



MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan
website: <http://mores.stkippasundan.ac.id/index.php>
MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan, 3(2),
69-80

PENGARUH METODE MIND MAPPING TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS X SMK PGRI 2 CIMAHI

Endang Komara, Oom Yomi Romlah, Ai Wita Wasilah

Prodi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Pasundan Cimahi
aiwitawasilah11@gmail.com

Naskah diterima : 12 April 2021, Naskah direvisi : 16 Juni 2021, Naskah disetujui : 25 Agustus 2021

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran PPKn di Kelas X SMK PGRI 2 Cimahi. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn tidak dirancang menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan random sampling. Hasil penelitian ini, adalah 1) Terdapat pengaruh positif dalam penerapan mind mapping, hal ini ditemukan dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 311 dengan persentase sebesar 81% dari seluruh pernyataan. Nilai tersebut, menunjukkan bahwa metode mind mapping mampu meningkatkan kreativitas siswa. 2) Adanya pengaruh mind mapping terhadap peningkatan kreativitas siswa dapat dibuktikan dari rata-rata jawaban responden yang memiliki kriteria "Sangat baik" dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 315, dengan persentase sebesar 82% Nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan mind mapping kreativitas siswa dapat meningkat. 3) Hasil determinasi (R Square) sebesar 0,396 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Mind Mapping) terhadap variabel terikat (peningkatan Kreativitas Siswa) adalah sebesar 39,6% menjadi 40% sedangkan 60% lainnya dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci : Kreativitas Siswa, Metode Pembelajaran, Mind Mapping.

ABSTRACT

This research was motivated by the low creativity of students in PPKn subjects in Grade X SMK PGRI 2 Cimahi. The main problems that often occur in PPKn learning are learning strategies that have not varied, learning facilities that still need to be more varied, and students who look passive in following PPKn learning. The research method used in this research is the quantitative research method. Techniques in sampling in this study using random sampling. The result of this study is 1) There is a positive influence in the application of mind mapping; it was found with an average overall score of 311 with a percentage of 81% of all statements. This value shows that the mind-mapping method can increase students' creativity. 2) The influence of mind mapping on increasing student creativity can be proven from the average answer of respondents who have "Excellent" criteria, with an average overall score of 315, with a percentage of 82%. The score indicates that by using mind mapping, students' creativity can increase. 3) Determination result (R Square) of 0.396, which contains the understanding that the influence of free variables (Mind Mapping) on bound variables (increase in Student Creativity) is 39.6% to 40%. In contrast, the other 60% is influenced by other factors or variables outside this research.

Keywords: Learning Methods, Mind Mapping, Student Creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa. Hal ini disebabkan karena pendidikan mampu menciptakan generasi yang cerdas, berwawasan, terampil, berkualitas dan dapat memberi perubahan bangsa yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Dengan adanya pendidikan, seseorang akan memiliki potensi dalam melakukan segala hal dengan baik, karena pendidikan memiliki peran sebagai sarana terbaik bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, ataupun perilaku.

Upaya untuk mencapai sasaran dari pembangunan pendidikan nasional, yaitu dengan penyediaan sarana prasarana pendidikan, peningkatan kemampuan profesi guru dalam melaksanakan tugas sebagai pengajar, serta adanya penyesuaian kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan masyarakat (Hayati, 2017). Semua upaya tersebut pada dasarnya ditunjukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang diungkapkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi

warga Negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang berkualitas perlu diwujudkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Indonesia mengenal adanya istilah Tripusat Pendidikan, yaitu pendidikan keluarga, pendidikan sekolah, dan pendidikan masyarakat. Ketiga komponen pendidikan tersebut dapat menjadi sebuah formula yang akan menciptakan pendidikan yang berkualitas. Mengenai hal tersebut, pemerintah membuat kurikulum sebagai acuan untuk mencapai tujuan pendidikan (Cahyani, 2018). Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran (Handayani, 2017, hal. 214).

Berdasarkan data PISA (Programme Student Assessment), menunjukkan bahwa Kualitas pendidikan Indonesia saat ini jika dibandingkan dengan negara tetangga masih rendah, merujuk pada survei kemampuan pelajar yang dirilis,

Indonesiadisebutmenempatiperingkat ke-72 dari 77 negara. PISA adalah survei evaluasi sistem pendidikan di dunia yang mengukur kinerja siswa kelas pendidikan menengah. Dan penilaian dilakukan setiap tiga tahun sekali dan dibagi menjadi tiga point utama, yakni literasi, matematika dan Sains. Dari hasil tes pada tahun 2018 Indonesia memiliki skor 371,379, dan 396. Nilai ini mengalami penurunan dibanding tes pada tahun 2015 dimana indonesia meraih skor 397,386,403. Turunnya skor PISA ini merupakan bukti nyata masih rendahnya pendidikan indonesia,

dibanding dengan rata-rata internasional, indonesia memiliki jarak yang cukup jauh di rata-rata internasional di angka 487,489, 489. Indonesia bahkan tidak berhasil menembus skor di atas 400 untuk ketiganya.

Penurunan kualitas ini, menjadi indikasi bahwa ada pekerjaan yang harus dikerjakan. Selain itu, hal ini disebabkan kurikulum pendidikan dasar menjadi faktor utama Indonesia selalu mendapat peringkat rendah dalam survei kinerja siswa. Hasil suatu survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan.

Selain itu, menurut Munandar (1992), berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Indonesian Education Sector Survey Report*, dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan- keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif. Jika hal tersebut dibiarkan, artinya apabila siswa terus dikekang oleh guru dalam proses pembelajaran, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk dipupuk

dan dikembangkan, sejak dini (Sarlinda, 2014). Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya, melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Guna mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3 dan Pasal 37 UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional” dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Berdasarkan hal tersebut, telah dikembangkannya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), diharapkan dapat menjadikan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila, Undang-undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika dan Komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Namun, seiring dengan perubahan kurikulum untuk mengakomodasi perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas, maka substansi dan mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dikemas dalam kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki hidup sebagai pribadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan kreatif.

Salah satu langkah dalam penyusunan kurikulum 2013 menurut Komara (2017) menyatakan bahwa:

Kurikulum PPKn 2013 adalah penataan ulang PKN menjadi PPKn yang meliputi: pertama, mengubah nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kedua, menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Ketiga, mengorganisasikan SK-SD dan indikator PPKn secara nasional dengan memperkuat nilai dan moral pancasila; nilai dan norma UUD NRI Tahun 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta wawasan dan komitmen NKRI. Keempat, memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi pengetahuan kewarganegaraan. Sikap kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, keteguhan keterampilan, komitmen kewarganegaraan, dan kompetensi kewarganegaraan. Kelima, mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas. Keenam, mengembangkan dan menerapkan sebagai berbagai model penilaian dan proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn

Seluruh ketentuan yang berkaitan dengan kurikulum 2013 tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, secara utuh bersama mata pelajaran lainnya, menurut

Permendikbud Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Melalui PPKn siswa diharapkan, memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup Negara Republik Indonesia, melekat konstitusi UUD NRI 1945 dan hukum yang berlaku dalam Negara Republik Indonesia, menghayati dan meyakini tatanan dalam moral. Hal-hal di atas, mengamalkan dan membakukan hal-hal sebagai sikap perilaku diri dan kehidupannya dengan penuh keyakinan dan nalar.

Menurut Cogan mengemukakan bahwa education sebagai “the foundational course works in school designed to prepare young citizens for an active role in their adult lives” atau suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya (Halimah, 2018). Adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Ini mestinya merupakan kebangkitan PKN untuk memposisikan dirinya sebagai faktor penghela pembangunan karakter bangsa agar dapat menyiapkan warganegara muda yang memiliki karakter ke-Indonesiaan (Halimah, 2018).

Pendapat tersebut, menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dirumuskan secara luas mencakup proses penyiapan generasi muda akan hak-hak untuk mengambil peran dan tanggung

jawabnya sebagai warga negara, yang dilakukan melalui persekolahan. Dengan adanya mata pelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengimplementasikan antara pengetahuan yang telah diperoleh dengan dunia nyata bahwa setiap siswa memiliki kesadaran diri untuk hidup dengan selalu berlandaskan pada Pancasila, Undang-undang, dan norma yang berlaku di masyarakat (Nurbaiti, 2016).

Berdasar pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan haruslah dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Adapun pada saat ini, timbul beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah. Permasalahan utama yang sering terjadi pada pembelajaran PPKn, adalah strategi pembelajaran yang masih satu arah, sarana pembelajaran yang masih minim, dan siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran yang belum

menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, menarik serta masih rendahnya kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK PGRI 2 Cimahi, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan sesekali guru melempar pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswa. Hal tersebut disebabkan oleh komunikasi pada kegiatan pembelajaran PPKn yang masih cenderung satu arah. Permasalahan tersebut, diperkuat saat peneliti mengajar di SMK PGRI 2 Cimahi siswa lebih sulit memahami pelajaran PPKn serta pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. siswa cenderung bosan dan mudah mengalihkan perhatiannya, misalnya melihat ke arah luar kelas, mengobrol dengan teman sekitarnya, saling mengganggu dengan teman sebangku, dan mengantuk. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaan pembelajaran tidak dirancang menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berbasis masalah, inkuiri, proyek, dan penemuan. Selain itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut bertujuan untuk membuat siswa terlibat aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, maka guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Pertimbangan

pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran (Hamdani, 2011). Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, beberapa cara agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang melibatkan otak kanan dan otak kiri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran (Buzan, 2013). Dengan model pembelajaran *mind mapping* dapat melibatkan siswa aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan model pembelajaran tersebut siswa dapat berpartisipasi aktif dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*), yang nantinya digunakan untuk mempelajari materi yang telah didapatkan. Siswa dapat membuat peta pikirannya masing-masing sesuai dengan ide maupun imajinasinya. Dengan melakukan hal tersebut, bahwa dengan menggunakan metode *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Mind mapping merupakan cara kerja alami otak, karena *mind mapping* melibatkan kedua belahan otak, seseorang mencatat dengan melibatkan simbol-simbol atau gambar-gambar yang disukainya, menggunakan warna-warna untuk percabangan-percabangan yang mengidikasikan makna tertentu dan bisa melibatkan emosi, kesenangan, kreativitas seseorang dalam membuat catatan-catatan. Hal tersebut, sejalan dengan pernyataan Buzan (2013) bahwa *mind mapping* melibatkan kedua sisi otak dengan menggunakan gambar, warna, dan imajinasi (wilayah otak kanan) bersamaan kata, angka, dan logika (wilayah otak kiri).

Oleh karena itu, adanya *mind mapping*, diharapkan kreativitas siswa dapat meningkat. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru Barron (Munandar, 2014).

Penelitian yang relevan dengan permasalahan ini juga pernah diteliti oleh Sylvia Febriana Rosyida (2018). Mengenai Penerapan Metode *Mind Mapping* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa. 1) penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan sesuai prosedur dengan menggunakan warna dan garis dalam proses pembuatan *mind mapping*. 2) berdasarkan pengujian dua menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$, dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *mind mapping* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 2 Lamongan. Dari data tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan *mind mapping* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Penelitian lain yang relevan dengan permasalahan tersebut, adalah penelitian yang dilakukan oleh Fadhilatul Fahmi (2017). Mengenai pengaruh model *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar menyebutkan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya pada siswa kelas IV SDN Nambaan II Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) kreatifitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen tidak ada perbedaan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis

uji-t diperoleh $\text{sig } 0,053 > 0,05$. (2) hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen terdapat perbedaan, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji t diperoleh $\text{sig } 0,029 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, teknik pembelajaran *mind mapping* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn.

METODE

Berdasarkan jenis data dan analisisnya, maka penelitian ini digolongkan penelitian asosiatif kausal atau korelasi sebab-akibat. penelitian asosiatif (hubungan) merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Kausal adalah penelitian yang bertujuan menganalisis hubungan sebab akibat antara variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*) (Sugiyono, 2015).

Penelitian ini dimaksudkan untuk membuktikan adanya hubungan kausal antar variabel. hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi di sini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi) (Sugiyono, 2015). Adapun variabel yang akan diteliti adalah metode *mind mapping* dan kreativitas siswa. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti sudah tentu menyusun dan mempersiapkan apa yang akan diteliti, sesuai dengan rancangan penelitian kuantitatif yaitu dibangun dari beberapa konstruksi seperti “judul penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, hipotesis, konsep-konsep penelitian, penentuan variabel dan indikator variabel, pengukuran, sumber data, metode pengumpulan data,

rancangan analisis dan metode analisis data” (Bugin, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Berbeda dengan sebelumnya, pembelajaran hanya mengandalkan satu arah, siswa cenderung bosan dan monoton sehingga siswa hanya sibuk berbicara sendiri bahkan ada yang mengantuk dikelas, oleh sebab itu pemilihan metode sangat penting dalam proses pembelajaran karena media merupakan salah satu sarana dalam memenuhi kebutuhan diri manusia dalam belajar. Dengan begitu siswa tidak mudah jenuh dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk membuktikan ada atau tidaknya suatu pengaruh Pengaruh Metode *mind mapping* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X SMK PGRI 2 Cimahi pada penelitian menggunakan sampel yang terdiri dari 77 siswa kelas X SMK PGRI 2 Cimahi. Dari hasil analisis dalam penerapan metode *mind mapping* peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk membuat *mind mapping* materi PPKn yang telah diajarkan dengan tujuan untuk melihat perbandingan hasil pembelajaran dan kemampuan berfikir kreatif siswa sesudah diterapkannya metode *mind mapping*. Sehingga dapat disimpulkan penerapan metode *mind mapping* pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan dalam mengungkapkan berbagai ide yang dibuat dalam bentuk peta pikiran sehingga siswa mudah mengingat materi pembelajaran PPKn.

Kemudian penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada *mind mapping* yang telah dibuat oleh siswa dengan menggabungkan antara unsur *mind mapping* dan kreativitas. Proses pembuatan *mind mapping* siswa menggunakan penuh imajinasi. Imajinasi tersebut, bisa dinilai dari berbagai warna, dan garis dalam membuat. Karena dengan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* melibatkan kedua otak siswa yakni otak kiri yang bekerja untuk kata-kata, logika, angka sedangkan otak kanan siswa penuh dengan imajinasi, warna, simbol dan dimensi sehingga dengan metode *mind mapping* membantu siswa untuk berfikir dengan menggunakan dua belah otak manusia.

Berdasarkan hal tersebut, untuk membuktikan jawaban yang diajukan peneliti maka harus dilakukan uji persyaratan terlebih dahulu yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil uji persyaratan kemudian dianalisis uji normalitas. Pada pengujian normalitas ini untuk mengetahui apakah hasil data tersebut berdistribusi normal atau tidak, pada pengujian normalitas dilakukan dua cara uji normalitas dengan menggunakan metode *P-P Plot of Regression Standardized Residual* dan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test*. Dalam pengujian normalitas metode *P-P Plot of Regression Standardized Residual* data dikatakan berdistribusi normal, jika data atau titik penyebaran disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonal. Pada hasil pengujian titik penyebaran mengikuti garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya pengujian normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test*. Berdasarkan hasil pengujian uji normalitas data dengan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. menunjukkan hasil $0,085 > 0,05$ yang berarti hasil KS lebih besar daripada 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya adalah pengujian homogenitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (homogen). Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel bebas dari 0,05 atau $\text{sig. } 0,012 > 0,05$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa data penelitian tentang *Mind Mapping* dengan kreativitas siswa memiliki varian yang sama (homogen). Berdasarkan pengujian persyaratan analisis data dapat diperoleh bahwa data penelitian sudah berdistribusi normal dan homogen. Pengujian selanjutnya adalah pengujian uji hipotesis.

Pengujian hipotesis atau uji T bertujuan untuk menguji signifikan pengaruh variabel bebas (*Mind Mapping*) terhadap variabel terikat (kreativitas siswa). Dari hasil Uji T tersebut nilai $t_{hitung} = 6,720$ dan t_{tabel} dari $df = (n - k) = (77 - 2) = 75$ dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ adalah 1,671. Sehingga $t_{hitung} = 6,720 > t_{tabel} = 1,671$. Dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu, *Mind Mapping* berpengaruh pada peningkatan Kreativitas Siswa. Dari hasil uji-T didapat nilai signifikansi $t_{hitung} = 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (*mind mapping*) terhadap variabel terikat (kreativitas siswa) memiliki makna hubungan dan pengaruh yang signifikan. Artinya terdapat perbedaan kreativitas siswa yang diajarkan

menggunakan metode mind mapping dan tidak menggunakan metode mind mapping, sehingga dengan menerapkan metode *mind mapping* kreativitas siswa meningkat dan pembelajaran menjadi aktif, dan menarik serta materi pembelajaran dapat mudah diingat.

Selanjutnya, pengujian uji F yang digunakan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat. Pada pengujian Uji Fisher (Uji-F) ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha=0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95% dalam keputusan hipotesis statistik. Berdasarkan hasil Uji-F Anova, didapat nilai $f_{hitung} = 455,155$ sedangkan f_{tabel} dari $(n_1) = (K-1) = (2-1) = 1$; $df (n_2) = (n-k) = (77-2) = 75$; $\alpha=0,05$ adalah 3,12 sehingga $f_{hitung} = 45,155 > f_{tabel} = 3,12$. Dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun dari tingkat signifikan yang didapat dari hasil Uji-F Anova adalah $0,000 < 0,005$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah signifikan.

Selanjutnya pengujian uji persyaratan analisis regresi linear sederhana dimaksudkan untuk memprediksi seberapa besar pengaruh *mind mapping* sebagai variabel bebas apabila kreativitas siswa sebagai variabel terikat. Berdasarkan hasil data diketahui bahwa nilai f_{hitung} ialah 45,155 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ maka nilai regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel *Mind Mapping* atau dengan kata lain ada pengaruh antara *mind mapping* (X) terhadap peningkatan kreativitas siswa (Y). Berdasarkan hal tersebut, untuk membuktikan jawaban yang diajukan

peneliti dilanjutkan dengan uji koefisien, yakni uji korelasi dan uji determinasi.

Selanjutnya pengujian korelasi, uji korelasi Adalah pengujian yang dimaksudkan untuk menguji tingkat koefisien data berdasarkan rumus Uji Pearson Product Moment (PPM). Dari hasil pengujian Uji Pearson Product Moment (PPM) di dapat, bahwa nilai Pearson Product Moment (PPM) sebesar 0,613. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan atau korelasi adalah “kuat” karena berada pada interval 0,60 - 0,799. Selanjutnya uji determinasi (R^2) Fungsi dari uji (R^2) yaitu untuk mengukur sejauh mana kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat. Berdasarkan hasil data, menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (X) yaitu sebesar 0,613, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,396 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Mind Mapping*) terhadap variabel terikat (peningkatan Kreativitas Siswa) adalah sebesar 39,6% yang dibulatkan menjadi 40% sedangkan 60% lainnya dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain di luar penelitian ini. Metode *mind mapping* suatu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata kunci, warna, garis, symbol, serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja alami otak yang memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran mengenai tujuan *mind mapping* yaitu untuk mengingat segala sesuatu yang dipikirkan dalam pikiran yang berangkat dari ide sentral (Alamsyah, 2009 hal. 104).

Pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi PPKn yang sangat banyak khususnya siswa kelas X SMK PGRI 2 Cimahi. Sehingga dapat

meningkatkan kreativitas siswa atau berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Maslow (dalam Munandar, 2014) Pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu.

Oleh karena itu, dengan menggunakan *mind mapping* di kelas X SMK PGRI 2 Cimahi, memberikan siswa cara kreatif dalam menghasilkan gagasan, dan memberikan cara mencatat dengan mudah apa yang sudah dipelajari. Berdasarkan data yang diolah dan dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan Metode *mind mapping*. Sehingga Sangat disadari oleh kalangan pendidik utamanya pendidikan PPKn masalah peningkatan kreativitas hendaknya dilakukan sedini mungkin mengingat kreativitas merupakan fondasi dalam rangka membentuk manusia yang berkualitas di masa yang akan datang. Selain itu Suyanto (1995 hal 2) mengatakan bahwa kreativitas bukanlah semata-mata bawaan dari kelahiran.

Sebaliknya kreativitas memang bisa dilatihkan pada seseorang.” Sehubungan dengan hal tersebut Pendidikan PPKn merupakan salah satu wadah yang tepat dalam mengembangkan kreativitas, dan tujuan yang diharapkan itu akan berhasil jika lingkungan pembelajaran dapat saling mendukung dan terkelola dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode *mind mapping* terhadap peningkatan kreativitas siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penerapan *mind mapping* yang dilakukan di Kelas X SMK PGRI 2 Cimahi memiliki pengaruh positif, hal ini dapat ditemukan dari rata-rata jawaban responden pada variabel ini yang memiliki kriteria “Sangat baik” dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 311 dengan persentase sebesar 81% dari seluruh pernyataan. Nilai tersebut, menunjukkan bahwa metode *mind mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa .
2. Pengaruh *mind mapping* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X SMK PGRI 2 Cimahi dapat dibuktikan dari rata-rata memiliki kriteria “Sangat baik” dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 315, dengan persentase sebesar 82% dari seluruh pernyataan siswa kelas X SMK PGRI 2 Cimahi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan *mind mapping*, kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas X SMK PGRI 2 Cimahi meningkat.
3. Berdasarkan pada hasil pengujian data adanya korelasi langsung yang

signifikan pada kedua variabel yang telah diteliti terhadap variabel X pengaruh metode *mind mapping* dan variabel Y peningkatan kreativitas siswa sebesar 0,613. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan atau korelasi adalah “kuat” karena berada pada interval 0,60-0,799. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

REFERENSI

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arwiyah, Y. &. (2014). *Civic Education di Perguruan Tinggi Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aziz, W. A. (2008). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- Berlin, K. d. (2015). *Kelebihan dan kekurangan metode mind mapping*.
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2007). *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT. Gramedia Utama.
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Cogan, J. (1999). *The Foundation of Education*. New York: Prentice hall.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabetha.
- Halimah, L. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan d a n Kosmopolitan*. Yogyakarta: Jatirejo .
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung : CV Pustaka Setia.
- Hasan, I. (2006). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara..
- Ismail, F. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palembang : Karya Sukses Mandiri.
- Jihad, A. d. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Komara, E. (2007). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Multazam.
- Komara, E. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Multazam.
- Komara, E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Komara, E. (2011). *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Kompri. (2015). *M o t i v a s i Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori Praktik dan Penilaian)*. Bandung : Alfabetha.

- Malow, A. (1967). *Creativity in Self-Actualizing People*. New York : Harper & Brothers.
- Munandar, S. (1997). *Creativity and Education*. Jakarta: PDII-LIPI dan Yayasan Pengembangan.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT. Gramedia
- Munandar, U. (2014). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Graha Indonesia.
- Olivia, F. (2014). *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. Jakarta: Flex Media.
- Ridwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Karyawan Mahasiswa dan Peneliti Muda*. Bandung: Al-fabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Ruskandar, a. (2006). *Link and mach dalam kegiatan belajar mengajar*. Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugianto. (2007). *Metode Pengolahan Data*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprihatinnum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sardiman. (2005). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Shoimin,A.(2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soemantri. (2001). *Menggagas Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Soesilo, T. D. (2014). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. yogyakarta.
- Suprihatinnum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Soemantri. (2001). *Menggagas Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Rosada Karya.
- Soesilo, T. D. (2014). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Uno, H. B. (2016). *Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyanto, S. (2009). *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahab, A. (2008). *Metode Pembelajaran Ceramah*. Jakarta.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.