keterampilan berpikir kreatif bagi siswa maka guru IPS dalam mengajar selalu memberikan rangsangan pada siswanya

untuk meningkatkan daya berpikir kreatif mereka sehingga nantinya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor yang bersumber dari dalam diri siswa sebagai individu berupa usaha untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Selain itu, prestasi juga dipengaruhi oleh faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti lingkungan belajar siswa. Munandar (1999:18) mengemukakan "Prestasi merupakan perwujudan dari bakat dan kemampuan". Sedangkan belajar menurut Sardiman (2011:20) merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju pada perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Agar siswa memiliki dua aspek penting dalam pembelajaran IPS yaitu keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar, peran guru sangat penting dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik pendidikan IPS. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS adalah metode *Mind Mapping*.

Peta pikiran (*Mind Map*) adalah alternatif solusi yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan peta pikiran merupakan salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif guru untuk mengajar. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan siswa untuk dapat mengingat banyak informasi karena dengan peta pikiran siswa cukup mengingat ide atau gagasan utama untuk dapat merangsang ingatan dengan mudah. Siswa dapat menghemat waktu, menyusun tulisan dengan teratur, menggali lebih banyak gagasan, lebih banyak bersenang-senang, dan mendapatkan nilai yang lebih baik dengan peta pikiran (Buzan 2007:35). cara paling mudah untuk memasukan informasi ke dalam otak, dan untuk mengambil informasi dari otak. *Mind Mapping* dapat dibuat sesuai kreatifitas, sesuai dengan keinginan, dan hanya kita (yang membuat) mengetahui (Buzan 2009:6). Dengan *Mind*

Mapping siswa bebas menggambarkan hasil pengembangan materi mereka dengan gambar-gambar atau garis-garis berwarna yang mereka sukai, sehingga pelajaran akan lebih menyenangkan. Oleh karena *Mind Mapping* dapat membantu daya ingat, berarti *Mind Mapping* dapat membantu mengembangkan materi pokok.

Mind Mapping mempunyai banyak keunggulan yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang kita hadapi baik dalam bidang pemahaman, keterampilan berpikir maupun ingatan. Mengingat *Mind Mapping* mempunyai banyak keunggulan, dua di antaranya adalah (1) dengan *Mind Mapping* ide permasalahan diidentifikasi secara jelas (2) *Mind Mapping* membuat kita lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang sering kita hadapi. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Mind Mapping*, diharapkan dalam keterampilan berpikir dan pemahaman daya ingat siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan di depan kelas saja, namun diperlukan keaktifan siswa dalam mengembangkan materi pokok siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan pembuktian secara lanjut melalui eksperimen mengenai pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, hal ini dilihat dari subjek eksperimen yang tidak dirandomisasi untuk menentukan sampel guna ditempatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design*. Populasi penelitian seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik random sampling terhadap kelas. Pengambilan sampel penelitian diperoleh dari uji kesetaraan terhadap seluruh kelas. Dari hasil uji kesetaraan diperoleh kelas VIII

A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Secara keseluruhan jumlah sampel adalah 64 orang.

Variabel dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang diujikan adalah *Metode Mind Mapping* dan pembelajaran konvensional. Variabel terikat yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif (Y1) dan prestasi belajar (Y2).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu instrumen untuk memperoleh data tentang keterampilan berpikir kreatif berupa tes esai dengan rentang penilaian 1-4. Data prestasi belajar IPS menggunakan tes prestasi belajar yang diukur dengan tes pilihan ganda. Penggunaan instrumen sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Kisi-kisi instrumen yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik tiap data, penyusunan kisi-kisi yang disusun untuk menjamin kelengkapan dan validitas instrumen. Kisi-kisi Prestasi belajar dibuat dengan berpedoman pada landasan kurikulum yang ada yakni kurikulum KTSP 2006 menyangkut standar kompetensi, kompetensi dasar, aspek materi dan indikatornya. Kisi-kisi keterampilan berfikir kreatif dibuat sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada grand teori dari berfikir kreatif dan mengacu pada materi IPS SMP kelas VIII.

Validasi instrumen keterampilan berpikir kreatif yaitu validitas isi, validitas butir dan uji reliabilitas. Hasil validitas isi dari *jusges* semua butir soal dikatakan relevan. Dari 20 butir soal semua butir soal dinyatakan valid dan hasil uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach yaitu sebesar 0,90 yang termasuk katagori sangat tinggi. Validasi instrument prestasi belajar IPS yaitu Validitas isi dari *jusges* semua butir soal dinyatakan relevan. Dari 50 butir tes divaliditas butir diperoleh hasil 42 butir dinyatakan valid dan 8 butir dinyatakan gugur dan hasil reliabilitas dengan KR-20 yaitu sebesar 0,90 yang termasuk katagori sangat tinggi. Dalam perhitungan validitas dan reliabilitas tes digunakan program excel.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara bertahap, yaitu: deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji antar variabel terikat.

Uji normalitas pada keempat kelompok data menggunakan *SPSS-17.00 for windows* uji statistik Kolmogorov-smirnov pada signifikansi 0,05.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji kesamaan varian-kovarian menggunakan *SPSS-17.00 for window*. Uji *Box's M* digunakan untuk uji homogenitas secara bersama-sama dan uji *Levene's* digunakan untuk uji homogenitas secara terpisah. Kriteria pengujian data memiliki matriks varians-kovarian yang sama (homogen). Jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji *Box's M* dan uji *Levene's* lebih dari 0,05 maka data tidak berasal dari populasi yang homogen. Uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui apakah korelasi antar variabel terikat tersebut tinggi atau rendah. Hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah a) Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kreatif antara kelompok siswa yang belajar dengan metode *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. b) Terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar IPS antara

kelompok siswa yang belajar dengan metode *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis 1 dan 2 dalam penelitian ini menggunakan *MANOVA* melalui statistik varians (F antar). Sedangkan Pengujian hipotesis 3 dilakukan dengan uji F melalui *MANOVA*. Untuk menganalisis data akan digunakan *SPSS-17.00 for windows* pada signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul dalam penelitian ini ditabulasikan sesuai keperluan analisis. Objek dalam penelitian ini adalah perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS yang merupakan hasil perlakuan antara pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* dengan pembelajaran konvensional. Deskripsi data yang disajikan dikelompokkan untuk melihat kecenderungan: 1) keterampilan berpikir kreatif yang dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* 2) prestasi belajar IPS yang dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping*, 3) keterampilan berpikir kreatif yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, 4) prestasi belajar IPS yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Deskripsi hasil perhitungan skor keempat variabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Deskripsi Data Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS

Variabel Statistik	A ₁ Y ₁	A ₁ Y ₂	A ₂ Y ₁	A ₂ Y ₂
Mean	66,94	82,06	59,13	78,69
Median	66	81	58,5	78,5
Modus	76	80	57	75
Std. Deviasi	8,09	5,52	9,39	5,62
Varians	65,48	30,51	88,18	31,64
Rentangan	29	23	35	25
Skor Minimum	50	72	44	67
Skor Maksimum	79	95	79	92

Berdasarkan deskripsi keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS dapat dilihat sebagai berikut.

Pertama, keterampilan berpikir kreatif yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Seririt diperoleh skor minimal 50 skor maksimal 79 Range skor 29 dengan rata-rata 66,94 standar deviasi sebesar 8,09 berada pada kualifikasi tinggi.

Kedua, prestasi belajar IPS yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Seririt diperoleh skor minimum 72 dari skor minimum ideal 0, skor maksimal 95 dari skor maksimal 100, rentangan 23, banyaknya kelas interval 4, panjang kelas interval 6, dengan rata-rata 82,06 standar deviasi sebesar 5,52 berada pada kualifikasi sangat tinggi.

Ketiga, keterampilan berpikir kreatif yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 1 Seririt diperoleh skor minimum ideal 44, skor maksimum ideal 79, rentangan 35, banyak kelas interval 6, panjang kelas interval 6, dengan rata-rata 59,12 standar deviasi sebesar 9,39 berada pada kualifikasi sedang.

Keempat, prestasi belajar IPS yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 1 Seririt diperoleh skor skor minimum ideal = 0 dan skor maksimal ideal = 100. Setelah dilakukan analisis dari data yang telah terkumpul, diperoleh skor minimal 67, skor maksimal 92, rentangan 25, banyaknya kelas interval 5, panjang kelas interval 6, dengan rata-rata 78,68 standar deviasi sebesar 5,62 berada pada kualifikasi tinggi.

Dari jumlah rata-rata skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar yang dibelajarkan menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik daripada keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Setelah didapatkan hasil analisis deskriptif data, maka dilanjutkan dengan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji antar variabel

terikat. Uji normalitas sebaran data, pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh hasil semua variabel angka statistik kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05. Hal itu menunjukkan bahwa semua sebaran data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis maka didapatkan angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian berarti matrik varian-kovarians terhadap variabel keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa adalah homogen dilanjutkan dengan menguji korelasi antar variabel terikat. dilakukan menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji korelasi dengan *product moment*, data keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS siswa yang belajar menggunakan metode *Mind Mapping* mendapatkan harga $r_{y_1y_2} = 0,075$ dan data siswa yang belajar dengan model konvensional mendapatkan harga $r_{y_1y_2} = 0,111$ Nilai $r_{hitung} < r_{tabel} (0,25)$ pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS siswa yang belajar menggunakan metode *Mind Mapping* maupun siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional tidak berkorelasi sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan Manova.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, hasil penelitian terbukti bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang mengikuti metode pembelajaran *Mind Mapping* hasilnya lebih baik daripada keterampilan berpikir kreatif siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional berdasarkan data hasil analisis diperoleh nilai F sebesar 12,71 $df = 1$, dan $Sig = 0,001$. Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05 dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Ariadina (2009) yang meneliti tentang penerapan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif

dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Darul Ulum Agung Malang. Berpikir kreatif juga dapat dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu memunculkan ide baru. Aryana (2009:11) mengemukakan berfikir kreatif dapat diajarkan melalui pembelajaran di sekolah, antara lain: (1) mendiskusikan materi pelajaran dari berbagai sudut pandang; (2) mengemukakan masalah yang menimbulkan konflik kognitif; (3) menugaskan siswa menemukan pandangan-pandangan yang bervariasi terhadap suatu masalah; (4) menganalisis artikel dari koran atau media lain untuk menemukan gagasan-gagasan baru; (5) memberikan masalah untuk dipecahkan dengan berbagai cara.

Sejalan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Siswono (2008) yang meneliti tentang Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Tahap Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya tingkat kemampuan berpikir kreatif seseorang yang berbeda. maka penjenjangan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat digunakan sebagai dasar penelitian lebih lanjut yang bersifat verifikasi dan modifikasi. Mengacu pada temuan hasil yang relevan, terbukti metode *Mind Mapping* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* siswa diajak membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. *Mind Mapping* adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. *Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan

memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran *Mind Mapping* juga merupakan peta rute yang memudahkan ingatan dan memungkinkan untuk menyusun fakta dan pikiran, dengan demikian cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping* proses belajar yang dialami seseorang sangat bergantung kepada lingkungan tempat belajar. Memberi kesempatan luas untuk mengembangkan diri untuk lebih kreatif, dan imajinatif dengan memproyeksikan masalah yang dihadapi kedalam bentuk peta atau cabang-cabang pikiran sehingga lebih mudah untuk memahaminya. Secara teoritis dapat dikatakan bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* lebih baik dan efektif untuk keterampilan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

Hipotesis Kedua, hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa: prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti metode *Mind Mapping* hasilnya lebih baik daripada prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil penelitian analisis multivariate dengan berbantuan SPSS 17 for windows diperoleh nilai F sebesar 5,865, $df = 1$, dan $sig = 0,018$. Ini berarti nilai Sig lebih kecil dari 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode *Mind Mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2010) mengenai Perbedaan prestasi belajar matematika menggunakan metode *Mind Mapping* dengan problem solving (pemecahan masalah) untuk kelas VII SMP Lentera Ambarawa. Hasil penelitian Nugroho menunjukan bahwa prestasi belajar

menggunakan metode *Mind Mapping* lebih baik dari pada menggunakan problem solving (pemecahan masalah). Tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran *Mind Mapping* ini tergolong positif.

Pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap prestasi belajar, pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* siswa di kuatkan pada cara menghadapi persoalan dengan langkah penyelesaian yang sistematis yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi akan dapat diatasi. Sedangkan dengan latihan interaktif siswa diharapkan dapat berinteraksi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dituntut untuk aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah penguasaan seseorang terhadap pengetahuan atau keterampilan tertentu dalam suatu mata pelajaran yang lazim diperoleh dari nilai tes atau angka yang diberikan guru. Syafir (2012) menyatakan bahwa "Prestasi belajar adalah segala sesuatu yang dicapai dimana prestasi itu menunjang kecakapan seorang manusia". Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Belajar adalah kata kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan. Marhaeni (2011)

Hipotesis ketiga, Tujuan penelitian yang ketiga adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Mind Mapping* secara simultan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS. Berdasarkan temuan ini maka hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikan dari implementasi pembelajaran menggunakan *Mind Mapping* lebih kecil dari 0,05 artinya semua nilai signifikan. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan metode *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS secara simultan pada siswa kelas VIII SMP N 1 Seririt.

Adanya korelasi langsung antara keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS, artinya semakin tinggi keterampilan berpikir kreatif siswa, semakin baik prestasi belajarnya. Agar proses pembelajaran efektif maka perlu berpikir kreatif, dalam proses belajar akan menghasilkan prestasi belajar yang baik atau bahkan lebih baik. Oleh karena itu, peran pendidik dalam hal ini harus berupaya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang kuat pada diri siswa dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar. Keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS siswa dapat terjadi karena metode *Mind Mapping* menekankan pada konten (isi) dan konteks (lingkungan). Konten berkenaan dengan cara menyajikan materi ajar agar lebih mudah dipahami siswa sedangkan konteks mengkondisikan lingkungan belajar yang menarik dan mengesankan.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas sangatlah mungkin bahwa metode pembelajaran menggunakan *Mind Mapping* memberikan hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Pendidik juga memiliki peranan penting untuk memfasilitasi dan membimbing pada siswa, sehingga menumbuhkan kecintaan untuk terus belajar khususnya mempelajari IPS.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pertama, terdapat perbedaan Keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *Mind Mapping* dengan rata-rata 66,93 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan rata-rata 59,12. Rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kedua, Terdapat perbedaan prestasi belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dengan rata-rata 82,06 dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan rata-rata 78,68 Rata-rata prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih tinggi dari prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Ketiga, terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* dengan pembelajaran konvensional. Keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS pada siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional

Berdasarkan simpulan yang ditarik dari penelitian ini, diajukan saran tidak lanjut sebagai berikut. *Pertama* Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* secara signifikan memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Untuk itu, metode ini hendaknya diperkenalkan dan dikembangkan kepada pendidik guna menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap fokus. *Kedua* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* secara signifikan memiliki prestasi belajar IPS yang tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, para pendidik disarankan menggunakan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar IPS.

Daftar Pustaka

Aryana. 2009. *Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Aziz, B. 2012. "Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Getaran Dan Gelombang Dikelas VIII SMP Negeri 12 Binjai". *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.1. No.1. Juni 2012. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Buzan, Tony. 2007 *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- 2009. *Buku Pintar Mind Map untuk Anak-anak*. Jakarta: Gramedia.
- 2011. *Buku Pintar Mind Map* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Degeng, I N.S. 2001. *Landasan dan Wawasan Kependidikan*. Malang: Lembaga Pengembangan dan Pendidikan (LP3) Universitas Negeri Malang.
- Lasmawan, 2010. *Menelisis Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Marhaeni, A.A.I.N. 2007. *Pembelajaran Inovatif dan Asesmen Otentik dalam Rangka Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Produktif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Setyo. 2010. *Perbedaan Prestasi Belajar matematika menggunakan Motode Mind Mapping dengan Problem Solving (Pemecahan Masalah) untuk Kelas VII SMP Lentera Ambarawa*. Tesis. Salatiga: Program Pascasarjana Universitas Kristen Satya Wacana.
- Nasution. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman, 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Siswono, Tatag Yuli Eko. 2008.
*Penjenjangan Kemampuan Berpikir
Kreatif dan Identifikasi Tahap
Berpikir Kreatif Siswa dalam
Memecahkan dan Mengajukan
Masalah Matematika*. Disertasi.
Surabaya: Program Pascasarjana
Universitas Negeri Surabaya.

Syafir. "Prestasi Belajar".
<http://www.syafir.com/2011/02/12/pe>

[ngertian-prestasi-belajar](#).
tanggal 10 Januari 2012.

Diunduh