

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP TUNAS BARU CIPARAY

Amelia Melantika¹, Sari Sri Handani², Yunita Haryani³

¹²³Prodi Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Bale Bandung
sari.sri.handani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena kurangnya antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS, rendahnya siswa dalam kemampuan berpikir kreatif, dan minimnya keragaman metode pembelajaran. Tujuan dari penelitian yaitu: ada tidaknya (1) perbedaan hasil posttest kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol; (2) perbedaan hasil pretest dengan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol; dan (3) perbedaan antara hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dengan quasi eksperimental design yang dilaksanakan di SMP Tunas Baru Ciparay dengan subjek penelitian sebanyak 60 siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada posttest dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (2) terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas kontrol antara pretest dan posttest nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari metode pembelajaran mind mapping terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Tunas Baru Ciparay.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir, Kreatif, Metode Pembelajaran, Mind Mapping, Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menuntut guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan mutu dalam mengajar. Melalui proses pendidikan siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki demi mencapai tujuan tertentu baik dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator harus menyampaikan materi pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kegiatan siswa.

Jika dalam penerapan metode pembelajaran tidak tepat, maka akan menjadi suatu hambatan dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Metode yang tepat dapat meningkatkan kualitas belajar (Susiyanti & Nugraheni, 2020).

Manusia dihadapkan pada berbagai tantangan baik dalam kehidupan ekonomi, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesehatan serta sosial dan budaya. Secara khusus, dalam bidang pendidikan permasalahan tampak pada proses pembelajaran yang lebih menekankan pada hapalan, dan berorientasi pada hasil.

Proses-proses pembelajaran yang kreatif kurang mendapat perhatian (Handani, 2012).

Saat ini, masih ada guru yang menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penugasan (Resitasi) dimana guru sebagai pusat informasi, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak mengembangkan kemampuannya. Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan diri yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS memberikan peluang kepada siswa untuk aktif bertanya dan kreatif dalam menemukan solusi berdasarkan bukti serta proses berpikir yang ilmiah

Keterampilan berpikir atau pemikiran yang terdidik itu penting dalam Pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan berpikir yang baik seseorang memiliki modal untuk dapat memecahkan masalah dalam hidupnya. Dengan adanya keterampilan berpikir dapat membangun individu yang demokratis (Momon, 2013). Keterampilan berpikir merupakan salah satu sumber daya yang harus dimiliki siswa sebelum perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini. Keterampilan berpikir adalah hal yang terpenting dalam proses pendidikan karena dapat mempengaruhi kemampuan belajar, kepatan dan efisiensi belajar (Ariyana dkk., 2018).

Metode pembelajaran adalah rencana yang digunakan sebagai panduan atau acuan untuk merancang ruang kelas atau tutorial. Metode pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran yang akan berlangsung termasuk tujuan pembelajaran, langkah-langkah mendalam serta kegiatan dan lingkungan belajar. Penggunaan metode pembelajaran sangat penting dalam

melakukan pembelajaran, sebaik apapun materi yang dihasilkan, tanpa hasil metode pembelajaran yang baik maka tujuan yang akan dicapai tidak akan maksimal. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan banyak siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Untuk menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami topik pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ada banyak macamnya, salah satunya adalah metode pembelajaran *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran (Wiranti, 2017).

Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang Psikolog dari Inggris. Beliau adalah penemu Mind Map (Peta Pikiran), Ketua Yayasan Otak, pendiri Klub Pakar (*Brain Trust*) dan pencipta konsep MelekMental. Mind map diaplikasikan di bidang pendidikan, seperti teknik, sekolah, artikel serta menghadapi ujian. Mind mapping dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya.

Mind Mapping mudah dibuat karena merupakan ekspresi alami yang dibuat oleh siswa yang berasal dari jalan pikiran dan imajinasi setiap siswa. Metode pembelajaran *Mind Mapping* siswa diperkuat dalam menghadapi masalah dalam langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, yaitu dengan memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan, dan memeriksa kembali sehingga siswa

belajar IPS tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan didepan kelas saja, namun diperlukan keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar.

SMP Tunas Baru Ciparay dipilih sebagai objek observasi karena memiliki peran yang penting dalam membentuk dasar pemahaman dan kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPS. Namun, berdasarkan pengamatan awal penulis, terdapat beberapa perhatian yang muncul terkait kemampuan Berpikir Kreatif siswa di sekolah ini.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis di SMP Tunas Baru Ciparay. Penulis melihat bahwa kemampuan Berpikir Kreatif siswa masih terlihat kurang atau rendah, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Dimana Berpikir Kreatif merupakan berpikir tingkat tinggi yang mempunyai beberapa indikator yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi yang dapat berpengaruh kepada kognitif siswa, jadi kemampuan Berpikir Kreatif dapat mempengaruhi KKM, karena jika nilai KKM rendah maka kemampuan

Berpikir Kreatif siswa rendah, dan juga dalam pembelajaran IPS guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kurangnya variasi metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : (1) Apakah terdapat perbedaan hasil postes kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping dengan kelas kontrol? (2) Apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dengan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol ? (3) Apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dengan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping?

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2017). Melalui metode pembelajaran, guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, serta mengekspresikan suatu gagasan.

Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang didalamnya memperhatikan tujuan pembelajaran apakah yang akan dicapai, bagaimana tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dimana lingkungan yang sesuai untuk digunakan sebagai tempat pembelajaran, serta bagaimana pengelolaan kelas yang tepat (Ayu, 2018).

Metode pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk pemilihan metode ini sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarkan, dipengaruhi juga oleh tujuan yang akan dicapai dalam

pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap metode pembelajaran selalu mempunyai tahapan-tahapan (sintaks) oleh siswa dengan bimbingan guru (Hidayat dkk., 2020).

2. Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan seorang psikologi dari Inggris. Buzan menjelaskan, *Mind Mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Dalam membuat *Mind Mapping* menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Mapping*, informasi yang ada menjadi mudah untuk diingat (Buzan, 2006).

Mind Mapping merupakan kegiatan mencatat materi pelajaran yang berbentuk peta pikiran dengan memberdayakan otak kiri dan otak kanan, bedanya dalam *Mind Mapping* gaya mencatatnya lebih kreatif dari mencatat biasa, dikatakan kreatif karena pembuatan *Mind Mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari pembuatnya, seperti membuat gambar, simbol, bagan, penggunaan warna, dan kemampuan menuangkan daya asosiasi serta daya kreasi yang menjadi satu kesatuan dengan teknik pohon. Semakin sering siswa membuat *Mind Mapping*, dia akan semakin kreatif (Marheni, 2012).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan *Mind Mapping* adalah suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Sistem belajar dan berpikir yang

menggunakan kedua belahan otak dan sesuai dengan cara alami otak bekerja. Dengan memadukan simbol, gambar, warna, dan bentuk, *Mind Mapping* akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan mudah mengingat materi yang dipelajari.

3. Metode Pembelajaran Resitasi

Metode Resitasi adalah metode penyajian bahan dimana guru memberi kan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Masalah tugas yang diberikan siswa dapat dilakukan di kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan, di bengkel, di rumah siswa ataupun dimana saja asal tugas itu dapat dikerjakan (Djamarah & Zain, 2013).

Metode pemberian tugas atau penugasan diartikan sebagai pekerjaan rumah, akan tetapi sebenarnya metode pemberian tugas ini mempunyai ruang lingkup yang lebih luas dibandingkan dengan pekerjaan rumah. Karena metode pemberian tugas adalah pemberian tugas dari guru kepada anak-anak untuk diselesaikan dan dipertanggungjawabkan (Soetomo, 1993).

Dari beberapa uraian diatas disimpulkan bahwa metode Resitasi sebagai metode belajar dan mengajar merupakan sebuah upaya membelajarkan siswa dengan cara memberikan tugas penghafalan, pengujian, dan pemeriksaan atas diri sendiri atau menampilkan diri dalam menyampaikan pelajaran atau melakukan kajian maupun uji coba sesuai dengan tuntutan dalam rangka untuk merangsang siswa agar lebih aktif belajar dan pemikiran siswa semakin kreatif, baik secara perorangan maupun kelompok.

4. Berpikir Kreatif

Kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu gagasan, pemikiran, maupun karya nyata

baik dari karya baru maupun kombinasi dari karya-karya yang sudah ada (Huda dkk., 2017). Keterampilan berpikir (*thinking skill*) atau pemikiran yang terlatih penting dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan keterampilan berpikir yang baik, seseorang akan memiliki modal untuk bisa memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan. Memiliki keterampilan berpikir dapat membangun pribadi individual yang demokratis (Momon, 2013).

Berpikir kreatif adalah keterampilan berbasis pengetahuan informasi yang tersedia untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban untuk masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas. Berpikir kreatif adalah sebuah proses yang mana berpikir mampu memberikan ide atau gagasan yang ada jika tidak, mungkin ada informasi dan jawaban baru jika dibutuhkan. Berpikir kreatif adalah cara berpikir manusia yang inovatif, efektif, dan mudah dipahami, kemampuan Berpikir Kreatif dapat dilihat sebagai produk pemikiran atau perilaku manusia dan proses berpikir ide-ide yang berbeda ketika menghadapi suatu masalah (Akbar dkk., 2015).

Keterampilan Berpikir Kreatif merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk membantu siswa menjadi individu yang percaya diri, pebelajar sukses, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab sehingga penting dikembangkan pada berbagai mata pelajaran untuk membantu siswa agar mampu mengembangkan kreativitasnya serta kreatif dalam memecahkan masalah (Tendrita, 2016).

5. Pembelajaran IPS

Dapat dikatakan bahwa kata belajar berasal dari kata *teaching* yang berarti serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memudahkan belajar bagi siswa. Dalam pembelajaran, semua kegiatan secara langsung mempengaruhi proses belajar

siswa, terdapat interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik, tetapi siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik seperti televisi dan radio.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem atau proses pengajaran suatu mata pelajaran kepada siswa yang direncanakan atau dirancang secara sistematis, dilaksanakan, dan dievaluasi agar mata pelajaran tersebut dapat secara efektif dan efisien mencapai tujuan pembelajarannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Trianto, 2010)

Berdasarkan pengertian IPS dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya

dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental Design* (penelitian eksperimen semu). Dalam metode eksperimen terdiri dari dua jenis yaitu *Pre-Experimental Design* dan *True Exprimental Design*. Sedangkan *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *True Exprimental Design*. *Quasi experimental design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode ini digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang dipakai meliputi : (1) Observasi, teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden tidak terlalu besar. (2) Angket, Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (3) Dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah (Sugiyono, 2017).

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : (1) Pengolahan data yang terdiri dari editing, coding, kalkulasi dan tabulasi. (2) Uji validitas dan Reliabilitas. (3) Analisis hasil penelitian terdiri dari uji asumsi klasik, uji normalitas, uji linieritas, uji

multikoleniaritas, Uji heterokedastis, uji hipotesis, uji koefisien determensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Deskripsi Data

1.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dilaksanakan guna mengevaluasi keabsahan suatu kuesioner dari Variabel X dan variabel Y .Setelah menguji kuesioner pada variabel X dengan nomor soal 1-36 dandiisi oleh 30 responden, dengan menghitung derajat kebebasan (df) sebagai $N-2$, di mana dalam kasus ini $df = 30-2 = 28$, diperoleh nilai kritis (r tabel) sebesar 0,3494. Berdasarkan perhitungan validitas pada tabel tersebut, kuesioner dianggapvalid jika nilai r hitung melebihi nilai r tabel. Dalam situasi ini, semua pertanyaan dalam total 36 pertanyaan (nomor soal 1-36) dianggap valid karena nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel.

Setelah menguji kuesioner pada variabel Y dengan nomor soal 37-66 dan diisi oleh 30 responden, dengan menghitung derajat kebebasan (df) sebagai $N-2$, di mana dalam kasus ini $df = 30-2 = 28$, diperoleh nilai kritis (r tabel) sebesar 0,3494. Berdasarkan perhitungan validitas pada tabel tersebut, kuesioner dianggapvalid jika nilai r hitung melebihi nilai r tabel. Dalam situasi ini, semua pertanyaan dalam total 30 pertanyaan (nomor soal 37-66) dianggap valid karena nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel.

1.1.2 Uji Reliabilitas

Tabel Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.963	36

Terlihat bahwa nilai Cronbach's alpha pada kuesioner variabel x mencapai 0,963, yang jauh melebihi angka 0,60. Oleh karena itu, hasil ini mengindikasikan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuesioner variabel x dapat dianggap memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel Uji reliabilitas Variabel Y

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.968	30

Terlihat bahwa nilai Cronbach's alpha pada kuesioner variabel y mencapai 0,968, yang jauh melebihi angka 0,60. Oleh karena itu, hasil ini mengindikasikan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuesioner variabel y dapat dianggap memiliki reliabilitas yang tinggi.

1.1.3. Uji Normalitas

Tujuan dari pengujian normalitas adalah untuk memverifikasi apakah dalam konteks model regresi, variabel pengganggu atau residu memiliki distribusi yang sesuai dengan distribusi normal. Untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak, kita dapat menggunakan pengujian normalitas melalui uji one-sample Kolmogorov-Smirnov pada residu persamaan. Kriteria dalam pengujian ini adalah jika nilai probabilitas (sig) > 0,05, maka data dianggap mengikutidistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai probabilitas (sig) < 0,05, maka diasumsikan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal.

1.1.4 uji heterokedastis

Dalam model regresi yang baik, kecenderungan heteroskedastisitas biasanya tidak akan terjadi. Melalui analisis scatterplot, kita dapat mendapatkan gambaran mengenai apakah model regresi mengalami variasi yang merata atau tidak. Pola tertentu yang terlihat dalam grafik dapat mengindikasikan kemungkinan adanya heteroskedastisitas. Dari gambaran

scatterplot hasil *posttest* eksperimen di atas, titik-titik tersebar secara acak dan merata di kedua sisi angka 0 pada sumbu Y. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat bukti adanya heteroskedastisitas dalam model regresi yang diterapkan dalam penelitian ini.

1.1.5 Uji Multikoleniaritas

Uji Multikolinieritas diperlukan karena dalam penelitian ini terdapat lebih dari satu variabel independen. Hasil uji Multikolinieritas pada tabel untuk *posttest* eksperimen mengindikasikan bahwa nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih rendah dari 10 dan nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,1. Ini menandakan bahwa tidak ada keterkaitan yang signifikan antara variabel independen dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi yang digunakan tidak terdapat gejala Multikolinieritas.

PEMBAHASAN

Sebagaimana dikemukakan dalam latar belakang bahwa penelitian bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Berpikir Kreatif siswa melalui penerapan metode *Mind Mapping* dan juga melihat pengembangan kemampuan Berpikir Kreatif siswa melalui metode Resitasi. Dalam hipotesis disebutkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes kemampuan Berpikir Kreatif siswa menggunakan metode *Mind Mapping* dengan Resitasi.

Dengan diimplementasikannya metode *Mind Mapping* pada pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memperoleh kemampuan Berpikir Kreatif yang lima indikator kemampuan Berpikir Kreatif, yakni: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keterperincian (*elaboration*), kepekaan (*sensitivity*), dan keaslian (*originality*) (Noer, 2009). Adapun tindakan-tindakan dalam mengimplementasikan Metode *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran IPS di

kelas VIII SMP Tunas Baru Ciparay adalah sebagai berikut: (1) Persiapan Bahan dan Alat: Siswa mempersiapkan kertas kosong, pena, dan pensil warna sebagai bahan praktik. Selain itu, mereka memfokuskan pikiran dan imajinasi untuk menghasilkan pemikiran kreatif; (2) Pemilihan Topik Materi: Memilih topik pelajaran IPS yang akan dijelaskan melalui pendekatan *Mind Mapping*; (3) Penggambaran Ide Inti: Menggambar ide inti (topik materi) di tengah lembaran kertas kosong; (4) Pendukung Visual: Menggunakan gambar atau foto yang relevan dengan topik materi untuk memberikan elemen visual; (5) Penggunaan Warna: Menerapkan pensil warna untuk memberi warna pada gambar, kata kunci, dan cabang-cabang informasi; (6) Menghubungkan Cabang: Menghubungkan cabang-cabang utama dari ide sentral dan mengaitkannya dengan cabang-cabang subtopik; (7) Garis Hubung Melengkung: Membuat garis penghubung yang melengkung untuk meningkatkan daya tarik visual; (8) Penggunaan Kata Kunci: Menuliskan satu kata kunci pada setiap cabang untuk merangkum informasi; (9) Tambahan Gambar: Menambahkan gambar atau simbol pada cabang-cabang untuk merepresentasikan konsep yang dijelaskan. Rangkaian langkah-langkah ini mengacu pada prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Tony Buzan (2006) dan Iwan Sugiarto (2004).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Berpikir Kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan, dapat diketahui rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen cukup tinggi yaitu sebesar 199,700 dan kelas kontrol cukup kecil sebesar 167,467 dimana selisihnya 32,233. Maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen (*Map Mapping*) lebih baik dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif dibandingkan dengan kelas kontrol (Resitasi).

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan kesamaan dalam hal ini, di mana metode *Mind Mapping* cenderung lebih inklusif serta mampu merangsang partisipasi aktif dari berbagai jenis siswa. Pendekatan ini memberikan peluang bagi siswa dengan gaya belajar dan kemampuan yang beragam untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Sebaliknya, pendekatan Resitasi mungkin menjadi tantangan bagi siswa yang lebih pasif atau merasa cemas dalam berbicara di hadapan publik. Dalam konteks Resitasi, terdapat kemungkinan bahwa siswa yang lebih percaya diri dalam berbicara cenderung mendominasi diskusi, sementara siswa lain mungkin enggan untuk berkontribusi.

Namun, perbandingan ini juga mengungkapkan bahwa kedua metode memiliki nilai positif dan kekurangan masing-masing. Metode *Mind Mapping* memberi kesempatan bagi eksplorasi visual dan kreatif, mendorong siswa untuk berpikir di luar batasan-batasan konvensional. Di sisi lain, Resitasi membantu siswa mengasah keterampilan komunikasi dan berbicara di hadapan publik, yang menjadi penting dalam dunia yang menuntut keterampilan interpersonal yang kuat. Oleh karena itu, dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks kelas yang berbeda.

PENUTUP

Setelah peneliti memaparkan beberapa kondisi dan proses pembelajaran serta beberapa temuan yang diperoleh selama penelitian yaitu tentang pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS. Maka kesimpulan secara umum bahwa metode pembelajaran *mind mapping* dan metode resitasi mampu meningkatkan perilaku kreatif peserta didik. Metode pengajaran yang disajikan oleh

guru secara kreatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Meskipun terjadi peningkatan perolehan nilai rata-rata (*Posttest*) berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol tanpa perlakuan. Namun Terjadi perbedaan yang lebih tinggi dari skor *posttest* kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Secara khusus kesimpulan yang berkenaan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan Berpikir Kreatif antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*). Ditemukan bahwa nilai probabilitas (sig) adalah 0,000, yang lebih kecil daripada nilai tingkat signifikansi (0,05), atau $0,000 < 0,05$. Oleh karenanya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan Berpikir Kreatif siswa dari kelas eksperimen antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Dengan kata lain, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. dapat dilihat bahwa nilai probabilitas (sig) adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0,05), yaitu $0,000 < 0,05$. Diperoleh pula informasi bahwa rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 167,003, sedangkan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen adalah 199,700, dengan perbedaan sebesar 32,667 yang signifikan.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan Berpikir Kreatif siswa dari kelas eksperimen antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Dengan kata lain, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ditemukan bahwa

nilai probabilitas (sig) adalah 0,011, yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05), yaitu $0,011 < 0,05$. Rata-rata skor *pretest* kelas kontrol adalah 161,467, sementara rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen adalah 167,467, dengan perbedaan yang relatif kecil sebesar 6,000.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang signifikan terkait kemampuan Berpikir Kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna dalam kemampuan Berpikir Kreatif antara kedua kelompok, dengan nilai probabilitas (sig) yang jauh lebih rendah dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan. Hasil ini mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Selanjutnya, analisis perubahan kemampuan Berpikir Kreatif dalam kelompok eksperimen dari *pretest* hingga *posttest* menunjukkan kenaikan yang signifikan, dengan perbedaan rata-rata skor yang substansial. Demikian pula, kelompok kontrol juga mengalami perubahan yang signifikan dalam kemampuan Berpikir Kreatif, meskipun perbedaan rata-rata skornya lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Dalam keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa intervensi atau faktor yang ada dalam kelas eksperimen mampu mempengaruhi peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif siswa secara nyata dibandingkan dengan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianingsih, A. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Metode *Mind Mapping* dengan Kemampuan Menyimpulkan Materi Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun Ajaran

- 2016/2017 (Skripsi S1, Universitas Lampung).
- Ahmad. (2022). *Pengertian Mind Mapping: Manfaat, Jenis, Teori dan Langkah Membuatnya*. Gramedia. Retrieved from <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-mind-mapping/>
- Akbar, Petris, dkk. (2015). Efektivitas Metode Pembelajaran Treffinger untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi dan Akuntansi*, 1(1), 39.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, S. (2014). 68 Metode Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.
- Ariyana, Yoki, dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Kependidikan dan Kebudayaan
- Bagja, S. W. (2019). Metode Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(1), 14.
- Buzan, T. (2006). *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Doni, S. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Belajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Fourwanto, M. A. (2017). Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 9 Bandar Lampung (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handani, S. S. (2012). Pengaruh Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah Tipe SCSS Terhadap Perilaku Kreatif Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 3 Sumedang). Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia
- Hidayat, H., dkk. (2020). Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 40.
- Huda, N., dkk. (2017). Profil Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis Kelas VII SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 4(3), 383.
- Mailangkay, A. B. L. (2016). *Mind Mapping*. Retrieved from <https://dosen.perbanas.id/mind-mapping/> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018 .
- Marheni, P. (2012). Peranan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas 7-F SMP 15 Yogyakarta (Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Momon, S. (2013). *Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Priantini, D. A. M. M. O. (2016). Pengaruh metode *Mind Mapping*

-
- terhadap keterampilan Berpikir Kreatif dan prestasi belajar IPS. *Widya Accarya*, 6(2).
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simamora, N. P. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Nurul Fadhillah Percut Sei Tuan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Soetomo. (1993). *Dasar-dasar Inteksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi (Edisi 3)*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susiyanti, E., & Nugraheni, N. (2020). Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020, 77–92.
- Tambak, S. (2014). 6 Metode Ilmiah dan Inovatif Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tendrita, M., dkk. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Metode Remap Think Pair Share. *Jurnal Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 285.
- Trianto. (2010). Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiranti, P. D., dkk. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* (Peta Pemikiran) Dengan Media Gambar Untuk Memperbaiki Proses Belajar Siswa Kelas X TGB Program Keahlian Bangunan Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di SMK N 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Indonesian Journal of Civil Engineering Education*, 3(1), 3.
- Wulandari, A. F. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Metode *Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 11.