

**PERBEDAAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING* DAN
METODE *PROBLEM SOLVING* (PEMECAHAN MASALAH) DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 3 PAJANGAN**

JURNAL



Oleh:

RETNO WIDYASTUTI

11416244008

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

PERBEDAAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING* DAN METODE *PROBLEM SOLVING* (PEMECAHAN MASALAH) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 PAJANGAN

THE DIFFERENCE IN THE EFFECTIVENESS OF THE APPLICATION OF THE MIND MAPPING METHOD AND THE PROBLEM SOLVING METHOD TO IMPROVE CREATIVITY IN SOCIAL STUDIES LEARNING FOR GRADE VIII STUDENTS OF SMP NEGERI 3 PAJANGAN

Oleh:Retno Widyastuti, Universitas Negeri Yogyakarta, Retnowidyastuty@gmail.com

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah dan diskusi sehingga kreativitas siswa pada pembelajaran IPS masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan metode *Mind Mapping* dan Metode *Problem Solving* (pemecahan masalah) dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan. Penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *simple random sampling*) dari sebagian populasi yang terdiri dari kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan, yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Kelas VIIID sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIIIC sebagai kelas eksperimen 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Analisis data menggunakan analisis *independent t-test* untuk perhitungan angket akhir dan *gain score* angket (selisih antara angket awal dan angket akhir). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan metode *Mind Mapping* dan metode *Problem Solving* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa penerapan metode *Problem Solving* lebih efektif meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan metode *Mind Mapping*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *gain score* angket kreativitas siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,387 > 2,000$) dan dilihat dari nilai probabilitas (sig) $0,003 < 0,05$.

Kata kunci: *metode Mind Mapping, metode Problem Solving, kreativitas siswa, pembelajaran IPS*

Abstract

In the learning implementation, teachers tend to apply conventional learning methods such as lecture and discussion methods so that students' creativity in Social Studies learning is still low. This study aimed to investigate the difference in the effectiveness of the application of the mind mapping method and the problem solving method to improve creativity in Social Studies learning for Grade VIII students of SMP Negeri 3 Pajangan. This was a quasi-experimental study. The research sample was selected by means of simple random sampling technique from the population comprising all Grades VIII of SMP Negeri 3 Pajangan, each of which consisted of 30 students. Grade VIIID was selected as experimental class 1 and Grade VIIIC as experimental

class 2. The data were collected through questionnaires and observations. The data were analyzed by means of the independent t-test for the calculation of the final questionnaire and the questionnaire gain score (the difference between the first questionnaire and the final questionnaire). The results of the study showed that there was a significant difference in the application of the mind mapping method and the problem solving method to improve creativity in Social Studies learning for Grade VIII students of SMP Negeri 3 Pajangan. The testing results showed that the application of the problem solving method was more effective to improve students' creativity in Social Studies learning than the mind mapping method. This was indicated by the gain score from the questionnaire for students' creativity, namely $t_{\text{observed}} > t_{\text{table}}$ ($3.387 > 2.000$) and the probability value (sig) $0.003 < 0.05$.

Keywords: *mind mapping method, problem solving method, students' creativity, Social Studies learning*

PENDAHULUAN

A. PENDAHULUAN

Kreativitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Kreativitas siswa dalam pembelajaran yang dimaksud seperti siswa yang memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi dalam belajar, memiliki keterlibatan yang tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki ketekunan yang tinggi, memiliki kemandirian yang tinggi dalam belajar, tertarik pada hal-hal yang kompleks dalam pelajaran, dan lain-lain (Asrori, 2009: 72).

Siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran, cenderung memiliki kemandirian yang lebih tinggi dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang kurang kreatif. Kreativitas peserta didik sangat

diperlukan dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi kreativitas siswa, maka semakin tinggi juga tingkat stimulasi berpikirnya sehingga hal ini akan berdampak pada meningkatnya kegairahan dalam belajar.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tersebut, terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat atau sesuai sehingga dapat merangsang kreativitas siswa dalam belajar. Pemilihan metode yang tepat dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif.

Penerapan metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa tersebut, sangat terkait dengan kemampuan seorang guru. Hal ini memperlihatkan bahwa guru memiliki andil besar dalam mengembangkan

daya kreativitas siswa melalui proses pembelajaran. Guru sebagai agen pembelajaran mempunyai peran dalam pembelajaran sebagai fasilitator, motivator, dan memberi inspirasi kepada peserta didik. Pembelajaran berhasil apabila guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat dengan mengikutsertakan peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

Pada umumnya guru telah memahami pentingnya perannya sebagai agen pembelajaran, namun dalam praktiknya tidak sedikit guru yang masih menerapkan metode pembelajaran konvensional sebagai andalannya dalam menyampaikan materi. Pengetahuan dan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga mampu membuat peserta didik ikut terlibat dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Hal itu ditunjukkan dengan kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan menulis yang selama ini masih paling banyak digunakan.

Beberapa metode yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Solving* (pemecahan masalah). *Mind Mapping* yang sering disebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga

merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Buzan, 2008:4). Melalui metode *Mind Mapping* daya kreativitas peserta didik dapat dirangsang sesuai dengan materi pelajaran yang diterimanya.

Salah satu metode pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran adalah metode *Problem Solving* (pemecahan masalah). Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode lain yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 103).

Kedua metode pembelajaran ini dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan berfikir kritis peserta didik. Melalui metode ini, peserta didik dituntut terlibat secara aktif dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung. Akan tetapi,

penerapan kedua metode pembelajaran ini bisa jadi memiliki keefektifan yang berbeda dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini dikatakan semu karena penelitian tidak mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas metode *Mind Mapping* dan Pemecahan Masalah dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan *Randomized Subject, Pretest-Posttest Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Awal	Perlakuan (Treatment)	Akhir
KE ₁	Y ₁	T _a	Y ₂
KE ₂	Y ₁	T _b	Y ₂

Sumber: Ali Akbar, 2011: 58

Keterangan:

KE₁ = Kelas Eksperimen 1

KE₂ = Kelas Eksperimen 2

Y₁ = Pemberian angket dan observasi awal

T_a = Perlakuan dengan metode *Mind Mapping*

T_b = Perlakuan dengan metode *Problem Solving*

Y₂ = pemberian angket dan observasi akhir

Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pajangan. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini karena di sekolah ini metode pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran IPS masih belum bervariasi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2015 yang diawali dengan penyusunan proposal skripsi kemudian, pada bulan November 2015 dilakukan penelitian di sekolah

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari empat (4) kelas paralel dengan jumlah 122 orang siswa, setiap kelas terdiri dari 30 siswa.

Tabel 2. Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah siswa
VIII A	32
VIII B	30
VIII C	30
VIII D	30
Jumlah	122

Sampel penelitian ini diambil dari sebagian populasi yang terdiri dari peserta didik kelas VIII SMP N 3 Pajangan pada tahun ajaran 2015/2016 yakni kelas VIII C dan VIII D SMP N 3 Pajangan dengan jumlah 60 siswa. Penentuan sampel penelitian didasarkan secara sederhana dengan memilih salah dua kelas yang memiliki kendala dalam pembelajaran IPS, penentuan kelas juga sesuai pertimbangan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VIII

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mendapatkan keterangan yang berhubungan dengan penelitian untuk memperoleh data. Pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010 : 265-266). Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan dan kreativitas siswa setelah diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah metode *Mind Mapping* untuk kelas eksperimen1 dan metode *Problem Solving* untuk kelas eksperimen 2.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2010:199). Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui terlaksananya pembelajaran. Dilakukan dengan observasi kreativitas siswa pada pembelajaran IPS baik menggunakan metode *Mind Mapping* maupun metode *Problem Solving*. Observasi juga dilakukan kepada guru mengenai langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh guru baik menggunakan metode *Mind Mapping* maupun metode *Problem Solving*. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu 2 (dua) orang observer yang sudah dipilih dan ditentukan oleh peneliti sendiri. Pengambilan data dari lembar observasi dilakukan pada saat penerapan perlakuan baik di kelas eksperimen 1 maupun di kelas eksperimen 2. Hasil observasi siswa digunakan sebagai data utama melihat kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara membagikan angket secara langsung

kepada responden penelitian. Angket dalam penelitian ini merupakan sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh sejumlah informasi tentang kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berlangsung. Hasil angket sebagai data pendukung kreativitas awal dan akhir siswa pada pembelajaran IPS.

Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini adalah uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Validitas isi ditentukan melalui pertimbangan dosen pembimbing. Validitas konstruk dalam penelitian ini ditentukan oleh dosen pembimbing. Setelah dilakukan evaluasi oleh dosen pembimbing, maka peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Instrumen yang telah disetujui oleh dosen pembimbing kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan korelasi product moment dengan bantuan program SPSS Statistics 19 dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan

valid, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Instrumen lembar angket diujicobakan kepada 30 siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Pajangan di luar sampel. Berikut merupakan hasil uji validitas lembar angket yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Instrumen	Butir yang Tidak Valid
Lembar Angket	8,24,33

Butir-butir yang tidak valid tersebut digugurkan karena masih ada butir-butir valid yang mewakili setiap indikator.

2. Reliabilitas

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui reliabel tidaknya instrumen adalah dengan membandingkan nilai koefisien alpha. Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang rendah jika nilai koefisien alpha *Cronbach* lebih besar dari 0,70 (Sekaran, 2004: 195). Uji reliabilitas terhadap kedua angket hanya dikenakan pada aitem-aitem yang telah memenuhi syarat validitas. Uji reliabilitas skala penelitian dikoreksi dengan menggunakan koefisien *alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS 19 for windows xp*. Berdasarkan uji reliabilitas yang

dilakukan terhadap instrument angket kreativita siswa pada pembelajaran IPS diperoleh nilai koefisien *alpha* sebesar 0.943.

Teknik Analis Data

1. Penyajian Data

a. Tabel Distribusi Frekuensi

Data yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

b. Diagram Batang

Diagram batang dibuat berdasarkan data frekuensi yang telah ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi. Diagram batang digunakan untuk melihat tampilan fisik dari data yang diperoleh.

2. Uji Prasarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* yang diolah dengan bantuan program SPSS Statistics 19. Data dikatakan normal apabila probabilitas (sig) > 0,05 pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*.

Adapun hasil uji normalitas skor angket awal dan angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen 1

Variabel	Nilai		Keterangan
	KS-Z	Asymp.sig	
Angket awal	0.199	0.220	Data terdistribusi normal
Angket akhir	0.147	0.440	Data terdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen 2

Variabel	Nilai		Keterangan
	KS-Z	Asymp.sig	
Angket awal	0.861	0.300	Data terdistribusi normal
Angket akhir	0.881	0.240	Data terdistribusi normal

Data Tabel 4 dan Tabel 5 memperlihatkan bahwa sebaran data angket awal dan angket akhir pada kedua kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data Tabel 4 dan Tabel 5 memperlihatkan bahwa sebaran data angket awal dan angket akhir pada kedua kelas

eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai <i>Levene Test</i>	Keterangan
Angket awal	0,434 > 0,05	Data berasal dari populasi yang mempunyai varians sama
Angket akhir	0,234 > 0,05	Data berasal dari populasi yang mempunyai varians sama

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa semua data homogen, dengan demikian data tersebut dapat diolah lebih lanjut untuk pengujian hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS antara kelas yang menggunakan metode *Mind Mapping* dan kelas yang menggunakan metode *Problem Solving*. Hasil dua kelompok tersebut diolah menggunakan uji-t (independent sample t- test) dengan bantuan program SPSS Statistics 19. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 0,05 adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Penerimaan atau penolakan H_0 juga dapat dilihat melalui probabilitas (sig) yaitu jika probabilitas (sig) > 0,05

maka H_0 diterima, dan jika probabilitas (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak.

Uji t digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian, yaitu ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara pengungkapan metode *Mind Mapping* dan *Problem Solving* (pemecahan masalah) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Pajangan. Hasil analisis *Independent T-test* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil T-test

Kelas_Eksperimen		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Angket akhir	Kelas Eksperimen_1	30	54.43	2.321	632
	Kelas Eksperimen_2	30	73.64	5.717	1.006
Gain Score Angket	Kelas Eksperimen 1	30	2.5632	1.76597	46432
	Kelas Eksperimen 2	30	5.6344	1.65432	44327

Berdasarkan data Tabel 7 dapat dijelaskan bahwa berdasarkan hasil analisis *Independent T-test* skor angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,603 > 2,000$) dan dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS antara kelas yang mendapatkan perlakuan dengan metode *Mind Mapping* dan kelas yang mendapatkan perlakuan dengan metode

Problem Solving. Sementara berdasarkan hasil analisis *independent t-test gain score* angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,387 > 2,000$) dan dilihat dari nilai probabilitas (sig) $0,003 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan metode *Mind Mapping* dan metode *Problem Solving* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Pajangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data pada penelitian ini yaitu data observasi kreativitas siswa pada pembelajaran IPS, angket awal kreativitas siswa pada pembelajaran IPS, dan angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Berikut disajikan data hasil observasi, angket awal, dan angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Deskripsi data yang disajikan meliputi nilai tertinggi (max), nilai terendah (min), dan rata-rata (mean). Data hasil observasi dan hasil angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS juga disajikan dalam bentuk persentase, kemudian data disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 8. Data Observasi Kreativitas Siswa

Kriteria	Observasi 1		Observasi 2	
	1	2	1	2
Max	27	30	28	30
Min	18	20	19	24
Mean	21.73	25.27	22.83	26.70
Pencapaian	72.00%	84.00%	76.00%	89.00%
Peningkatan	12.00%		13%	

Berdasarkan data Tabel 8, dapat diketahui bahwa skor tertinggi observasi 1 kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 = 27; skor terendah = 18; dan rata-rata = 21.73; sedangkan skor tertinggi kelas eksperimen 2 = 28; skor terendah = 19; dan rata-rata 22.83. Skor tertinggi observasi 2 kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 = 30; skor terendah = 20; dan rata-rata = 25.27; sedangkan skor tertinggi kelas eksperimen 2 = 30; skor terendah = 24; dan rata-rata 26.73.

Hasil pencapaian kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan persentase observasi 1 pada kelas eksperimen 1 yaitu 72% dan kelas eksperimen 2 yaitu 76%. Hasil pencapaian kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan persentase kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan persentase observasi 2 pada kelas eksperimen 1 yaitu 84% dan kelas eksperimen 2 yaitu 89%.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa hasil pencapaian observasi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil pencapaian yang diperoleh kelas eksperimen 2 sebesar 13% sedangkan kelas eksperimen 1 sebesar 12%.

Tabel 9. Data Hasil Angket Kreativitas Siswa

Kriteria	Angket Awal KE1	Angket Akhir KE 1	Angket Awal KE2	Angket Akhir KE 2
Max	133	150	127	150
Min	87	89	79	93
Mean	108.50	112.97	107.70	117.80
Pencapaian	72.00	75.00	72.00	79.00
Peningkatan	3.00%		7.00%	

Berdasarkan Tabel 9 dapat dijelaskan bahwa skor tertinggi angket awal kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 = 133; skor terendah = 87; dan rata-rata = 108.50; sedangkan skor tertinggi kelas eksperimen 2 = 127; skor terendah = 79; dan rata-rata = 107.70. Skor tertinggi angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 = 150; skor terendah = 89; dan rata-rata = 112.97; sedangkan skor tertinggi kelas eksperimen 2 = 150; skor terendah = 93; dan rata-rata = 117.80. Hasil pencapaian kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan persentase angket awal pada kelas

eksperimen 1 yaitu 72% dan kelas eksperimen 2 juga 70%. Hasil pencapaian kreativitas siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan persentase angket akhir pada kelas eksperimen 1 yaitu 75% dan kelas eksperimen 2 yaitu 79%.

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa hasil pencapaian angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS pada kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1. Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan hasil pencapaian yang diperoleh pada kelas eksperimen 2 sebesar 7% sedangkan kelas eksperimen 1 sebesar 3%.

Pembahasan

Kreativitas siswa merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki siswa pada pembelajaran. Dengan kreativitas siswa yang tinggi, maka siswa tidak akan selalu tergantung pada guru dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Kreativitas siswa dapat ditumbuhkan dengan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas penerapan metode pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Solving* (pemecahan masalah) untuk meningkatkan

keaktivitas pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Pajangan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII D sebagai kelas eksperimen 1 yang mendapatkan perlakuan dengan metode *Mind Mapping* dan dan Kelas VIII C sebagai kelas eksperimen 2 yang mendapatkan perlakuan dengan metode *Problem Solving*.

Kedua kelas eksperimen mendapatkan perlakuan yang sama, kelas eksperimen 1 mendapatkan perlakuan dengan metode *Mind Mapping* dengan cara mengembangkan kegiatan berfikir ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut pandang. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 mendapatkan perlakuan dengan metode *Problem Solving* dengan cara melatih siswa untuk memecahkan masalah yang mereka dapatkan.

Berdasarkan uji normalitas angket awal dan angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada kedua kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Selain itu, melalui uji homogenitas angket awal dan angket akhir kreativitas siswa pada pembelajaran IPS juga diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data

pada kedua kelas eksperimen adalah homogen. Terpenuhinya dua persyaratan yakni data harus terdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan uji-t (*independent t-test*) untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi, kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 mengalami peningkatannya sebesar 12% dari observasi 1 sebesar 72% dan pada observasi 2 meningkat menjadi 84%. Sementara hasil observasi kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan sebesar 13% dari observasi 1 sebesar 76% dan pada observasi 2 meningkat menjadi 89%. Hasil tersebut menunjukkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan metode *Problem Solving* meningkat lebih tinggi daripada yang menggunakan metode *Mind Mapping*.

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan sebesar 3% dari angket awal sebesar 72% dan hasil angket akhir meningkat menjadi 75%. Sementara hasil angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 2 mengalami

peningkatan sebesar 7% dari angket awal sebesar 72% dan pada observasi 2 meningkat menjadi 79%. Hasil tersebut menunjukkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan metode *Problem Solving* meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode *Mind Mapping*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil *independent t-test gain score* angket kreativitas siswa pada pembelajaran IPS dengan nilai rata-rata yang lebih besar kelas eksperimen 2 dengan metode *Problem Solving* sebesar 5.6344 sedangkan rata-rata kelas eksperimen 1 dengan metode *Mind Mapping* sebesar 2.5632. Hal ini juga didukung nilai *gain score* angket kreativitas siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,387 > 2,000$) dan dilihat dari nilai probabilitas (*sig*) $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan metode *Mind Mapping* dan metode *Problem Solving* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan. Berdasarkan analisis uji beda rata-rata *gain score* angket, dapat dikatakan juga bahwa metode *Problem Solving* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Pajangan.

Peningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS lebih optimal di kelas yang menggunakan metode *Problem Solving* karena siswa dituntut untuk kreatif menemukan cara-cara baru dalam memecahkan setiap masalah pada pembelajaran. Hal tersebut seperti dikemukakan oleh Munandar (2012: 126) bahwa metode *Problem Solving* dapat mengembangkan sikap keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan, serta dalam mengambil keputusan secara objektif dan mandiri. Selain itu, siswa juga dirangsang untuk berpikir lebih jauh. Dengan metode *Problem Solving* siswa juga akan menjadi terampil menyeleksi informasi, seperti persaingan pasar tradisional dengan supermarket yang ada pada materi pasar. Dalam pembelajaran tersebut siswa diminta untuk menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya. Potensi intelektual siswa meningkat. Dengan metode ini, siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Hal senada dikemukakan Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah (2012: 104) bahwa metode *Problem Solving* memiliki keunggulan dalam menumbuhkan kreativita siswa pada pembelajaran karena metode ini

dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan, khususnya dunia kerja. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan diri para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan dalam keluarga dan bekerja kelak, kelebihan yang bermakna bagi kehidupan manusia. Metode ini merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara aktif, kreatif, dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya siswa banyak melakukan aktivitas mental dengan menyoroti permasalahan berbagai segi dalam rangka mencari permasalahannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dengan penerapan metode *Mind Mapping* pada kelas eksperimen 1. Dengan metode *Mind Mapping*, sebagian siswa tidak mudah menangkap langkah-langkah yang diterapkan seperti pemberian garis hubung yang harus melengkung, pemberian sub judul yang sesuai dengan materi, dan gambar yang digunakan tidak sesuai dengan tema sehingga hal ini dapat menghambat kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Langkah-langkah yang rumit atau sulit dapat membuat siswa kurang tertarik dengan metode tersebut sehingga kreativitas siswa menjadi rendah.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan terdapat saran yang perlu diajukan yaitu perlunya penerapan metode-metode pembelajaran IPS yang bervariasi salah satunya metode *Problem Solving* sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map* (terjemahan) Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Degraff, Jeff dan Kathrerine, A. Lawrence. 2002. *Creativity at Work: Make Inovation Happen*, University of Michigan Bussiness School Management Series, Jossey-Bass a Wiley Company. Sanfransisco
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Imam Ghozali. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Edisi Kedua. Semarang: BP-Undip.

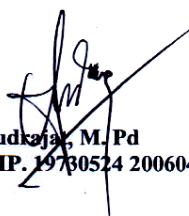
<http://tekno.tempo.co/read/news/2013/07/0>

[8/061494391/Guru-Punya-Andil-Meningkatkan-Kreativitas-Siswa\).](http://tekno.tempo.co/read/news/2013/07/0)

Diakses pada tanggal 2 September
2015, pukul 15.35 WIB.


Yogyakarta, 6 Juni 2016
Menyetujui

Reviewer



Sudkaja, M.Pd
NIP. 19730524 200604 1 002

Dosen Pembimbing



Drs. Saliman, M.Pd
NIP. 19660803 199303 1 001