

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* DENGAN *MIND MAPPING* PADA MATERI FUNGSI DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 13 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/ 2018

Aliefah Nurafifaeni¹⁾, Triyanto²⁾, Henny Ekana Chrisnawati³⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, aliefahn@gmail.com

²⁾ Dosen Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, triyanto@fkip.uns.ac.id

³⁾ Dosen Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, henny_ekana@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui manakah yang menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* atau pembelajaran langsung; manakah yang mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik antara siswa yang memiliki tingkatan kreativitas tinggi, sedang atau rendah. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* memberikan prestasi belajar yang sama dengan model pembelajaran langsung; siswa dengan tingkat kreativitas tinggi memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada tingkat kreativitas sedang dan rendah, sedangkan siswa dengan tingkat kreativitas sedang memberikan prestasi belajar sama dengan tingkat kreativitas rendah; pada masing-masing model pembelajaran, tingkat kreativitas tinggi memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada kreativitas sedang dan rendah, sedangkan tingkat kreativitas sedang memberikan prestasi belajar sama dengan tingkat kreativitas rendah; pada masing-masing kategori kreativitas model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* memberikan prestasi belajar sama dengan model pembelajaran langsung.

Kata kunci : STAD, *Mind Mapping*, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari mengakibatkan matematika sudah diperkenalkan di dunia pendidikan dari mulai jenjang SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi.

Dalam bidang pendidikan, keadaan ditingkat nasional sangat tidak memuaskan. Jika dilihat pada data Ujian Nasional (UN) tahun 2016 untuk mata pelajaran Matematika, setengah lebih dari jumlah peserta yang mengikuti UN mendapatkan nilai kurang dari 60,0 yaitu sebanyak 2.630.591 siswa dari total 4.164.229 siswa dengan kata lain sebanyak 63,17% siswa memperoleh nilai di bawah 60,0. Adapun untuk kota Surakarta khusus nya SMP

Negeri 13 Surakarta, sebanyak 198 siswa dari total 247 siswa memperoleh nilai di bawah 60,0 atau dengan kata lain sebanyak 80,16% siswa memperoleh nilai kurang dari 60,0.

Berdasarkan data PAMER UN 2016 menyebutkan bahwa nilai rata-rata Ujian Nasional mata pelajaran matematika di SMP Negeri 13 Surakarta sebesar 47,50 ini termasuk nilai yang cukup rendah. Pada materi fungsi daya serap siswa SMP Negeri 13 Surakarta hanya sebesar 13,77%. Materi fungsi merupakan salah satu materi yang termasuk dalam kategori rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah pemahaman konsep yang masih rendah.

Berdasarkan observasi di sekolah, rendahnya pemahaman konsep disebabkan oleh beberapa faktor baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internalnya antara

lain motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, gaya belajar siswa, dan lain-lain. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu solusi untuk dapat membuat siswa turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif dalam suatu kelompok sehingga dapat menumbuhkan pemahaman konsep pada saat diskusi. STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu penyajian materi, belajar kelompok, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi kelompok [5].

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah [4]. Dalam pembelajaran langsung, guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung dan siswa cenderung menghafalkan materi dari guru tersebut. Siswa tidak cukup hanya menghafalkan karena menghafal tanpa memahami konsep tidak berpengaruh saat menyelesaikan masalah. Selain memiliki pemahaman, siswa juga dituntut untuk memiliki kreativitas untuk dapat menyelesaikan masalah mengenai materi fungsi yang sangat bervariasi.

Selain model pembelajaran kooperatif STAD, perlu diterapkan teknik pencatatan yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. *Mind Mapping* merupakan salah satu teknik pencatatan. Peta pikiran diartikan sebagai teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan [4].

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, hal yang harus dipahami oleh guru adalah kreativitas siswa. Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor internal yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Kreativitas menekankan pada aspek proses maupun produk, sehingga kreativitas sendiri dipandang sebagai suatu kemampuan maupun aktivitas kognitif individu yang menghasilkan sesuatu cara atau sesuatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi [4].

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai pada tujuan yang telah ditetapkan dalam periode tertentu. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang ada dalam individu dan lingkungan. Matematika adalah bidang ilmu yang menggunakan penalaran yang terdiri dari konsep-konsep yang digeneralisasikan secara deduktif. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dalam kurun waktu tertentu dan ditunjukkan dengan nilai.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran peserta didik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. [6].

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah [7]. Fase-fase yang ada dalam pembelajaran langsung yaitu, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa; mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan; membimbing pelatihan; me-

ngecek pemahaman dan memberikan umpan balik; dan memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan konsep [7].

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi [7]. Pada dasarnya dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

Model pembelajaran STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu **(1) Penyajian materi**, materi disajikan dengan presentasi di dalam kelas yang berfokus pada unit STAD. **(2) Kelompok**, kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang heterogen, kelompok ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anggota dalam kelompok tersebut benar-benar belajar dan mempersiapkan setiap siswa untuk menghadapi kuis. **(3) Skor kemajuan individual**, skor tersebut diperoleh berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dari skor awal yang telah mereka miliki. **(5) Rekognisi kelompok**, kelompok akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu [5].

Mind Mapping merupakan salah satu teknik pencatatan yang dikembangkan pada 1970-an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak sebenarnya. Peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan pra-sarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Detail-detail dari suatu peta pikiran mudah diingat karena mereka mengikuti pola pemikiran otak.

Adapun kiat-kiat untuk membuat peta pikiran yaitu: (1) di tengah kertas, buatlah lingkaran dari gagasan utamanya; (2) tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk tiap-tiap poin kunci, gunakan pulpen warna-warni; (3) tuliskan kata kunci/ frase pada tiap-tiap cabang, kembangkan untuk menambahkan detail-detail; (4) tambahkan

simbol dan ilustrasi; (5) gunakan huruf capital; (6) tuliskan gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar; (7) hidupkanlah peta pikiran anda; (8) garis bawah kata-kata dan gunakan huruf-huruf tebal; (9) bersikap kreatif dan berani; (10) gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan poin-poin atau gagasan-gagasan; (11) buatlah peta pikiran secara horizontal.

Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pembagian siswa dalam kelompok-kelompok untuk memahami suatu materi pelajaran dan setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan materi dari setiap anggota kelompoknya. *Mind Mapping* merupakan teknik pencatatan yang ada pada proses pembelajaran hal yang sangat penting. Peta pikiran menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan [8]. Oleh karena itu kegiatan siswa dalam memperoleh pengetahuan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* merupakan perpaduan yang sesuai untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat menuntun siswa untuk aktif dan dapat membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran yang dipelajarinya.

Kreativitas meliputi unsur-unsur simbolisme, permainan peran, acting, menggambar, grafis, ilustrasi, melukis, menghasilkan hal-hal semacam itu, menjiplak, mencetak, menggarif, mematung, bentuk-bentuk seni dan seni murni, fotografi, pembuatan peta, meniru dan mendeskripsikan [1]. Kreativitas dan seni berkaitan erat melalui rangkaian representasi. Gagasan sebagian orang tentang kreativitas seringkali dituangkan dalam bentuk gambar, lukisan dan permainan musik.

Ciri-ciri orang kreatif dari pakar psikologi adalah sebagai berikut: imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat yang luas, menonjol dalam salah satu bidang seni, bebas dalam berpikir, mempunyai rasa ingin tahu, senang berpetualang, penuh energy, percaya pada diri sendiri, bersedia mengambil resiko, banyak membaca, banyak menulis, berani dalam pendirian dan keyakinan, bebas dalam menyatakan pendapat, responsif terhadap kejadian sekeliling, dan ingin mendapat pengalaman baru [3].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) manakah yang menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* atau pembelajaran langsung pada materi fungsi. (2) Manakah yang mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik antara siswa yang memiliki tingkatan kreativitas tinggi, sedang atau rendah. (3) Pada masing-masing tingkatan kreativitas siswa, manakah yang menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* atau pembelajaran langsung pada materi fungsi. (4) Pada masing-masing model pembelajaran, manakah yang mempunyai prestasi belajar matematika lebih baik antara siswa yang mempunyai tingkatan kreativitas tinggi, sedang atau rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Surakarta pada kelas VII Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 250 siswa yang terbagi ke dalam delapan kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu dengan mengambil secara

acak dua kelas dari enam kelas yang ada, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Uji coba instrumen dilaksanakan di SMP Negeri 16 Surakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi untuk mengumpulkan data yang berupa data nilai Ulangan Harian pada materi Aljabar, metode tes untuk data prestasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar dan metode angket untuk data kreativitas siswa.

Pada penelitian ini digunakan dua variabel bebas yaitu model pembelajaran (A) dan kreativitas siswa (B). Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran STAD *Mind Mapping* (a_1) dan model pembelajaran langsung (a_2), sedangkan kreativitas siswa dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu tinggi (b_1), sedang (b_2), dan rendah (b_3). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan rancangan faktorial 2×3 untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Model (A)	Kreativitas (B)		
	Tinggi (b_1)	Sedang (b_2)	Rendah (b_3)
STAD dengan <i>Mind Mapping</i> (a_1)	(ab) ₁₁	(ab) ₁₂	(ab) ₁₃
Langsung (a_2)	(ab) ₂₁	(ab) ₂₂	(ab) ₂₃

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dilanjutkan uji pasca anava dengan menggunakan metode *Scheffe*. Sebagai persyaratan analisis yaitu populasi berdistribusi normal menggunakan uji *Lilliefors* dan populasi mempunyai variansi yang sama (homogen) menggunakan metode *Bartlett*.

Hipotesis ujinya sebagai berikut:

$$H_{0A} : \alpha_i = 0 \text{ untuk setiap } i = 1, 2$$

$$H_{1A} : \text{ada } \alpha_i \text{ yang tidak sama dengan nol}$$

$H_{0B} : \beta_j = 0$ untuk setiap $j = 1, 2, 3$

$H_{1B} : \text{ada } \beta_j \text{ yang tidak sama dengan nol}$

$H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk setiap $i = 1, 2$ dan $j = 1, 2, 3$

$H_{1AB} : \text{ada } (\alpha\beta)_{ij} \text{ yang tidak sama dengan nol}$

Tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan terhadap kelas STAD dengan *Mind Mapping* dan kelas langsung untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki keadaan awal yang sama. Berdasarkan hasil uji keseimbangan keadaan awal, dapat disimpulkan bahwa kelas STAD dengan *Mind Mapping* dan kelas langsung berasal dari populasi yang memiliki keadaan awal sama atau seimbang. Selain itu, sebelum melakukan analisis, dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel dari kelas STAD dengan *Mind Mapping*, kelas langsung, tingkat kreativitas siswa tinggi, sedang, dan rendah berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel dari model pembelajaran dan kreativitas siswa berasal dari populasi yang homogen.

Hasil perhitungan rerata skor prestasi belajar matematika siswa antar baris, kolom, dan antar sel disajikan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Rerata Marginal

Model Pembelajaran	Kreativitas Siswa			Rataan Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
STAD dengan <i>Mind Mapping</i>	75,71	61,50	59,62	63,38
Langsung	72,78	57,12	56,67	60,79
Rataan Marginal	74,06	59,02	59,06	

Rangkuman hasil perhitungan uji analisis variansi dua jalan sel tak sama disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan dengan Sel Tak Sama

Sumber	F	F_{tab}	Keputusan uji
Model Pembelajaran(A)	1,3763	3,9700	H_{0A} tidak ditolak
Kreativitas (B)	12,6289	3,1200	H_{0B} ditolak
Interaksi (AB)	0,0271	3,1200	H_{0AB} tidak ditolak

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh (1) $F_a = 1,3763 < 3,9700 = F_{(0,05;1;72)}$ sehingga H_{0A} tidak ditolak, hal ini berarti tidak terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi fungsi. (2) $F_b = 12,6289 > 3,1200 = F_{(0,05;2;72)}$, sehingga H_{0B} ditolak, hal ini berarti terdapat pengaruh tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi fungsi. (3) $F_{ab} = 0,0271 \leq 3,1200 = F_{(0,05;2;72)}$, sehingga H_{0AB} tidak ditolak, hal ini berarti tidak ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika pada materi fungsi.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama pada Tabel 3 diperoleh keputusan uji H_{0A} tidak ditolak berarti kedua model pembelajaran memberikan pengaruh yang sama terhadap prestasi belajar siswa pada materi fungsi.

Hal ini terjadi dimungkinkan karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi saat pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor tersebut antara lain membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu, pengondisian kelas juga merupakan faktor yang sangat berpengaruh saat pembelajaran karena model pembelajaran STAD memerlukan kemampuan khusus dari guru yaitu guru sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator.

Dalam perhitungan analisis variansi, jika H_0 ditolak maka perlu dilakukan uji pasca anava, yaitu uji komparasi ganda. Berdasarkan Tabel 3 diperoleh keputusan uji H_{0B} ditolak berarti ketiga kategori kreativitas siswa (tinggi, sedang, dan

rendah) memberikan pengaruh yang tidak sama terhadap prestasi belajar siswa pada materi fungsi. Hasil uji komparasi rata-rata antar sel pada kolom yang sama ditunjukkan pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Komparasi Ganda Antar Kolom

Hipotesis Nol (H_0)	F	$2F_{0,05;2;72}$	Keputusan Uji
$\mu_1 = \mu_2$	26,38	6,26	$H_{0.1-2}$ ditolak
$\mu_1 = \mu_3$	17,68	6,26	$H_{0.1-3}$ ditolak
$\mu_2 = \mu_3$	0,002	6,26	$H_{0.2-3}$ tidak ditolak

Berdasarkan Tabel 4 di atas diperoleh (1) Hipotesis pertama ($\mu_1 = \mu_2$) H_0 ditolak, hal ini berarti siswa dengan kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dari-pada siswa dengan kreativitas sedang. (2) Hipotesis kedua ($\mu_1 = \mu_3$) H_0 ditolak, hal ini berarti siswa dengan kreativitas tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan kreativitas rendah. (3) Hipotesis ketiga ($\mu_2 = \mu_3$) H_0 tidak ditolak, hal ini berarti siswa dengan kreativitas sedang memiliki prestasi belajar yang sama dengan siswa dengan kreativitas rendah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dengan kreativitas tinggi mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan kreativitas sedang dan rendah sedangkan siswa dengan kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar matematika sama dengan siswa yang kreativitasnya rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama pada Tabel 2 diperoleh keputusan uji H_{0AB} tidak ditolak berarti tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini berarti pada masing-masing model pembelajaran, siswa dengan tingkat kreativitas tinggi mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan kreativitas sedang dan rendah sedangkan siswa dengan kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar matematika sama dengan siswa yang

kreativitasnya rendah. Ketidaksesuaian ini dimungkinkan pada pembelajaran dengan menggunakan model STAD dengan *Mind Mapping* tidak berjalan dengan baik. Kemungkinan faktor penyebabnya adalah siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran tersebut sehingga beberapa siswa masih bingung dan tidak berani bertanya. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung tidak berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan siswa tidak diminta untuk belajar dengan bicara, mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan masalah dalam kelompok sehingga siswa tidak ikut terlibat secara penuh dalam pembelajaran sehingga siswa dengan kreativitas sedang maupun rendah cenderung pasif dalam pembelajaran dibandingkan siswa dengan kreativitas tinggi. Akibatnya, siswa kurang memahami konsep fungsi.

Selain itu, pada masing-masing kategori kreativitas siswa yaitu tinggi, sedang, dan rendah, siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran langsung.

Siswa dengan kreativitas tinggi cenderung berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dengan kreativitas tinggi akan lebih cepat memahami konsep dalam hal ini pada materi fungsi. Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* siswa dengan kreativitas tinggi lebih sering mengemukakan ide dan bertanya pada guru apabila ada kesulitan. Pada pembelajaran langsung siswa dengan kreativitas tinggi lebih sering mengerjakan dipapan tulis dari-pada siswa dengan kreativitas sedang maupun rendah yang hanya menunggu jawaban dari temannya. Hal ini berarti pada masing-masing model pembelajaran yaitu STAD dengan *Mind Mapping* dan langsung yang diberikan pada siswa dengan kreativitas tinggi, siswa

tersebut tetap mampu memperoleh prestasi belajar yang baik

Siswa dengan kreativitas sedang yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* kurang menggali berpikir kreatifnya dalam menemukan konsep tersebut sehingga siswa kurang memahami konsep pada materi fungsi. Akibatnya, siswa dengan kreativitas sedang pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* tidak memberikan pengaruh yang berbeda dengan siswa pada pembelajaran langsung.

Siswa dengan kreativitas rendah yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* hanya mengandalkan temannya dalam menemukan konsep tersebut sehingga siswa tidak memahami konsep pada materi fungsi. Akibatnya, siswa dengan kreativitas rendah pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* tidak memberikan pengaruh yang berbeda dengan siswa pada pembelajaran langsung

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis data serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Mind Mapping* mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran langsung pada materi fungsi.
2. Siswa dengan tingkat kreativitas tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan tingkat kreativitas sedang dan rendah, sedangkan siswa dengan tingkat kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar sama dengan siswa dengan

tingkat kreativitas rendah pada materi fungsi.

3. Pada masing-masing model pembelajaran, siswa dengan tingkat kreativitas tinggi mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan kreativitas sedang dan rendah sedangkan siswa dengan kreativitas sedang mempunyai prestasi belajar matematika sama dengan siswa yang kreativitasnya rendah pada materi fungsi.
4. Pada masing-masing kategori kreativitas siswa yaitu tinggi, sedang, dan rendah, siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran langsung pada materi fungsi.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu: (1) menyarankan kepada peneliti lain untuk dapat menerapkan model pembelajaran STAD dengan *Mind Mapping* pada materi fungsi atau yang myang lain dengan maksimal. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian materi yang dipilih dan variabel lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. (2) Penulis menyarankan kepada guru se-baiknya memperhatikan Alokasi waktu yang mencukupi untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *Mind Mapping* dan proses diskusi yang dilakukan siswa saat mempelajari materi dengan teman satu kelompok perlu diperhatikan agar siswa lebih menguasai materi yang diajarkan. (3) Siswa hendaknya dapat mengoptimalkan kreativitas yang mereka miliki, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [2] DePorter, B. & Hernacki, M. (2013). *Quantum Learning Mem-biasakan*

- Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa. (Buku asli diterbitkan 1992).
- [3] Nurulhayati, S. (2002). *Pembelajar-an Kooperatif yang menggairah-kan, dalam Dr.Rusman,M.Pd. Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4] Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- [5] Slavin, E. R. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- [6] Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas : Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implemen-tasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [8] Vitulli, P. & Giles, R. (2016). *Mind Mapping: Making Connection with Images and Color*, 6 (2), 2. Alabama: Delta State University dari <http://www.deltastate.edu/>