

PENGARUH KREATIVITAS DALAM *MIND MAP* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK

Cahya Wulandari⁽¹⁾, Undang Rosidin⁽²⁾, Abdurrahman⁽²⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Unila chaylizz.cw@gmail.com

⁽²⁾Dosen Pendidikan Fisika FKIP Unila

ABSTRACT

The aims of the research are to: (1) identify the improvement of students learning outcomes by using mind map and; (2) the creativity influence of mind map to the students learning outcomes at the subject of optical instruments. The research was conducted in the class of X.3 at SMA Negeri 1 Purbolinggo east Lampung, amount of the student have 31 person in the second semester 2012/2013 with optical instrument subject. This research design has use Pre-Experimental Design, and type of that design has One-Group Pretest-Posttest Design, and than the data were analyzed by Paired Sample T Test to determine the improvement of students learning outcomes and than Simple Linear Regression to determine creativity influence of mind map to the students learning outcomes with use SPSS 17.0. The results of the research showed that :(1) There was an significantly average improvement of students learning outcomes by using mind map; (2) there was a positively and linearly significant creativity influence of mind map to the students learning outcomes at the subject of optical instruments.

Keywords : creativity, mind map, and student learning outcomes

PENDAHULUAN

Giancoli (2001) mengemukakan bahwa tujuan utama semua sains, termasuk fisika, umumnya dianggap merupakan usaha untuk mencari keteraturan dalam pengamatan manusia pada alam sekitarnya. Banyak orang yang berfikir bahwa sains adalah proses mekanis dalam mengumpulkan fakta-fakta dan membuat teori. Hal ini tidak benar. Sains adalah suatu aktivitas kreatif yang dalam banyak hal

menyerupai aktivitas kreatif pikiran manusia, contohnya satu aspek penting dari sains adalah pengamatan peristiwa. Namun pengamatan memerlukan imajinasi, karena ilmuwan tidak akan pernah bisa memasukkan semuanya dalam satu deskripsi mengenai apa yang mereka amati, sehingga dalam pembelajaran fisikapun memerlukan kreativitas untuk memudahkan dalam belajar sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik.

Menurut Buzan (2012) Kreativitas dan ingatan adalah proses mental yang menggunakan imajinasi dan asosiasi. Informasi yang diterima akan dikaitkan dan saling berhubungan dengan informasi yang sebelumnya telah diketahui atau dialami. Dengan demikian secara alamiah manusia memilih informasi apa yang disukai untuk diingat dan informasi apa yang tidak ingin disimpan.

Komponen utama untuk mengembangkan kreativitas didalam kegiatan pembelajaran adalah otak. Salah satu prinsip kerja otak, yaitu adanya sinergi antara kinerja otak kanan dan kinerja otak kiri. Menurut Buzan (2012) bila hanya mengandalkan salah satu sisi otak dan melalaikan sisi lainnya maka akan mengurangi potensi keseluruhan otak secara drastis, sedangkan pembelajaran fisika seringkali dikaitkan dengan konsep yang sulit dipahami, matematis, dan logis yang cenderung mengandalkan kinerja otak kiri, dan hal tersebut menjadi momok tersendiri bagi siswa dalam memelajarinya sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Seperti halnya hasil observasi pendahuluan diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalyono (2005) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal (yang berasal dari dalam diri) meliputi kesehatan, intelegensi, bakat, minat,

motivasi dan cara belajar, dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa salah satunya, yaitu kurangnya ketertarikan dan minat siswa dalam mempelajari fisika, walaupun dalam proses kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan multimedia namun tetap saja tidak dapat membangunkan ketertarikan dan minat siswa dalam mempelajari fisika sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, agar pembelajaran fisika menjadi menarik dan membangun minat siswa, maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang tidak sulit untuk dipahami, menarik dan menyenangkan serta menyinergikan kinerja otak kanan dan otak kiri sehingga siswa dapat mengeksplor kemampuan dan kreativitasnya dalam mempelajari fisika.

Pada penelitian ini materi fisika yang dipelajari adalah alat-alat optik. Materi tersebut menuntut siswa untuk dapat memahami konsep-konsep yang berkenaan dengan fungsi kerja alat, struktur/bagian-bagian alat, fungsi kerja dari setiap bagian, jalannya sinar, sampai dengan terbentuknya bayangan benda oleh mata. Oleh karena itu siswa perlu mengaitkan antar konsep-konsep tersebut. Agar siswa dapat meengaitkan konsep-konsep tersebut dengan mudah maka digunakan *mind map* dimana *mind map* dapat mempermudah dalam meng-

organisir suatu konsep dengan menyinergikan otak kanan dan otak kiri sehingga siswa dapat mengingat dan memperkuat pemahamannya dalam konsep tersebut. Buzan (2012) juga menyatakan bahwa *mind map* dapat mengembangkan kreativitas siswa dan mengajarkan siswa untuk mendapatkan poin-poin penting dan kata kunci dari suatu konsep atau bacaan lainnya yang kemudian menghubungkannya menjadi suatu konsep yang apik dan siswa dapat mengingatnya secara detail.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind map* dan; 2) Mengetahui pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Purbolinggo pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 dengan materi pelajaran alat-alat optik. Sampel yang digunakan adalah kelas X.3 yang berjumlah 31 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dan terdapat dua variabel pada penelitian ini, yaitu kreativitas dalam *mind map* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain

ini, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen kreativitas dalam *mind map* berupa rubrik angket data dengan menggunakan indikator penilaian yang telah ditentukan, dan instrumen hasil belajar berupa tes subjektif (uraian) berjumlah 6 soal. Data Kreativitas dalam *mind map* diambil setelah siswa membuat sebuah *mind map* pada pembelajaran yang telah dilakukan, sedangkan data hasil belajar diambil sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*) yang dinilai dengan menggunakan kriteria rubrik penilaian *pretest* dan *posttest* yang telah ditentukan.

Instrumen pada penelitian ini harus diuji terlebih dahulu sebelum digunakan pada sampel, yaitu dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil instrumen tersebut dengan kriteria dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Jadi, instrumen tersebut diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas diluar sampel untuk mengetahui tingkat validitasnya sebelum diberikan pada kelas sampel yang sesungguhnya.

Sedangkan uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini juga melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples t test* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind map*, dan uji regresi linear sederhana yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa, namun sebelum melakukan uji regresi linear sederhana terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyaratnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pembelajaran Alat-Alat Optik ini mulai dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2013 di SMA Negeri 1 Purbolinggo Lampug Timur. Proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali tatap muka dengan alokasi waktu

5 jam pelajaran yang terdiri atas 2x45 menit dan 1x45 menit. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu data kreativitas dalam *mind map* dan hasil belajar siswa yang selanjutnya diolah dengan menggunakan SPSS versi 17.0. Sebelum penelitian ini dilaksanakan, instrumen yang digunakan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Adapun hasil dari uji validitas dan reliabilitas tersebut diperoleh semua soal memiliki *Person Corelation* > 0,35 dan *Cornbach's Alpha* > 0,6 maka instrumen tersebut dinyatakan valid dan reliabel, sehingga layak diujikan pada siswa.

Hasil pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari data kreativitas dalam *mind map* dan hasil belajar siswa. Data kreativitas dalam *mind map* diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing indikator kreativitas dalam *mind map* yang dibuat oleh siswa. Data hasil Kreativitas dalam *mind map* dan hasil ketercapaian tiap indikator dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini:

Tabel 1. Klasifikasi hasil kreativitas dalam *mind map* siswa

Kreativitas dalam <i>mind map</i>			
Kategori	Nilai	Jumlah	%
Sangat Baik	81-100	13 Siswa	41,94
Baik	61-80	14 Siswa	45,16
Cukup	41-60	4 Siswa	12,90
Kurang	21-40	0 Siswa	0
Kurang Sekali	1-20	0 Siswa	0

Tabel 2. Hasil ketercapaian tiap indikator kreativitas dalam *mind map*

Indikator	Rekapitulasi Skor	%
K1 = Penggunaan gambar dan symbol untuk ide sentral dan ide lainnya	482,5	19,84
K2 = Penggunaan warna	505	20,76
K3 = Penggunaan kata kunci	490	20,14
K4 = Keterkaitan hubungan antara cabang dengan ide utama	447,5	19,63
K5 = Kreativitas dan ide yang menarik	447,5	19,63
Jumlah	2432,5	

Data hasil belajar siswa diperoleh dengan cara memberikan *pretest* pada awal pembelajaran kemudian memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran. Kemudian di-

hitung skor *N-gain* antara *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar tersebut. Adapun data pengklasifikasian *N-gain* hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi *N-gain* hasil belajar siswa

Kategori <i>N-gain</i>	Hasil Belajar Siswa	
	Jumlah	%
Tinggi ($0,7 \leq N-gain \leq 1$)	16 siswa	51,61
Sedang ($0,3 \leq N-gain < 0,7$)	15 siswa	48,39
Rendah ($N-gain < 0,3$)	0 siswa	0

Setelah diperoleh data kreativitas dalam *mind map* dan hasil belajar siswa maka dilakukan pengujian hipotesis. Terdapat dua hipotesis pada penelitian ini yang dianalisis dengan menggunakan program SPSS 17.0. Hipotesis pertama, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji *paired sample t*

test, kemudian diperoleh bahwa kedua data memiliki nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ yang berarti kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind map* dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji *paired sample t test* peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind map*

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Posttest - Pretest	58.32258	11.05859	1.98618	54.26626	62.37891	29.364	30	0.000	

Berdasarkan Tabel 4, kita dapat mengetahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran, yaitu sebesar 58,322 dengan nilai t hitung adalah sebesar 29,36 dan t tabel_(30: 0,025) yang diperoleh adalah sebesar 2,042. Sehingga bila keduanya dibandingkan maka t hitung (29,36) > t tabel_(30: 0,025) (2,042). Selain itu kita juga dapat menggunakan perbandingan nilai sig. (2-tailed), yaitu sebesar 0,000. Sehingga, nilai sig. (2-tailed) < 0,025. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran signifikan. Berdasarkan hasil analisis tersebut untuk menguji hipotesis pertama, yaitu:

H₀ : tidak terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *mind map*.

H₁ : terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind map*.

maka dapat disimpulkan bahwa tolak H₀ dan terima H₁, artinya ada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa

yang signifikan dengan menggunakan *mind map* sebesar 58,322.

Selanjutnya menguji hipotesis kedua dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, namun terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat dalam uji regresi linear sederhana. Uji normalitas dilakukan pada data hasil belajar (*posttest*) dan kreativitas dalam *mind map* dan diperoleh nilai sig. (2-tailed) kedua data > 0,05 sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal. Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak dan diperoleh nilai *sig.Linearity* < 0,05, maka dapat diketahui bahwa antara kreativitas dalam *mind map* dan hasil belajar siswa terdapat hubungan yang linear. Setelah mengetahui bahwa kedua variable berdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear maka dapat dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil uji regresi linear sederhana pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa

Model	Coefficients ^a			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38.974	9.988		3.902	0.001
Kreativitas dalam <i>Mind Map</i>	0.494	0.126	0.590	3.933	0.000

Berdasarkan Tabel 5. diperoleh persamaan regresi linear sederhana antara kreativitas dalam *mind map* dan hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

$$Y' = 38,974 + 0,494X$$

dengan Y' : Hasil Belajar Siswa

X : Kreativitas dalam *Mind Map*

Diketahui bahwa koefisien regresi bernilai positif. Analisis uji t pada tabel *Coefficients^a* dapat digunakan untuk menguji signifikansi koefisien a dan b dengan membandingkan nilai t hitung yang diperoleh dengan t tabel. Berdasarkan tabel tersebut didapat nilai t hitung untuk koefisien a sebesar 3,902 bila dibandingkan dengan t tabel_(29; 0.05) sebesar 1,699 maka t hitung(3,902) > t tabel_(29; 0.05) (1,699) yang berarti koefisien a signifikan. Analisis uji t untuk koefisien b sebesar 3,933 bila dibandingkan dengan t tabel 1,699 maka t hitung (3,933) > t tabel_(29; 0.05) (1,699) sehingga koefisien b juga signifikan. Kemudian bila dianalisis dari nilai signifikan berdasarkan tabel *Coefficients^a* didapatkan nilai sig. (a dan b) < 0,05

sehingga kedua koefisien memiliki hubungan yang signifikan. Berdasarkan analisis tersebut untuk menguji hipotesis kedua, yaitu:

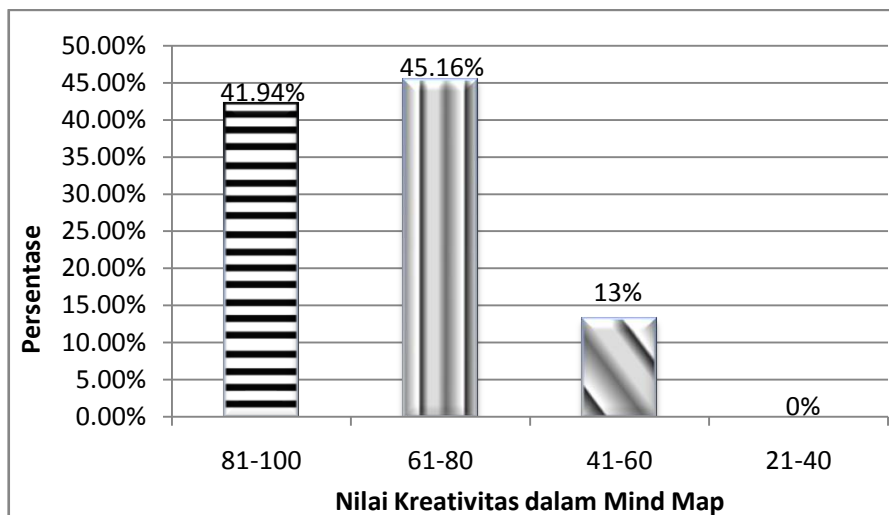
H₀ : Tidak terdapat pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

H₁ : Terdapat pengaruh kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

maka tolak H₀ dan terima H₁, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

1. Kreativitas dalam *Mind Map*

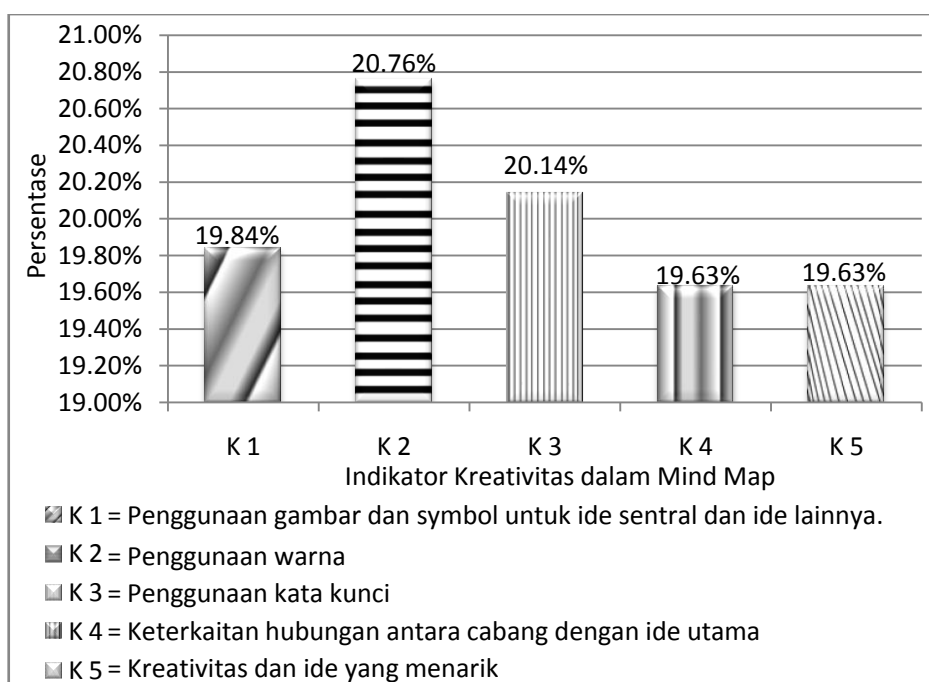
Data kreativitas dalam *mind map* diperoleh dari hasil *mind map* yang dibuat oleh masing-masing siswa dengan beberapa indikator penilaian yang telah ditentukan yang terdiri dari 5 indikator, yaitu penggunaan gambar dan symbol untuk ide sentral dan ide lainnya, penggunaan warna, penggunaan kata kunci, keterkaitan hubungan antara cabang dengan ide utama, kreativitas dan ide yang menarik.



Gambar 1. Grafik persentase nilai kreativitas dalam *mind map* siswa

Berdasarkan grafik kreativitas dalam *mind map* di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kreativitas yang baik, yaitu 45,16%, memiliki kreativitas yang sangat baik, yaitu sebesar 41,94%, memiliki kreativitas yang cukup, yaitu sebesar 13%, dan 0% untuk siswa yang memiliki kemampuan kurang. Seperti

halnya yang diungkapkan oleh Treffinger dalam Supriadi (2001) bahwa tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang intelegensinya nol. Persentase tiap indikator kreativitas dalam *mind map* juga dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik persentase tiap indikator kreativitas dalam *mind map*

Berdasarkan Gambar 2. dapat diketahui bahwa indikator K2, yaitu penggunaan warna merupakan indikator dengan persentase tertinggi, yaitu 20,76%. Indikator ini dilihat dari cara siswa dalam menggunakan warna-warna, yaitu lebih dari 5 warna. Penggunaan warna dalam *mind map* merupakan peran penting dalam menstimulus otak kanan dan otak kiri bekerja secara sinergis untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi, apalagi jika warna-warna yang digunakan adalah warna kesukaan dari setiap siswa, pasti siswa akan lebih bersemangat dan lebih cepat dalam mengingat suatu materi.

Indikator K3, yaitu kreativitas dalam penggunaan kata kunci diperoleh persentase sebesar 20,14%. Namun masih ada beberapa yang kurang mampu menggunakan kata kunci dengan tepat, bukan membuat kata kunci yang singkat tapi siswa membuat suatu kalimat-kalimat yang cukup panjang sehingga terdapat kesulitan dalam mengingatnya. Dengan kata kunci yang tepat, singkat, dan dapat dimengerti tentunya akan lebih mempermudah dan mempercepat dalam memahami suatu materi. Namun untuk dapat membuat suatu kata kunci dengan tepat memang membutuhkan latihan yang lebih banyak, dengan begitu siswa terbiasa dalam menentukan suatu kata kunci dari sebuah kalimat dengan mudah.

Indikator K1, yaitu penggunaan gambar dan symbol untuk ide sentral dan ide lainya diperoleh persentase

sebesar 19,84%. Siswa telah mampu menggunakan gambar (gambar template maupun gambar manual) dengan baik untuk dijadikan suatu ide-ide dalam pembuatan *mind map* yang tentu saja dapat mendukung suatu materi yang dipelajari. *Mind map* juga akan lebih menarik dengan adanya gambar-gambar atau symbol pendukung tersebut dan tentunya juga memudahkan siswa dalam mencirikan sesuatu yang siswa tuliskan serta dapat pula mempermudah dalam mengingat suatu materi yang dipelajari.

Indikator K4, yaitu keterkaitan hubungan antara cabang dengan ide utama dan indikator K5, yaitu kreativitas dan ide yang menarik memiliki persentase yang sama, yaitu sebesar 19,63%. Indikator keterkaitan hubungan antara cabang dengan ide utama dapat dilihat dari bagaimana cara siswa dalam membuat suatu keterkaitan antar hubungan pada setiap percabangan dengan ide utamanya. Namun banyak siswa yang masih belum membuat cabang-cabang untuk memperdalam suatu materi sehingga hubungan antar cabangnyapun masih kurang efektif karena siswa lebih memilih untuk membuat suatu kalimat yang cukup panjang dibanding membaginya dalam suatu percabangan.

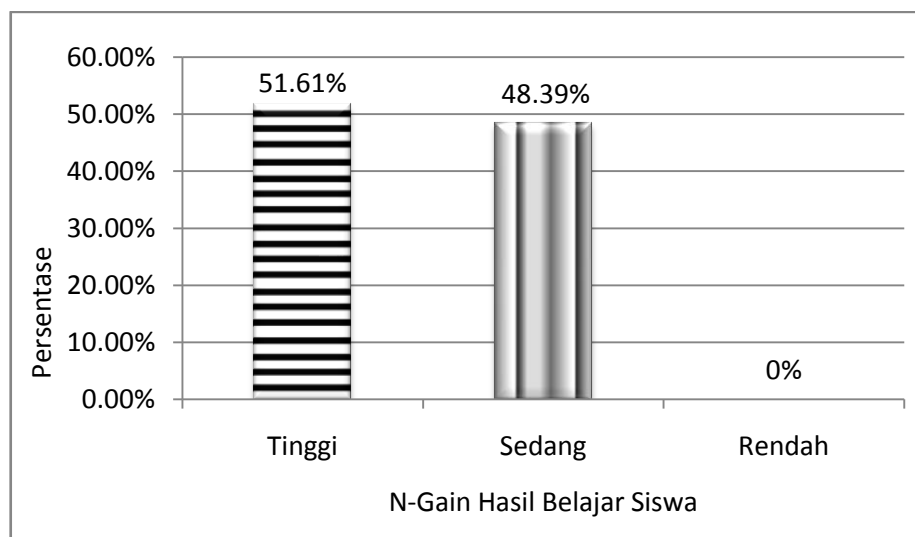
Indikator kreativitas dan ide yang menarik dapat dilihat dari bagaimana siswa membuat suatu tema yang menarik dalam *mind map*nya, imajinatif, dan mengkreasikan imajinasinya kedalam tema tersebut

dengan kreatif mungkin. Penggunaan huruf juga termasuk dalam bagaimana siswa mengkreasikan *mind map*nya dimana dalam suatu *mind map* harus menggunakan huruf kapital, tapi hampir seluruh siswa mengabaikan hal tersebut padahal sudah diberi keterangan pada petunjuk pembuatan *mind map* bahwa kata-kata atau kalimat yang digunakan haruslah menggunakan huruf kapital. Huruf kapital dimaksudkan untuk mempermudah dan memperjelas suatu kata atau kalimat dalam *mind*

map sehingga siswa tidak merasa kesulitan saat mengulang dalam membaca *mind map*nya.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dijarung dengan menggunakan tes subjektif berupa soal esai, soal ini diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu Alat-Alat Optik. Berdasarkan data penilain hasil belajar diperoleh persentase *N-gain* hasil belajar siswa secara keseluruhan yang dapat dilihat pada Gambar 3. berikut ini;



Gambar 3. Persentase *N-gain* hasil belajar siswa

Berdasarkan Gambar 3. kita dapat diketahui bahwa nilai *N-gain* hasil belajar siswa secara umum 51,61% siswa termasuk dalam kategori tinggi, 48,39% termasuk dalam kategori sedang, dan tidak ada yang masuk dalam kategori rendah. Selain itu dapat dilihat juga dari kontribusi kreativitas dalam *mind map* siswa yang cukup memberikan pengaruh sebesar 34,8 % atau jika dinyatakan dalam

koefisien korelasi sebesar 0,590, yaitu dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *mind map* cukup efisien dan dapat membantu siswa dalam mengingat suatu materi pembelajaran dengan mudah dan cepat.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada penelitian ini, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal

dapat dilihat dari antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga dapat dilihat dari bakat atau kreativitas masing-masing siswa yang dapat dikaji lebih dalam dengan menggunakan *mind map*. Faktor eksternal dapat dilihat dari materi pembelajaran yang dipelajari, yaitu Alat-Alat Optik, dimana materi ini adalah materi yang cukup mudah untuk dipahami dengan menggunakan *mind map*.

3. Pengaruh Kreativitas dalam *Mind Map* terhadap Hasil Belajar Siswa

Analisis uji regresi linear sederhana pada hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kreativitas dalam *mind map* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa memiliki keselarasan nilai antara kreativitas dalam *mind map* dengan hasil belajarnya, yaitu bila nilai kreativitas dalam *mind map* siswa tinggi maka hasil belajarnya pun akan ikut tinggi sehingga menimbulkan pengaruh yang positif.

Selain itu, juga terdapat faktor-faktor kreativitas dalam *mind map* yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu sifat dari *mind map* itu sendiri yang menyinergikan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. *Mind Map* dapat menyinergikan antara kemampuan otak kanan dan otak kiri siswa, yaitu kemampuan kognitif yang dipadukan dengan kreativitas dalam seni dan imajinasi siswa, dengan adanya keterlibatan kedua belahan

otak tersebut maka akan memudahkan siswa untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Kemampuan otak kiri yaitu berupa warna, gambar, simbol, dimensi, imajinasi dan sebagainya yang dikombinasikan dalam *mind map* memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima dan tentu saja dapat mendukung kemampuan kognitif siswa. Hal itu dikarenakan *mind map* membuat materi pelajaran terpolakan secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dengan mudah dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh pun memiliki nilai yang baik

Adapun hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti juga didukung oleh sebuah skripsi yang ditulis oleh Meca Fatma (2010), mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul "Penerapan Model *Mind Map* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar IPS Terpadu pada Siswa Kelas VII A SMP Walisongo Gempol di Pasuruan". Penelitiannya diujicobakan pada 32 siswa dari 210 siswa kelas VII SMP Walisongo Gempol. Hasil penelitiannya adalah "Penerapan model *mind map* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa IPS Terpadu pada siswa kelas VII A SMP Walisongo Gempol di Pasuruan. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan nilai hasil

keaktivitas dan prestasi belajar IPS Terpadu yang diperoleh.”

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh sebuah jurnal yang ditulis oleh Silaban dan Napitupulu (2012), mahasiswa Universitas Negeri Medan yang berjudul “Pengaruh Media *Mind Mapping* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA pada Pembelajaran Menggunakan *Advance Organizer*” Penelitian mereka diujicobakan pada 70 siswa dari 2 kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Hasil penelitiannya adalah “Ada pengaruh media *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar kimia siswa pada pembelajaran *advance organizer*. Ada hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar kimia sebesar 0,363.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan *mind map* sebesar 58,32 dengan nilai N-gain kategori tinggi sebesar 51,61% dan kategori sedang sebesar 48,39% serta tidak ada satupun siswa dalam kategori rendah, serta terdapat pengaruh positif yang linear dan signifikan kreativitas dalam *mind map* terhadap hasil belajar siswa sebesar 34,8% yang merupakan nilai koefisien determinasi dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,590 yang termasuk dalam kategori sedang dan persamaan regresi $Y =$

$38,974 + 0,494X$ dimana konstanta a dan b merupakan koefisien yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan saran, yaitu guru harus mampu mempersiapkan segala sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran dengan menggunakan *mind map* ini, karena ada cukup banyak perlengkapan yang digunakan pada pembelajaran tersebut, guru juga harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil *mind map* yang berkualitas, dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan materi lain selain alat-alat optik untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih representatif dalam menilai kreativitas dalam *mind map*. Pemilihan materi dapat didasarkan pada materi yang menarik bagi siswa, dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan secara umum memiliki banyak kemungkinan untuk dieksplorasi melalui gambar, symbol, kata kunci, dan warna.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: RinekaCipta.

- Giancoli, C Douglas. 2001. *Fisika Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Meca, Fatma. 2010. Penerapan Model *Mind Map* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar IPS Terpadu pada Siswa Kelas VII A SMP Walisongo Gempol di Pasuruan. *Skripsi*. Malang : Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim.
- Silaban, Ramlan dan Masita Anggraini Napitulu. 2012. Pengaruh Media *Mind Mapping* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA pada Pembelajaran Menggunakan *Advance Organizer*. *Jurnal*. Vol. 4. No.2. Medan: Universitas Negeri Medan. Diakses pada tanggal 9 April 2013 dari <http://digilib.unimed.ac.id/UNIM-ED-Article-0000376/23269>.
- Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. Bandung: CV. Alfabeta.