



## Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu

Intan Almadina\*<sup>1</sup>, Suroyo<sup>2</sup>, Yanuar Al Fiqri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Indonesia

E-mail: [intan.almadina4123@student.unri.ac.id](mailto:intan.almadina4123@student.unri.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-12-15 Revised: 2025-01-22 Published: 2025-02-02  <b>Keywords:</b> <i>Mind Mapping;</i> <i>Creativity;</i> <i>History Learning.</i>	This study aims to describe the application of mind mapping method in the history subject of class XI at SMAN 2 Rambah Hilir Rokan Hulu Regency. This research was conducted at SMAN 2 Rambah Hilir Rokan Hulu Regency in class XI. This research uses an experimental approach, which is research used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The data collection techniques used observation, documentation and questionnaires. The data analysis technique was carried out by validity testing, reliability testing, normality test, homogeneity test, and t test. The results showed that the application of the mind mapping method carried out in class XI MIA1 at SMA Negeri 2 Rambah Hilir showed a positive response from students. There is an influence of the mind mapping learning method on student creativity in learning history at SMAN 2 Rambah Hilir. The calculation results show that the tcount value is $2.87 > 2.015$ at a significant level of 5%. The mind mapping learning method is very influential on student creativity in learning history at SMAN 2 Rambah Hilir. This can be seen in the average questionnaire results of student creativity applied in learning history by using the mind mapping method is higher at 81.3, while the control class using the lecture method has an average of 79.2.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-12-15 Direvisi: 2025-01-22 Dipublikasi: 2025-02-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Mind Mapping;</i> <i>Kreatifitas;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode <i>mind mapping</i> pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu pada kelas XI. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan pengujian validitas, pengujian reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>mind mapping</i> yang dilakukan di kelas XI MIA1 di SMA Negeri 2 Rambah Hilir menunjukkan respon positif dari siswa. Terdapat pengaruh metode pembelajaran <i>mind mapping</i> terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Rambah Hilir. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 2,87 > 2,015$ pada taraf signifikansi 5%. Metode pembelajaran <i>mind mapping</i> sangat berpengaruh terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Rambah Hilir. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket kreatifitas siswa yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>mind mapping</i> lebih tinggi yaitu 81,3, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata 79,2.

### I. PENDAHULUAN

Kegiatan Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi semakin baik dalam bersikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa untuk hidup bermasyarakat. Guru berperan sebagai subjek yang sangat menentukan keseluruhan sistem pembelajaran (Slameto, 2020: 11). Sebagai guru harus menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dengan penggunaan metode yang tepat

sehingga siswa dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki esensi utama yaitu melakukan pembelajaran secara lebih mendalam secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran sejarah yang aktif dan kreatif diharapkan mampu menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, kreatif dan memiliki berbagai keterampilan yang sesuai dan dibutuhkan masyarakat. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki tugas dalam menentukan model pembelajaran

yang tepat dalam penyampaian materi bagi siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Silaban dan Anggraini (2019:34) metode pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang mengorganisasi pembelajaran dalam kelas dan menunjukkan cara penggunaan materi pembelajara. Jadi, keberadaan metode pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka.

Membentuk karakter yang baik dalam diri siswa yang dibekali dengan kemampuan intelegensi, kemampuan agama, dan kemampuan kreativitas yang tinggi (Wulandari, 2018: 34). Siswa tidak akan memiliki kepribadian yang baik jika tidak diberikan pendidikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Dengan kreativitas yang tinggi akan membuat siswa lebih tangguh dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup. Siswa akan lebih memiliki ide, gagasan, dan penyelesaian dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Observasi yang dilakukan peneliti pada SMAN 2 Rambah Hilir siswa belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran, sebagian siswa sulit mengingat dan memahami materi pada pelajaran sejarah. Hal ini dapat dibuktikan dari kemampuan siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan sarana prasarana kurang mendukung. Hal ini juga diperburuk adanya beberapa siswa yang tidak mencatat materi pelajaran atau setelah mencatat tidak membuka catatan kembali. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti meringkas, membaca dan dijelaskan sehingga siswa menjadi mudah bosan dan mengantuk. Salah satu penyebabnya karena pembelajaran sejarah mempelajari sesuatu yang telah terjadi atau masa lalu sehingga membuat siswa tidak semangat dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu tidak ada kesesuaian antara kemampuan siswa dengan cara penyajian materi sejarah yang sulit diterima siswa.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan mengabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Utami, 2019:21). Salah satu metode pembelajaran yang merangsang siswa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan guru dan melatih siswa lebih kreatif yaitu *Mind Mapping*. Menurut (Buzan Terj. Susi Purwoko, 2019:4) *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif,

efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind Mapping* merupakan suatu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi. Selain itu cara ini juga menyenangkan, menyenangkan dan kreatif. Dengan menggunakan *mind mapping* maka kemampuan untuk mengingat dan kreativitas akan meningkat.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti ingin pembelajaran yang berbeda, metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Mind Mapping*. Secara umum penyelenggaraan pembelajaran di sekolah menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Menyangkut hal ini perlu diperhatikan dan perlu dirubah konsep pembelajaran yang mengangkat hasil pembelajaran dimasa yang akan datang. Berdasarkan permasalahan dan kelebihan dari pada *Mind mapping* maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada di SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. Penelitian ini dilakukan dari bulan Juli s/d Agustus 2024.

### B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yang dapat dilaksanakan dengan penelitian deskriptif, penelitian hubungan atau korelasi, penelitian kuasi eksperimental dan penelitian eksperimen (Thoifah, 2018:116). Peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksud untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji untuk menilai pengaruh tindakan tersebut.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA1 dan XI MIA2 di SMAN 2 Rambah Hilir sebagai populasi dan teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *total sampling*.

D. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdapat dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diambil melalui wawancara langsung kepada guru mata pelajaran sejarah dan juga waka kurikulum. Data sekunder diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi diantaranya diperoleh tentang ruang lingkup SMAN 2 Rambah Hilir.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Angket

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas data
2. Uji Reliabilitas
3. Uji Normalitas
4. Uji Homogenitas
5. Uji t

G. Prosedur Penelitian

1. Studi pendahuluan
2. Tahap persiapan
3. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
4. Pelaksanaan penelitian Pelaporan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No butir instrumen	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0.199	.4838	Valid
2	0.199	.3663	Valid
3	0.199	.5477	Valid
4	0.199	.5108	Valid
5	0.199	.3260	Valid
6	0.199	.1270	Tidak Valid
7	0.199	.0904	Valid
8	0.199	.4409	Valid
9	0.199	.1613	Tidak Valid
10	0.199	.2712	Valid
11	0.199	.2641	Valid
12	0.199	.2660	Valid
13	0.199	.1313	Tidak Valid
14	0.199	.4637	Valid
15	0.199	.6697	Valid

Sumber: Pengolahan data SPSS, 2024

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan validitas angket terhadap 15 butir instrumen yang diujicobakan menunjukkan 12 butir instrumen yang tergolong dalam kategori valid dan 3 butir instrumen dalam kategori tidak valid. Untuk variabel dengan taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% dapat dicari berdasarkan jumlah responden (N), karena  $N=69$  maka  $df=N-2=69-2=67$ . Nilai  $r_{tabel} = 0.199$  ( $df=69, \alpha=0.05$ ). Hasil *pearson correlation* pada tabel diatas diketahui bahwa semua butir pernyataan memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga semua pernyataan dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	N of Items
.8875	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket kreativitas belajar menunjukkan bahwa seluruh nilai koefisien *Cronbach Alpha* pada masing-masing variabel memiliki nilai reliabel yang tinggi dengan hasil *Cronbach Alpha* 0,8875. Sehingga angket dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa.

3. Uji Normalitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig
Data_eksperimen	.117	67	.135
Kontrol	.118	67	.150

Dengan diperoleh hasil kelas eksperimen 0.135 > 0.05 sehingga data kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian data pada kelas kontrol 0.150 > 0.005 yang berarti data kelas kontrol berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
3.424	1	67	.081

Pada tabel tersebut dapat kita ketahui bahwa nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.081. karena nilai sig  $0.081 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varian data hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

## 5. Uji t

**Tabel 5.** Hasil Uji t

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	81,39166667	79,28130435
Variance	8,67753624	8,513548221
Abservations	34	35
Pooled Variance	8,574303547	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	67	
TStat	2,872058714	
P(T<=t) one-tail	0,013932325	
tCritical one-tail	1,579273933	
P(T<=t) two-tail	0,00886465	
tCritical two-tail	2,015103389	

Untuk menguji model regresi untuk masing-masing variabel secara parsial dapat diperoleh dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa hasil pengujian nilai  $t_{hitung}$  menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 2.872$  dengan nilai signifikan  $0.008 < 0.05$  yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara metode mind mapping dengan kreativitas siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode mind mapping terhadap variabel kreativitas siswa.

## B. Pembahasan

### 1. Penerapan Metode Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu

Pertemuan pertama dilakukan dikelas kontrol yaitu kelas XI MIA2 pada tanggal 16 Juli 2024 jam ke pertama dan kedua untuk kelas kontrol yaitu pukul 08:15-09:35 wib dan pukul 10.00-11.10 untuk kelas eksperimen yaitu pembukaan dan menjelaskan pengisian angket kepada siswa dilanjutkan peneliti membagikan angket. Pada tanggal 17 Juli 2024 dikelas kontrol yaitu kelas XI MIA2 pada jam ke lima dan enam pukul 13:15-14:45 WIB

peneliti melaksanakan pembelajaran pertama dengan menjelaskan materi yaitu proses masuknya bangsa-bangsa eropa ke Indonesia yang dipelajari pada hari ini, pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti menjelaskan materi dan siswa menyimak, sehingga banyak siswa yang kurang berminat untuk belajar, siswa banyak yang kurang fokus dan tidur seta perbedaan gaya belajar siswa yang pada akhirnya pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kemudian pada tanggal 24 dan 25 Juli 2024 dikelas eksperimen yaitu kelas XI MIA1 pada jam tujuh dan delapan 14:45-16:10 WIB peneliti melaksanakan pembelajaran pertama dengan menjelaskan materi yaitu proses masuknya bangsa-bangsa eropa ke Indonesia, kemudian siswa diajak untuk meringkas mengambil makna penting dalam setiap peristiwanya. Peneliti menyampaikan penjelasan tentang langkah-langkah pembuatan *mind mapping* dan peserta didik mengamati mekanisme pembuatan *mind mapping*. Siswa melakukan proses pembuatan mind mapping, Siswa mempersentasikan hasil mind mapping yang telah dibuat kelompok lain menyimak dan juga menanggapi hasil persentasi dari kelompok yang maju. Selanjutnya, Peneliti menanyai beberapa siswa tentang materi yang telah mereka buat dalam mind mapping dan berdiskusi bersama siswa yang lain. Setelah selesai, peneliti menyimpulkan bersama tentang materi prose masuknya bangsa eropa ke Indonesia.



**Gambar 1.** Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



**Gambar 2.** Siswa Melakukan Diskusi Kelompok



**Gambar 3.** Siswa Melakukan Pembuatan *Mind Mapping*



**Gambar 4.** Presentasi Hasil Pembuatan *Mind Mapping*

Dalam proses pembelajaran metode *mind mapping*, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk dapat bekerjasama dalam menuangkan ide-ide kreativitas siswa, sehingga proses pembelajaran diharapkan lebih optimal dalam memahami dan menjelaskan kembali materi sesuai dengan kreativitas siswa. Melalui metode ini memang peneliti merasakan siswa lebih senang karena mereka dapat leluasa mengeluarkan ide dan kreativitas mereka. Pemilihan metode pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena media merupakan salah satu sarana dalam memenuhi kebutuhan diri manusia dalam belajar. Dari pengamatan peneliti, pada kelas eksperimen siswa sangat bersemangat dan

tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol para siswa sibuk berbicara sendiri bahkan ada yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dikelas eksperimen dengan menggunakan *mind mapping* bahwa penerapan metode *mind mapping* yang dilakukan dikelas XI MIA1 di SMA Negeri 2 Rambah Hilir menunjukkan respon positif dari siswa. Pada proses pembelajaran siswa diarahkan untuk belajar secara aktif, kreatif dan menggunakan metode *mind mapping* siswa lebih mudah mengingat suatu informasi terlebih mata pelajaran sejarah pada materi proses masuknya bangsa eropa ke Indonesia.

## **2. Pengaruh Penerapan Metode *Mind Mapping* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Rambah Hilir**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh metode *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Rambah Hilir. Penelitian ini menggunakan dua variabel sebagai objek penelitian yaitu variabel bebas (Metode *mind mapping*) dan variabel terikat (Kreativitas siswa). Pada penelitian ini, peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas XI MIA2 (kelas kontrol) dan XI MIA1 (kelas eksperimen) dengan jumlah sebanyak 69 siswa. Pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran ceramah (konvensional) sedangkan dikelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran menggunakan metode *mind mapping*. Kemudian kedua sampel tersebut masing-masing diberikan dengan membagikan 15 item angket untuk mengukur hasil minat belajar. Untuk membuktikan ada atau tidaknya suatu pengaruh metode *mind mapping* terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Rambah Hilir. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sampel yakni kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI MIA 2 sebagai kelas kontrol, yang terdiri dari 34 siswa dan 35 siswa. Pada kelas eksperimen diterapkan metode *mind mapping*

sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil test kreativitas di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dimana kelas eksperimen menggunakan metode *mind mapping* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengungkapkan berbagai ide yang dibuat dalam bentuk peta pikiran sehingga siswa mudah dalam mengingat materi pelajaran terlebih materi sejarah, sedangkan pada kelas kontrol kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. 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.

Untuk membuktikan hipotesis yang diajukan oleh peneliti, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yakni uji normalitas dan homogenitas. dari hasil angket kemudian dianalisis uji normalitas. Pada pengujian normalitas untuk mengetahui apakah hasil data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada pengujian normalitas hasil test kreativitas dengan uraian diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen 0.135 dan kelas kontrol 0.150 lebih besar dari 0,05 sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya adalah homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* diperoleh nilai signifikan angket 0.690 lebih besar dari 0.05 yang berarti data tersebut bersifat homogen. Metode *mind mapping* merupakan 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 pelajaran. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2.872$  dengan nilai signifikan  $0.008 < 0.05$  yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara metode *mind mapping* dengan kreativitas siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara

variabel metode *mind mapping* terhadap variabel kreativitas siswa.

Berdasarkan data yang telah diolah, dianalisis dan diinterpretasikan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *mind mapping* sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Rambah Hilir, yaitu dilihat dari jumlah rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping* lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

### 3. Seberapa besar pengaruh metode *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Rambah Hilir. Peneliti melakukan penelitian menggunakan dua kelas yakni kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI MIA 2 sebagai kelas kontrol, kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah sedangkan kelas eksperimen menggunakan metode *mind mapping*. Hasil perhitungan pengujian normalitas hasil test kreativitas dengan uraian diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen 0.135 dan kelas kontrol 0.150 lebih besar dari 0,05 sehingga data dikatakan berdistribusi normal, selanjutnya hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan posttest 0.690 lebih besar dari 0.05 yang berarti data tersebut bersifat homogen, dan Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2.872$  dengan nilai signifikan  $0.008 < 0.05$  yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara metode *mind mapping* dengan kreativitas siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara metode *mind mapping* dengan kreativitas siswa, Terbukti di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *mind mapping* siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, siswa mampu mengatasi masalah mereka. Pembelajaran di kelas sudah tidak berpusat pada guru mampu dikondisikan agar berpusat pada siswa. Siswa mulai menuangkan ide-ide kreatif

mereka guna untuk penguasaan materi dan memudahkan dalam mengingat materi.

mengajar karena menguasai berbagai macam variasi metode pembelajaran.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 2 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. Maka dapat disimpulkan bahwa

1. Proses penerapan metode *mind mapping* yang dilakukan di kelas XI MIA1 di SMA Negeri 2 Rambah Hilir menunjukkan respon positif dari siswa. Pada proses pembelajaran siswa diarahkan untuk belajar secara aktif, kreatif dan menggunakan metode *mind mapping* siswa lebih mudah mengingat suatu informasi terlebih mata pelajaran sejarah pada materi proses masuknya bangsa eropa ke Indonesia.
2. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Rambah Hilir. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 2,87 > 2,015$  pada taraf signifikan 5%.
3. Sangat berpengaruh metode pembelajaran *mind mapping* terhadap kreatifitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Rambah Hilir. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket kreatifitas siswa yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *mind mapping* lebih tinggi yaitu 81,3, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata 79,2.

##### B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Dengan metode pembelajaran *mind mapping* diharapkan siswa lebih aktif dan kreatif sehingga pembelajaran di kelas dapat lebih menyenangkan serta meningkatkan kreatifitas dan pemahaman materi lebih mudah
2. Penerapan metode pembelajaran *mind mapping* bisa dijadikan salah satu referensi untuk mengajar, dengan adanya penelitian ini guru mata pelajaran sejarah diharapkan bisa menjadi guru yang professional dalam

##### DAFTAR RUJUKAN

- Buzan, T. (2019) *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Silaban dan Anggraini (2019) 'Pengaruh Media *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Kimia SMA Pada Pembelajaran Menggunakan *Advance Organizer*', *FMIPA UNIMED*, 4, p. 24.
- Slameto (2020) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thoifah (2018) *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Utami, M. (2019) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wulandari (2018) 'Penerapan Strategi *Mind Map* Disertai *Think Pair Share (TPS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Kelas XI IPA 4 SMA Kebarkramat Karangayar Tahun Ajaran 2012/2013', *pendidikan Sejarah*.