

**PENGARUH KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DENGAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN *CONCEPT MAPPING* JENIS *NETWORK TREE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS  
XI ISOS.3 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
DI SMA NEGERI 1 KALIREJO  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh:  
EVI YULIANTI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

**PENGARUH KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DENGAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN *CONCEPT MAPPING* JENIS *NETWORK TREE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI ISOS.3  
DI SMA NEGERI 1 KALIREJO  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

**Evi Yulianti**

Berdasarkan observasi pendahuluan di SMA Negeri 1 Kalirejo, hanya terdapat 5 siswa yang memperoleh hasil belajar pada Mata Pelajaran Sejarah yang nilainya mampu melewati KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan kreativitas berpikir siswa melalui strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain *One Shot Case Study*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji-t.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung} (3,399) > t_{tabel} (2,045)$ , dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

**PENGARUH KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DENGAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN *CONCEPT MAPPING* JENIS *NETWORK TREE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS  
XI ISOS.3 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
DI SMA NEGERI 1 KALIREJO  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:  
*Evi Yulianti*

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH KREATIVITAS BERPIKIR SISWA  
DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
CONCEPT MAPPING JENIS NETWORK TREE  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS XI ISOS.3 PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1  
KALIREJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Evi Yulianti**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033028

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Maskun, M.H.**  
NIP 19591228 198503 1 005

**Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19811225 200812 1 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah

**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

**Drs. Syaiful M., M.Si.**  
NIP 19610703 198503 1 004



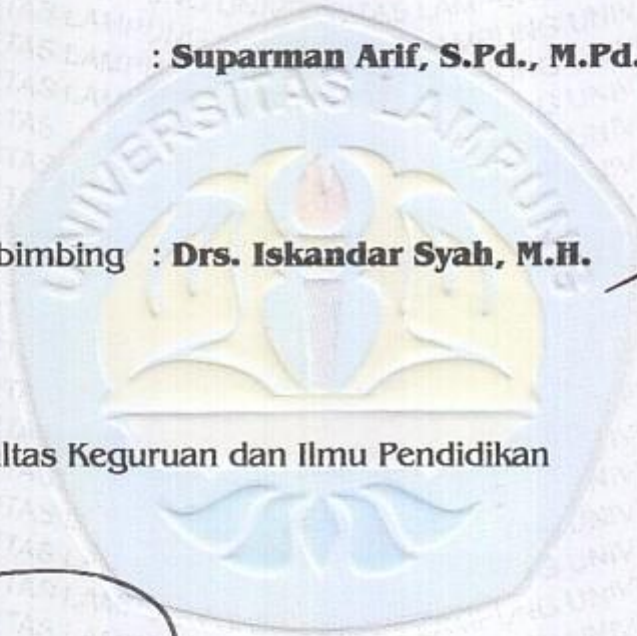
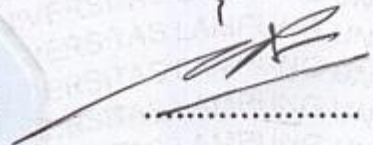
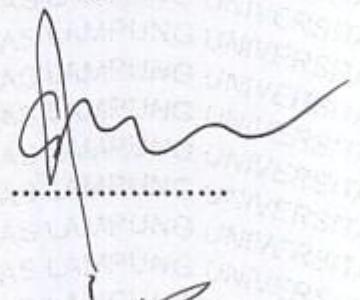
## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Maskun, M.H.**

Sekretaris : **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**

Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Iskandar Syah, M.H.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**

NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **8 September 2016**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

1. Nama : Evi Yulianti
2. NPM : 1213033028
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Unila
5. Alamat : Dusun IV Sidodadi, Kecamatan  
Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, September 2016



Evi Yulianti  
NPM 1213033028

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Desa Sidodadi, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah, pada 10 Mei 1994. Penulis merupakan anak keempat (dari empat bersaudara) dari pasangan Bapak Sariman dan Ibu Mariyam.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari jenjang pendidikan dasar pada tahun 2000 sampai tahun 2006 di SD Negeri 1 Sidodadi, jenjang pendidikan menengah pada tahun 2006 sampai tahun 2009 di SMP Negeri 1 Bangunrejo; dan tahun 2009 sampai tahun 2012 di SMA Negeri 1 Kalirejo. Pada Tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kabupaten Pesisir Barat, Kecamatan Pesisir Selatan, Pekon Bangun Negara dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP PGRI 1 Pesisir Selatan, Bangun Negara.

## *MOTTO*

*“Barang siapa ingin (memperoleh kebahagiaan) di dunia,  
hendaklah ia berilmu, barang siapa ingin (memperoleh  
kebahagiaan) di akhirat, hendaklah ia berilmu, dan barang siapa  
ingin memperoleh keduanya (kebahagiaan di dunia dan di  
akhirat) hendaklah ia berilmu.”*

*(HR. Ahmad)*



## *HALAMAN PERSEMBAHAN*

*Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, Sebagai ungkapan terima kasih  
kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang terkasihku :*

*Bapak dan Ibuku tercinta,*

*Bapak Sariman dan Ibu Mariyam*

*Yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran.  
Terima kasih atas setiap tetes keringat dan doa dari bapak dan ibu untuk kebahagiaan  
dan keberhasilan putrimu ini.*

*Kakak-kakakku tercinta,*

*Mas Inun, Mbak Rus, dan Mbak Siti*

*Yang tak lelah mendoakan ku. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, dan kasih  
sayang yang selalu diberikan.*

*Keluarga besar Abdul Karim (Alm.)*

*Yang selalu memberikan doa dan dukungan. Terima kasih untuk kehangatan dan kasih  
sayang yang selalu diberikan di dalam keluarga.*

*Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, dan sahabatku*

*Yang telah mengukir sebuah sejarah dalam kehidupanku. Terima kasih telah menjadi  
salah satu bagian dalam kisah hidupku.*

*Almamater yang aku banggakan, Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Berpikir Siswa dengan Strategi Pembelajaran *Concept Mapping* Jenis *Network Tree* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2015/2016”**, sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.S., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H., selaku pembimbing utama sekaligus pembimbing akademik penulis. Terima kasih telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing penulis, mengajarkan penulis tentang pentingnya kesabaran dan kerja keras, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H., selaku penguji utama dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. H. Maskun, M.H., Drs. H. Iskandar Syah, M.H., Drs. Wakidi, M.Hum., Drs. Syaiful M., M.Si., Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum., Suparman Arif, S.Pd. M.Pd.,

Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., dan Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd.. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.

11. Drs. H. Sabar selaku Kepala SMA Negeri 1 Kalirejo. Terima kasih telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Kalirejo.
12. Bapak dan Ibu dewan guru beserta staff karyawan SMA Negeri 1 Kalirejo, khususnya Bapak Zulkarnain Isma Adhi, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Sejarah. Terima kasih telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
13. Okta Darma Yudha, yang telah memberikan waktu, tenaga, dukungan, dan motivasi yang tiada henti untukku. Terima kasih karena selalu menemani dan mendampingi.
14. Sahabat dan saudaraku: Anis, Cintan, Nina, Asri, Arum, dan Sulung yang telah banyak membantu, memberikan saran dan semangat dalam pembuatan skripsi ini.
15. Teman-teman angkatan 2012, terima kasih untuk kebersamaan yang telah kita lalui selama ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan keberkahan dan pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Bandar Lampung, September 2016

Penulis

Evi Yulianti



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	i
<b>SANWACANA</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.1.1 Pengaruh .....	8
2.1.2 Kreativitas Berpikir Siswa.....	9
2.1.3 Strategi Pembelajaran .....	11
2.1.4 Strategi <i>Concept Mapping</i> .....	12
2.1.5 <i>Concept Mapping</i> Jenis <i>Network Tree</i> .....	14
2.1.6 Hasil Belajar Kognitif.....	15
2.1.7 Pembelajaran Sejarah.....	17
2.2 Kerangka Pikir.....	18
2.3 Paradigma .....	19
2.4 Hipotesis .....	19
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Metode yang Digunakan.....	20
3.2 Populasi dan Sampel.....	21
3.2.1 Populasi .....	21
3.2.2 Sampel .....	21

3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	22
3.3.1	Variabel Penelitian.....	22
3.3.2	Definisi Operasional .....	23
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.4.1	Teknik Tes .....	23
3.4.2	Teknik Observasi .....	24
3.4.3	Teknik Wawancara .....	24
3.4.4	Teknik Dokumentasi.....	25
3.4.5	Teknik Kepustakaan .....	25
3.5	Langkah-langkah Penelitian .....	25
3.6	Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran.....	26
3.7	Instrumen Penelitian .....	27
3.7.1	Tes.....	27
3.7.2	Lembar Observasi .....	28
3.8	Uji Instrumen Penelitian .....	28
3.8.1	Uji Validitas .....	28
3.8.2	Uji Reliabilitas .....	29
3.8.3	Tingkat Kesukaran .....	30
3.8.4	Daya Pembeda .....	31
3.9	Teknik Analisis Data .....	32
3.9.1	Teknik Pengolahan Data.....	32
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis Data.....	33
3.7.2.1.	Uji Normalitas .....	33
3.7.2.2.	Uji Homogenitas .....	34
3.7.2.3.	Uji Linieritas .....	34
3.7.2.4.	Uji Regresi Linier Sederhana.....	35
3.9.3	Uji Hipotesis .....	35

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil Penelitian.....	37
4.1.1	Keadaan Umum Lokasi Penelitian .....	37
4.1.1.1	Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Kalirejo.....	37
4.1.1.2	Visi dan Misi SMA Negeri 1 Kalirejo .....	39
4.1.1.3	Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Kalirejo ..	39
4.1.1.4	Tenaga Pendidik dan Tenaga Administrasi di SMA Negeri 1 Kalirejo.....	40
4.1.2	Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	42
4.1.2.1	Uji Validitas Hasil Belajar .....	42
4.1.2.2	Uji Reliabilitas Hasil Belajar .....	43
4.1.2.3	Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	44
4.1.3	Data Hasil Penelitian .....	45
4.1.3.1	Pengukuran 1 (Pertama) .....	46
4.1.3.2	Pengukuran 2 (Kedua).....	48
4.1.3.3	Pengukuran 3 (Ketiga).....	50
4.1.3.4	Rekapitulasi Pengukuran 1, 2, dan 3 .....	52
4.1.3.5	Pengkategorian Kreativitas Berpikir dan Hasil Belajar Siswa .....	54
4.1.4	Hasil Uji Analisis Data .....	56

4.1.4.1 Hasil Uji Normalitas .....	56
4.1.4.2 Hasil Uji Homogenitas .....	57
4.1.4.3 Hasil Uji Linieritas .....	57
4.1.4.4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	58
4.1.4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	59
4.2 Pembahasan .....	61
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran .....	65

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Kelas XI ISOS.3 .....	3
2. Daftar Indikator Operasional Ranah Kognitif (C1 – C6).....	16
3. Populasi Kelas XI ISOS SMA Negeri 1 Kalirejo .....	21
4. Sampel Kelas XI ISOS.3 SMA Negeri 1 Kalirejo .....	22
5. Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> .....	26
6. Kisi-kisi Lembar Observasi .....	26
7. Kriteria Realiabilitas .....	28
8. Interpretasi Angka Indeks Kesukaran .....	29
9. Patokan Indeks Daya Pembeda .....	30
10. Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Kalirejo.....	38
11. Keadaan Tenaga Pendidik di SMA Negeri 1 Kalirejo.....	39
12. Keadaan Tenaga Administrasi di SMA Negeri 1 Kalirejo .....	40
13. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar.....	41
14. Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar .....	42
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal.....	43
16. Hasil Pengukuran 1 (Pertama) .....	45
17. Hasil Pengukuran 2 (Kedua).....	45
18. Hasil Pengukuran 3 (Ketiga).....	46
19. Hasil Rekapitulasi Kreativitas Berpikir Siswa Kelas XI ISOS.3 .....	47
20. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI ISOS.3 .....	48
21. Hasil Rata-rata Kreativitas dan <i>Posttest</i> .....	49
22. Hasil Uji Normalitas .....	50
23. Hasil Uji Homogenitas .....	51
24. Hasil Uji Linieritas .....	52
25. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	53
26. Tabel Perhitungan untuk Mencari Nilai Korelasi .....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengkategorian Kreativitas Berpikir dan Hasil Belajar Siswa .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	69
2. Surat Izin Penelitian .....	70
3. Surat Keterangan Penelitian.....	71
4. Surat Pernyataan .....	72
5. Silabus.....	73
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	76
7. Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 .....	83
8. Lembar Kerja Siswa (LKS) 2 .....	90
9. Lembar Kerja Siswa (LKS) 3 .....	98
10. Lembar Observasi .....	104
11. Pedoman Penskoran Lembar Observasi.....	105
12. Soal <i>Posttest</i> ke-1 .....	106
13. Soal <i>Posttest</i> ke-2.....	108
14. Soal <i>Posttest</i> ke-3.....	110
15. Pedoman Penskoran Tes .....	112
16. Uji Validitas .....	114
17. Uji Reliabilitas .....	145
18. Tingkat Kesukaran Soal .....	151
19. Daya Pembeda .....	153
20. Uji Normalitas.....	155
21. Uji Homogenitas .....	160
22. Uji Linieritas .....	162
23. Uji Regresi Linier Sederhana.....	165
24. Uji-t.....	167
25. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....	169

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Menurut Langeveld, pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri (Langeveld dalam Hasbullah, 2009: 2). Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2003 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 tahun 2003 dalam Achmad Munib, 2004: 33).

Jadi, pendidikan berfungsi untuk membantu anak mencapai kedewasaan dalam segala hal sebagai bekal untuk dirinya ketika hidup di dalam suatu kelompok masyarakat, bangsa, dan negara. Guru sebagai salah satu unsur dalam pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan fungsi pendidikan tersebut, yaitu melalui kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Slameto, belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Sedangkan pengertian mengajar menurut Alvin W. Howard adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge* (Alvin W. Howard dalam Slameto, 2003: 32).

Guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menjalankan perannya untuk membawa dan mengubah tingkah laku siswa melalui kegiatan belajar dan mengajar. Tidak semua perubahan dapat diartikan sebagai proses belajar. Namun, hasil dari belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang meliputi perubahan dalam sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Oleh karena itu, tercapainya tujuan pendidikan tergantung pada keberhasilan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran tersebut.

Benjamin S. Bloom dkk. berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*); (2) ranah nilai atau sikap (*affective domain*); dan (3) ranah keterampilan (*psychomotor domain*) (Benjamin S. Bloom dkk. dalam Anas Sudijono, 2011: 49).

Siswa dituntut keaktifannya dalam kegiatan belajar dan mengajar. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, siswa tidak hanya dituntut untuk aktif tapi juga kreativitasnya. Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-



kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Utami Munandar, 1985: 47).

Berdasarkan observasi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Kalirejo pada tanggal 17 November 2015 serta wawancara dengan guru bidang studi Sejarah kelas XI ISOS yakni Bapak Zulkarnain Isma Adi, S.Pd., pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kalirejo sudah melibatkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan, yakni Kurikulum 2013 dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Namun, banyak siswa yang kurang aktif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan pada saat diskusi berlangsung, sehingga siswa tidak memahami inti dari materi yang didiskusikan. Kurangnya keaktifan siswa menyebabkan kreativitas berpikir siswa tidak secara maksimal dapat dikembangkan oleh mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi pelajaran. Selain itu masih terdapat juga beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang dilihat dari nilai hasil Ujian Tengah Semester (UTS) pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 pada kelas XI ISOS.3. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Kelas XI ISOS.3.

No.	Nama	Nilai KKM	Nilai	Keterangan
1.	Anggito Abimanyu	70	95	Lulus
2.	Anggun Leadyhara	70	80	Lulus
3.	Anggun Pra Yoga H.	70	45	Tidak Lulus
4.	Anis Kumala Fasha	70	45	Tidak Lulus
5.	Arif Prasetyo Aji	70	50	Tidak Lulus
6.	Arsyad Ardiansyah	70	45	Tidak Lulus
7.	Beni Setiawan	70	70	Lulus
8.	Cindy Ajeng Dwindasari	70	55	Tidak Lulus

Tabel 1 (lanjutan)

9.	Descy Cahyaningrum	70	75	Lulus
10.	Dimas Bagus Prayugo	70	55	Tidak Lulus
11.	Ditra Setiyani	70	65	Tidak Lulus
12.	Eni Jasma	70	60	Tidak Lulus
13.	Erni Dwi Susanti	70	50	Tidak Lulus
14.	Fiqqi Septi Diniasti	70	40	Tidak Lulus
15.	Firaz Izaz Islam	70	60	Tidak Lulus
16.	Hendri Prasetyo	70	50	Tidak Lulus
17.	Indah Fitriyani	70	60	Tidak Lulus
18.	Kevin Dwi Wirawan	70	65	Tidak Lulus
19.	Lisa Nurulita	70	50	Tidak Lulus
20.	Livia Eghita Sandra	70	55	Tidak Lulus
21.	Muhammad Adi Permana	70	55	Tidak Lulus
22.	Muhammad Nur Husain	70	55	Tidak Lulus
23.	Nur Amanatun Khoiriyah	70	50	Tidak Lulus
24.	Oktavia Resti Fauzi	70	45	Tidak Lulus
25.	Rifta Kharomah Dini	70	55	Tidak Lulus
26.	Riska Restiana	70	50	Tidak Lulus
27.	Sinta Sugiarti	70	50	Tidak Lulus
28.	Sri Rejeki Handayani	70	45	Tidak Lulus
29.	Topan Dwi Kurniawan	70	55	Tidak Lulus
30.	Vikri Ardiansyah	70	80	Lulus
31.	Yosi Erma Sari	70	65	Tidak Lulus

Sumber: Dokumentasi guru sejarah kelas XI ISOS

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh jumlah siswa yang mampu mencapai KKM hanya 5 orang (16,13%), sedangkan sebanyak 26 orang siswa (83,87%) belum mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Menurut Djamarah dan Zain, apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah (Djamarah dan Zain, 1995: 128). Oleh karena itu diperlukan suatu cara untuk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 1 Kalirejo melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan dapat merangsang kreativitas berpikir siswa. Menurut Syaodih, pengembangan kreativitas berpikir dapat dilakukan melalui proses belajar

*discovery* atau *inquiry* dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori (Syaodih, 2006: 105).

Strategi pembelajaran *Concept Mapping* (peta konsep) merupakan strategi belajar yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas berpikir siswa, karena peta konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna. *Concept Mapping* juga dapat membantu siswa untuk memudahkan mempelajari materi pelajaran dalam bentuk ide pokok dan konsep-konsep sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang diberikan. Menurut Trianto, *Concept Mapping* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum guru mengajarkan suatu topik, menolong siswa bagaimana belajar, untuk mengungkapkan konsepsi salah (miskonsepsi) yang ada pada anak, dan sebagai alat evaluasi (Trianto, 2009: 164). Menurut Nur (2000b), terdapat empat jenis atau tipe dari *Concept Mapping*, yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*events chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*) (Nur dalam Trianto, 2009: 160). Jenis *Network Tree* jika digambarkan hampir menyerupai sebuah pohon terbalik, dimana dari setiap konsep-konsep menunjukkan suatu hubungan dari yang umum ke yang lebih khusus lagi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Berpikir Siswa dengan Strategi Pembelajaran *Concept Mapping* Jenis *Network Tree* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi pengembangan ilmu, dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengkaji penggunaan strategi belajar yang tepat dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Sejarah.
2. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan kepada sekolah sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga mutu pendidikan akan meningkat.

3. Bagi guru, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi belajar untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam pembelajaran Sejarah.
4. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas berpikir siswa sehingga akan mencapai hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah yang optimal.
5. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi kepada mahasiswa yang akan menjadi guru tentang pentingnya penggunaan strategi belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1. Ruang Lingkup Subjek**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI ISOS.3 SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

#### **2. Ruang Lingkup Objek**

Objek penelitian ini adalah kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar kognitif.

#### **3. Ruang Lingkup Wilayah**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kalirejo, Lampung Tengah.

#### **4. Ruang Lingkup Waktu**

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

#### **5. Ruang Lingkup Ilmu**

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan IPS.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS**

### **2.1. Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Depdiknas, 2005: 849). Pengaruh juga didefinisikan Badudu dan Zain sebagai (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi, (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, dan (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain (Badudu dan Zain, 1994: 1031).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Pengaruh yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan sebab akibat antara kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah melalui strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*.

### 2.1.2. Kreativitas Berpikir Siswa

Guilford mengemukakan tentang konsep berfikir bahwa:

Konsep berfikir terbagi menjadi dua macam, yaitu berfikir konvergen dan berfikir divergen. Berfikir konvergen (*Convergen Thinking*) yaitu suatu cara berfikir yang mengarah pada satu kesimpulan khusus, sedangkan berfikir divergen (*Divergen Thinking*), yaitu suatu cara berfikir yang lebih menekankan pada variasi jawaban yang berbeda terhadap suatu pertanyaan. Kreativitas sendiri memiliki pengertian suatu proses berfikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan (Guilford dalam Solso, 2008: 449).

Menurut Utami Munandar, kreativitas (berpikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan – berdasarkan data atau informasi yang tersedia – menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban (Utami Munandar, 1985: 48).

Ciri-ciri kreativitas menurut Supriadi (1994) dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif (Supriadi dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, 2010: 15). Utami Munandar juga berpendapat tentang ciri-ciri kreativitas bahwa:

Ciri-ciri kreativitas seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, atau perincian merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang, dengan kemampuan berfikir kreatif. Sedangkan ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang disebut ciri-ciri afektif dari kreativitas. Motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas termasuk ciri-ciri afektif kreativitas. Ciri-ciri afektif lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang ialah: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil risiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa

humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain, dan sebagainya (Utami Munandar, 1985: 51).

Lebih lanjut lagi, Sund yang dikutip Slameto menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui ciri-ciri berikut ini:

1. Hasrat keingintahuan cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang akal.
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit.
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan,
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
8. Berfikir fleksibel.
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
11. Memiliki semangat bertanya dan meneliti.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
13. Memiliki latar belakang membaca yang luas (Sund dalam Slameto, 2003: 17).

Dalam penelitian ini kreativitas ditinjau sebagai proses dan produk. Pengkajian kreativitas berdasarkan dua aspek ini lebih dimungkinkan karena kedua hal ini adalah aspek kognitif yang dapat langsung ditemukan melalui hasil pekerjaan siswa dan pengungkapan ide mereka secara lisan. Adapun indikator yang akan dilihat dan diukur oleh peneliti hanya meliputi lima indikator, yakni: 1) hasrat keingintahuan cukup besar, 2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, 3) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, 4) memiliki semangat bertanya dan meneliti, dan 5) memiliki daya abstraksi yang cukup baik. Jadi, kreativitas berpikir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki keaktifan dalam bertanya, menanggapi pertanyaan, mengerjakan tugas, bersemangat dalam pelajaran, dan memiliki daya abstraksi yang diwujudkan



dalam sikap saat diterapkan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*.

### **2.1.3. Strategi Pembelajaran**

Menurut Hamzah B. Uno, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar (Hamzah B. Uno, 2007: 2). Strategi pembelajaran juga diartikan oleh Bambang Warsita sebagai suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik (guru) terhadap peserta didik (murid) yang lain dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik secara berkesinambungan (Bambang Warsita, 2008: 267).

Menurut Senjaya (2008: 127), strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode tertentu (Senjaya dalam Kokom Komalasari, 2010: 56). Hal tersebut diperjelas oleh Sudrajat (2011) bahwa:

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, dan teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Sudrajat dalam Nunik Suryani dan Leo Agung, 2012: 8).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam rangka

untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga terjadi perubahan dalam berbagai aspek di dalam diri siswa.

#### **2.1.4. Strategi *Concept Mapping***

Berdasarkan teori kognitif dan pemrosesan informasi, terdapat empat strategi belajar yang dapat digunakan dan diajarkan, yaitu: 1) strategi mengulang (*rehearsal strategies*); strategi elaborasi (*elaboration strategies*); strategi organisasi (*organization strategies*); dan 4) strategi metakognitif (*metacognitive strategies*).

Menurut Trianto, strategi organisasi (*organization strategies*) yaitu strategi peningkatan kebermaknaan informasi baru, melalui penggunaan struktur-struktur pengorganisasian baru pada informasi tersebut. Termasuk dalam strategi ini adalah *outlining* (membuat kerangka garis besar), *mapping* (pemetaan konsep), *mnemonic* (membuat kategori baru) (Trianto, 2009: 144).

Menurut Novak & Gown, peta konsep adalah suatu gambaran skematis untuk mempresentasikan suatu rangkaian konsep yang berkaitan antar konsep-konsep. Peta ini mengungkapkan hubungan-hubungan yang berarti antara konsep dan menekankan gagasan-gagasan pokok (Novak & Gown dalam Suparno, 2007: 146). Hal ini sesuai dengan pendapat Martin (1994) bahwa:

Peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama. Peta konsep menyediakan bantuan visual konkret untuk membantu mengorganisasikan informasi sebelum informasi tersebut dipelajari. Peta konsep membantu guru memahami macam-macam konsep yang ditanamkan di topik lebih besar yang diajarkan, yang akan memperbaiki perencanaan dan instruksi guru (Martin dalam Trianto, 2009: 157).

Penerapan strategi pembelajaran peta konsep bertujuan agar belajar lebih menarik karena cara penyajiannya. Menurut Soetrisno terdapat sudut pandang seni, peta konsep dapat ditampilkan dan berperan untuk membuat pembaca menjadi senang karena keindahan tampilan kerangka pikir yang dituangkan dalam peta konsep sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Soetrisno, 2007: 89).

### **Langkah-langkah Pembelajaran Strategi *Concept Mapping***

1. Memilih materi pokok yang akan dipelajari.
2. Meminta siswa untuk mengemukakan ide atau gagasan tentang materi pokok yang akan dipelajari sebanyak mungkin dalam bentuk konsep-konsep.
3. Kemudian meminta siswa untuk memilih-milih konsep yang utama dari ide atau gagasan yang telah dikemukakan sebelumnya.
4. Meminta siswa untuk menulis kembali konsep-konsep utama ke dalam bentuk peta konsep pada kertas kosong.
5. Setelah ditulis mintalah siswa menggambarkan konsep-konsep yang saling berhubungan.
6. Setelah semua konsep telah digambarkan pastikan para siswa memberi garis tanda saling berhubungan antar konsep.
7. Mengajak seluruh kelas untuk mengoreksi dan mengevaluasi terhadap peta-peta yang telah dipresentasikan.
8. Di akhir pelajaran guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan terhadap materi yang dipelajari melalui peta konsep tertentu.

### **Kelebihan dan Kekurangan *Concept Mapping***

Menurut Stita (2011), *Concept Mapping* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena peta konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna;
- b. dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas berpikir siswa;
- c. akan memudahkan siswa dalam belajar;
- d. sebagai sarana untuk membiasakan otak berfikir terkonsep dalam segala hal;
- e. dapat digunakan sebagai pengganti ringkasan yang lebih fleksibel;
- f. dapat mempermudah pemahaman siswa dan guru;
- g. dapat menyatukan satu persepsi antara guru dan siswa; dan
- h. dapat digunakan dalam berbagai hal (Stita, 2011, <http://stittattaqwa.blogspot.com/2011/07/urgensi-peta-konsep.html>).

Menurut Stita (2011), *Concept Mapping* memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- a. pemahaman peta konsep dapat dicapai dengan syarat siswa sudah memahami pokok bahasan;
- b. siswa sulit menentukan konsep-konsep yang terdapat dalam materi yang dipelajari;
- c. siswa sulit menentukan kata penghubung untuk menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain (Stita, 2011, <http://stittattaqwa.blogspot.com/2011/07/urgensi-peta-konsep.html>).

### **2.1.5. *Concept Mapping* Jenis *Network Tree***

Menurut Nur (2000b), terdapat empat macam atau jenis dari *Concept Mapping*, yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*events chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*) (Nur dalam Trianto, 2009: 160). Trianto berpendapat bahwa *Network Tree* cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal berikut: (a) menunjukkan sebab akibat, (b) suatu hierarki, (c) prosedur yang bercabang, dan (d) istilah-istilah yang berkaitan yang dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan-hubungan (Trianto, 2009: 161).

Menurut Trianto, langkah-langkah dalam membuat *Concept Mapping* jenis *Network Tree* yakni:

- 1) Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata-kata lain dituliskan pada garis-garis penghubung yang menunjukkan hubungan antara ide-ide itu.

- 2) Pada saat mengkonstruksi suatu pohon jaringan, tuliskan topik itu dan daftarkan konsep-konsep utama yang berkaitan dengan konsep-konsep itu.
- 3) Periksa daftar dan mulai menempatkan ide-ide atau konsep-konsep dalam suatu susunan dari umum ke khusus.
- 4) Cabangkan konsep-konsep yang berkaitan itu dari konsep utama dan berikan hubungannya pada garis-garis itu (Trianto, 2009: 161).

### 2.1.6. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar didefinisikan Oemar Hamalik sebagai perubahan tingkah laku yang diharapkan, yang nantinya dimiliki siswa setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar (Oemar Hamalik, 2005: 43). Hal tersebut diperjelas oleh Bloom yang menyatakan bahwa:

Ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar, yaitu:

- a. Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah Psikomotor, terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas (Dimiyati dan Mujiono, 2006: 26).

Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif yang terdiri atas enam jenjang proses berpikir, yaitu: (1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), (2) Pemahaman (*comprehension*), (3) Penerapan (*application*), (4) Analisis (*analysis*), (5) Sintesis (*synthesis*), dan (6) Evaluasi (*evaluation*) (Bloom dalam Anas Sudijono, 2011: 50).

Adapun penjelasan dari masing-masing keenam ranah tersebut menurut Anas Sudijono yaitu:

1. Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapakan kemampuan untuk menggunakannya.

2. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.
3. Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret.
4. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada (Anas Sudijono, 2011: 50-52).

Tabel 2. Daftar Indikator Operasional Ranah Kognitif (C1 – C6)

No.	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1.	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, dan mereproduksi.
2.	Pemahaman (C2)	Menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.
3.	Aplikasi (C3)	Mengoperasikan, menemukan, menunjukkan, menghubungkan, memecahkan, menggunakan, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, meramalkan, menyiapkan, dan menghasilkan.
4.	Analisis (C4)	Merinci, mengidentifikasi, mengilustrasikan, menunjukkan, menghubungkan, memilih, memisah, menyusun, membagi, membedakan, dan menyimpulkan.
5.	Sintesis (C5)	Mengkategorikan, menyusun, menghubungkan, mengkombinasi, mencipta, menjelaskan, memodifikasi, mengorganisasikan, membuat rencana, menyusun kembali, merekonstruksikan, merevisi, menuliskan, dan menceritakan.

Tabel 2 (lanjutan)

6.	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, memutuskan, menerangkan, membandingkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menafsirkan menghubungkan, dan membuktikan.
----	---------------	---

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 150)

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa setelah kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas berfikir siswa, yang terdiri atas enam jenjang dari yang terendah ke yang tertinggi, meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

### **2.1.7. Pembelajaran Sejarah**

Menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni, sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 55). Adapun tujuan dari pembelajaran sejarah menurut Depdiknas (2003) adalah agar siswa menyadari adanya keberagaman hidup pada masing-masing-masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Depdiknas dalam Isjoni, 2007: 72).

Menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni, pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah peradaban dunia (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 56).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan usaha yang dilakukan seorang guru untuk memberikan pelajaran sejarah kepada siswa melalui suatu proses belajar dan mengajar untuk mempelajari peristiwa-peristiwa yang telah lampau agar nantinya menjadi pedoman untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang.

## **2.2. Kerangka Pikir**

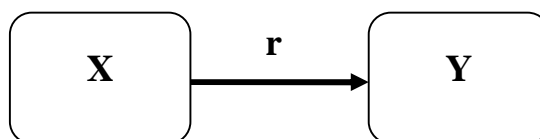
Pada penelitian ini menggunakan dua bentuk variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* (X), dan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif (Y).

Kreativitas berpikir merupakan kemampuan berpikir divergen dalam menemukan berbagai macam jawaban berdasarkan data dan informasi yang telah tersedia. Sedangkan hasil belajar kognitif adalah skor yang diperoleh dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.

*Concept Mapping* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan pemahaman siswa, karena merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna. Adanya *Concept Mapping* jenis *Network Tree* akan memudahkan siswa dalam memahami garis besar materi pelajaran yang akan dipelajari, karena dapat menunjukkan hubungan sebab akibat dan istilah-istilah yang berkaitan untuk menjelaskan suatu hubungan. Oleh karena itu, adanya penerapan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* diharapkan akan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa menjadi lebih baik.



### 2.3. Paradigma



Keterangan :

X = Kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*

Y = Hasil belajar kognitif siswa

r = Pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa

### 2.4. Hipotesis

Menurut Triyono, istilah hipotesis merupakan gabungan kata *hypo* yang artinya 'di bawah' dan *thesa* yang artinya 'kebenaran'. Jadi, hipotesis adalah jawaban sementara yang tingkat kebenarannya masih harus diuji, karena hipotesis merupakan kesimpulan teoretis yang disimpulkan dari tinjauan pustaka atau teori (Triyono, 2013: 123). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

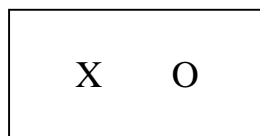
H<sub>1</sub> : Ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

## IV. METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Wina Sanjaya, metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Wina Sanjaya, 2013: 87).

Di dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *pre-experimental designs* dengan desain *One Shot Case Study*. *One Shot Case Study* merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi perlakuan dan kemudian diobservasi hasilnya. Pada kelas eksperimen diterapkan Strategi Pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*, sedangkan observasi hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi kreativitas berpikir siswa melalui lembar observasi dan mengobservasi nilai *posttest* di tiap akhir pertemuan.. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan:

X = *Treatment* yang diberikan

O = Observasi

(Sugiyono, 2013: 74)

## 3.2. Populasi dan Sampel

### 3.2.1. Populasi

Hadari Nawawi mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Hadari Nawawi, 1983: 141). Jadi, populasi merupakan keseluruhan dari data yang menjadi objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI ISOS di SMA Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2015/2016, seperti yang ada pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Populasi Kelas XI ISOS SMA Negeri 1 Kalirejo

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI ISOS.1	14	18	32
2.	XI ISOS.2	15	19	34
3.	XI ISOS.3	14	17	31
4.	XI ISOS.4	10	19	29
Jumlah		51	73	124

Sumber: TU SMA Negeri 1 Kalirejo

### 3.2.2. Sampel

Menurut S. Margono, sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (*monster*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (S. Margono, 2007: 121). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Menurut Sugiyono, dikatakan *simple* (sederhana) karena

pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013: 82). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI ISOS.3 SMA Negeri 1 Kalirejo sebagai objek penelitiannya, yang terlihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Sampel Kelas XI ISOS.3 SMA Negeri 1 Kalirejo

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI ISOS.3	14	17	31
	Jumlah	14	17	31

Sumber: TU SMA Negeri 1 Kalirejo

### 3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.3.1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 38).

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, yakni sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa XI ISOS.3.

### **3.3.2. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu yang berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kreativitas berpikir siswa dalam penelitian ini akan dilihat dan diukur oleh peneliti dengan indikator yang meliputi: 1) hasrat keingintahuan cukup besar, 2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, 3) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, 4) memiliki semangat bertanya dan meneliti, dan 5) memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- b. Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diperoleh setelah evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui tes yang terdiri dari enam jenjang berpikir, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

## **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

### **3.4.1. Teknik Tes**

Menurut Anne Anastasi, tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar yang obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu (Anne Anastasi dalam Anas Sudijono, 2011: 66).

Menurut Triyono, secara garis besar langkah-langkah penyusunan tes adalah (a) menetapkan tujuan tes, (b) menentukan materi tes, (c) menentukan aspek dan tingkat kemampuan yang diuji, (d) menentukan jumlah soal dan lamanya

waktu mengerjakan, (e) memilih tipe tes dan format tes, (f) menentukan tingkat kesukaran dan pedoman penilaian, (g) penyusunan kisi-kisi tes, (h) penulisan butir soal, dan (i) kalibrasi soal (Triyono, 2013: 174).

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa yang berguna untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree*.

### **3.4.2. Teknik Observasi**

Menurut S. Margono, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (S. Margono, 2007: 158). Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013: 145). Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data kreativitas berpikir siswa secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

### **3.4.3. Teknik Wawancara**

Triyono mendefinisikan teknik wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, baik secara langsung melalui tatap muka (*face to face*) antara sumber data (responden) atau secara tidak langsung (Triyono, 2013: 162). Menurut Sugiyono, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2013: 231).

Adapun teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah kelas XI ISOS di SMA Negeri

1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016 untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, interaksi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, serta hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.

#### **3.4.4. Teknik Dokumentasi**

Menurut Sugiyono, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah lalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013: 240). Pada penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa dan nilai kelas XI ISOS di SMA N 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **3.4.5. Teknik Kepustakaan**

Menurut M. Nazir, yang dimaksud dengan studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988: 111). Teknik kepustakaan dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti: teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

### **3.5. Langkah-langkah Penelitian**

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Membuat instrumen penelitian.

4. Melakukan validitas instrumen.
5. Menguji coba instrumen.
6. Melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas.
7. Menganalisis data.
8. Membuat kesimpulan.

### **3.6. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran**

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

Pada awal pembelajaran guru memeriksa kehadiran siswa, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### **2. Kegiatan Inti**

Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa yang berisikan materi tentang Perkembangan Pengaruh Barat pada Masa Kolonial di Indonesia. Kemudian siswa diminta untuk mengemukakan ide atau gagasan tentang materi pokok yang akan dipelajari sebanyak mungkin dalam bentuk konsep-konsep. Setelah itu, siswa diminta untuk memilih-milih konsep yang utama dari ide atau gagasan yang telah dikemukakan sebelumnya dan menuliskan kembali konsep-konsep utama ke dalam bentuk peta konsep pada LKS yang telah diberikan. Lalu, guru meminta siswa untuk menggambarkan konsep-konsep yang saling berhubungan dan memastikan para siswa memberi garis tanda saling berhubungan antar konsep. Setelah semua siswa menggambarkan peta konsep pada LKS yang telah disediakan, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil peta konsep yang telah digambarkan. Kemudian,



guru mengajak seluruh kelas untuk mengoreksi dan mengevaluasi terhadap peta-peta yang telah dipresentasikan.

### 3. Kegiatan Penutup

Di akhir pelaksanaan kegiatan ini, guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari melalui peta konsep, serta memberi soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

## 3.7. Instrumen Penelitian

### 3.7.1. Tes

Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kegiatan pembelajaran. Tes formatif pilihan ganda berjumlah 30 soal yaitu 10 soal untuk tiap pertemuan yang terdiri dari enam ranah kognitif, yaitu aspek C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Adapun kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini terlihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5: Kisi-kisi Soal *Posttest*

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal
Menganalisis pengaruh imperialisme dan kolonialisme Barat di Indonesia dalam bidang politik, ekonomi, sosial-budaya, pendidikan dan agama serta perlawanan kerajaan Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme Barat.	• Menguraikan kebijakan pemerintah kolonial di Indonesia.	10
	• Menjelaskan perlawanan rakyat Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme Barat di Indonesia.	10
	• Menguraikan pengaruh imperialisme dan kolonialisme Barat di Indonesia.	10

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2016

### 3.7.2 Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur dan melihat kreativitas berpikir siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Adapun kisi-kisi instrumen observasi kreativitas berpikir siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Observasi

<b>Indikator</b>	<b>Butir Pertanyaan</b>	<b>Nomor Pertanyaan</b>
Hasrat keingintahuan cukup besar	1	1
Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru	1	2
Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas	1	3
Memiliki semangat bertanya dan meneliti	1	4
Memiliki daya abstraksi yang cukup baik	1	5

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2016

## 3.8. Uji Instrumen Penelitian

### 3.8.1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013: 121).

Validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas item. Menurut Anas Sudijono, validitas item dari suatu tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut (Anas Sudijono, 2011: 182). Adapun rumus yang digunakan untuk

mengetahui besarnya validitas adalah dengan rumus *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

n = Jumlah responden

X = Skor variabel (jawaban responden)

Y = Skor total dari variabel (jawaban responden)

(Syofian Siregar, 2013: 48)

Butir instrumen dinyatakan valid jika koefisien korelasi (r) sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3). Menurut Masrun, item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau  $r = 0,3$  (Masrun dalam Sugiyono, 2013: 133-134).

### 3.8.2. Uji Reliabilitas

Menurut S. Margono, reliabilitas berhubungan dengan kemantapan, ketepatan dan homogenitas suatu alat ukur. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama (S. Margono, 2007: 181). Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

$X_i$	=	Jawaban responden untuk setiap butir pernyataan
$\sum X$	=	Total jawaban responden untuk setiap butir pernyataan
$\sigma_t^2$	=	Varians total
$\sum \sigma_b^2$	=	Jumlah varians butir
$k$	=	Jumlah butir pernyataan
$r_{11}$	=	Koefisien reliabilitas instrumen

(Syofian Siregar, 2013: 58)

Kriteria untuk menentukan reliabilitas yakni sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

Koefisien relibilitas ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 89)

### 3.8.3. Tingkat Kesukaran

Derajat atau tingkat kesukaran yang dimiliki oleh tiap butir item tes hasil belajar berfungsi untuk mengetahui bermutu atau tidaknya butir-butir item tersebut. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung angka indeks kesukaran item dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

- $P$  = Proportion = proporsi = *difficulty index* = angka indeks kesukaran item
- $Np$  = Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan betul terhadap butir item yang bersangkutan
- $N$  = Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar
- (Anas Sudijono, 2011: 372)

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran suatu butir soal ditentukan dengan menggunakan kriteria indeks kesukaran yang dapat dilihat seperti berikut:

Tabel 8. Interpretasi Angka Indeks Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sangat sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Anas Sudijono (2011: 372)

### 3.8.4. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = *Discriminatory power* (angka indeks diskriminasi item)

$P_A$  = Proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

di mana:

$B_A$  = Banyaknya testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$J_A$  = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok atas

$P_B$  = Proporsi testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

di mana:

$B_B$  = Banyaknya testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$J_B$  = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok bawah

(Anas Sudijono, 2011: 389-390)

Hasil perhitungan daya pembeda diinterpretasi berdasarkan patokan indeks daya pembeda yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Patokan Indeks Daya Pembeda

Besarnya D	Klasifikasi	Interpretasi
Kurang dari 0,20	Poor	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik.
0,20 – 0,40	Satisfactory	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang cukup (sedang).
0,40 – 0,70	Good	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik.
0,70 – 1,00	Excellent	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali.
Bertanda negatif	–	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali).

Sumber: Anas Sudijono (2011: 389)

### 3.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif yang meliputi teknik pengolahan data, uji prasyarat analisis data, dan uji hipotesis.

#### 3.9.1. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh adalah berupa skor tes dan kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran Sejarah. Agar data tersebut dapat dianalisis, sebelumnya data harus diolah terlebih dahulu. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah skor maksimum

(Anas Sudijono, 2011:43)

### 3.9.2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi sebelum peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

#### 3.9.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih merepresentasikan populasi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat, yakni sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$O_i$  = Frekuensi harapan

$E_i$  = Frekuensi yang diharapkan

$K$  = Banyaknya pengamatan

(Sudjana, 2005: 273)

Keputusan uji:

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $dk = k - 3$  dan taraf  $\alpha = 5\%$ , maka data berdistribusi normal.

### 3.9.2.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan uji dua varian, yakni sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varian terbesar

$S_2^2$  = Varian terkecil

(Sudjana, 2005: 249)

Keputusan uji:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , dengan taraf  $\alpha = 5\%$ , dk pembilang =  $(n_1 - 1)$ , dk penyebut =  $(n_2 - 1)$ , maka data tersebut homogen.

### 3.9.2.3. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah kreativitas berpikir siswa dengan hasil belajar kognitif memiliki hubungan atau pola yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian linieritas yakni sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{res}}$$

Keterangan:

$RK_{Reg(b/a)}$  = Rata-rata jumlah kuadrat regresi b terhadap a

$RK_{res}$  = Rata-rata jumlah kuadrat residu

(Syofian Siregar, 2013: 285)



Keputusan uji:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , dk pembilang = 1, dan dk penyebut =  $n - 2$ , maka regresi tersebut linear.

#### 3.9.2.4. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi nilai dari hasil belajar kognitif apakah nilai kreativitas berpikir siswa mengalami kenaikan atau penurunan. Adapun bentuk persamaannya regresi linier sederhana yakni:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a dan b = Konstanta

Dimana:

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X) \sum Y}{\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

(Syofian Siregar, 2013: 284-285)

#### 3.9.3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji yaitu:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t, yakni sebagai berikut.

$$t_{\text{hitung}} = r \sqrt{\frac{n-2}{1-(r)^2}}$$

Dimana:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keputusan uji:

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , dengan  $t_{\text{tabel}} = t$  (dk = n-2) dan  $\alpha = 0,05$ , maka ada pengaruh.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang telah dianalisis diperoleh  $t_{hitung}$  (3,399)  $>$   $t_{tabel}$  (2,045), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif kreativitas berpikir siswa dengan strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI ISOS.3 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2015/2016. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kreativitas berpikir siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar kognitifnya.

### 5.2. Saran

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah karena pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas berpikir siswa melalui strategi pembelajaran *Concept Mapping* jenis *Network Tree* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas berpikirnya secara maksimal agar dapat memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran secara maksimal pula.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Badudu dan Zain. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. 1995. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Leo Agung dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munib, Achmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Nawawi, Hadari. 1983. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nunik Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetrisno, L., dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Diknas.
- Solso, dkk. 2008. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga
- Stita, Taqwa. 2011. *Urgensi Peta Konsep*. (di poskan pada Minggu, 10 Juli 2011 ) <http://stittattaqwa.blogspot.com/2011/07/urgensi-peta-konsep.html>.(Di Akses pada Minggu, 15 November 2015 @ 11.20).
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Suparno, Paul. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika: Konstruktivistik & Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Susilo, J.M. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: LP21 Press.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.