

**MENGEMBANGKAN BERPIKIR KREATIF SISWA  
MELALUI EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MENGUNAKAN PETA KONSEP**

**M. Saufi<sup>1</sup>  
Arifin Riadi<sup>2</sup>**

**1. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
STKIP PGRI Banjarmasin  
muhammadsaufi@stkipbjm.ac.id (081952939029)**

**2. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Banjarmasin  
arifin.riadi@stkipbjm.ac.id (082255002263)**

**ABSTRAK**

Kecakapan-kecakapan yang dimiliki siswa dapat dievaluasi oleh guru melalui *writing assignment*. Jika *writing assignment* itu berupa peta konsep yang diperoleh siswa dari pembelajaran, yang dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, maka kemampuan berpikir kreatif dapat pula dievaluasi oleh guru. Penelitian ini termasuk dalam jenis kuasi eksperimen. Pada kuasi eksperimen ini subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek apa adanya. Penggunaan desain dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas yang ada telah terbentuk sebelumnya, sehingga tidak dilakukan lagi pengelompokan secara acak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan peta konsep untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa MA pada pokok bahasan irisan kerucut efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *writing assignment*, peta konsep

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pada abad 21 ini, siswa dituntut untuk memiliki beberapa kecakapan diantaranya berpikir kritis dan kreatif. Untuk membekali siswa dengan kecakapan tersebut, seorang guru haruslah bisa memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa tentang suatu materi, khususnya pelajaran matematika. Hal inilah yang mendasari munculnya istilah pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses belajar di mana peserta didik dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Berlandaskan konsep belajar bermakna di atas, Ausubel menyatakan bahwa faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah apa yang telah dipelajari oleh siswa sehingga diperlukan alat penghubung yang dapat menjembatani informasi baru dengan materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Alat penghubung yang dimaksud adalah *advance organizer*. Akan tetapi, Ausubel

belum menyediakan suatu alat atau cara bagi para guru yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermakna tersebut. Novak (1985) dengan gagasannya yang didasarkan pada teori belajar bermakna Ausubel mengemukakan bahwa hal itu dapat dilakukan dengan pertolongan peta konsep. Peta konsep adalah suatu bagan yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi-proposisi merupakan dua atau lebih konsep-konsep yang dihubungkan oleh kata-kata.

Kecakapan-kecakapan yang dimiliki siswa dapat dievaluasi oleh guru melalui *writing assignment*. Jika *writing assignment* itu berupa peta konsep yang diperoleh siswa dari pembelajaran, yang dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, maka kemampuan berpikir kreatif dapat pula dievaluasi oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Peta Konsep Ditinjau dari Aktivitas dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas X”.

## **B. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis keefektifan pembelajaran menggunakan peta konsep ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Menganalisis keefektifan pembelajaran menggunakan peta konsep ditinjau dari respon belajar siswa.

## **C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian**

Urgensi pada penelitian ini adalah mengingat kurangnya referensi dari guru dalam mengevaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa, dikhawatirkan guru keliru dalam menilai kemampuan setiap siswa yang notabeneanya berbeda. Selain itu, mengingat kurangnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran matematika yang dapat mengakibatkan kurang aktif dan kreatifnya siswa dalam proses belajar mengajar. Atas dasar itulah, pentingnya untuk melakukan penelitian ini.

# **TINJAUAN PUSTAKA**

## **A. Peta Konsep**

Menurut Dahar (2011:106) Peta konsep dikembangkan untuk menggali ke dalam struktur kognitif pelajar dan untuk mengetahui, baik bagi pelajar maupun guru, apa yang telah diketahui pelajar. Walaupun suatu peta konsep tidak diharapkan menjadi suatu representasi konsep dan proposisi relevan yang komplet dari yang diketahui pelajar, tetapi dapat diharapkan bahwa peta konsep merupakan suatu pendekatan yang dapat dilaksanakan dan dapat dikembangkan, baik oleh pelajar maupun oleh guru.

Peta konsep adalah suatu bagan yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi-proposisi merupakan dua atau lebih konsep-konsep yang dihubungkan oleh kata-kata dalam suatu unit semantik. Dalam bentuknya yang

paling sederhana, suatu peta konsep hanya terdiri atas dua konsep yang dihubungkan oleh satu kata penghubung untuk membentuk suatu proposisi.

Ada kalanya, konsep-konsep yang sama oleh dua orang yang berbeda menghasilkan peta konsep yang berbeda. Meskipun berbeda, tetapi peta konsep tersebut tetap bermakna bagi orang yang menyusunnya. Dari sini dapat kita lihat perbedaan individual yang ada pada siswa. Hal ini berarti bahwa kebermaknaan konsep-konsep adalah khas bagi setiap individu.

## **B. Berpikir Kreatif**

Secara umum definisi dari berpikir memasukkan tiga gagasan dasar (Mayer, 1983: 7), yaitu:

1. Berpikir adalah kognitif, tetapi diduga dari perilaku. Hal ini terjadi secara internal, di dalam pikiran atau sistem kognitif dan harus diduga secara tidak langsung.
2. Berpikir adalah sebuah proses yang melibatkan beberapa manipulasi dari atau kumpulan tindakan pada pengetahuan di dalam sistem kognitif.
3. Berpikir merupakan hasil langsung dalam sikap penyelesaian suatu masalah atau langsung ke arah penyelesaian.

Berdasarkan tiga gagasan dasar di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah apa yang terjadi ketika seseorang menyelesaikan sebuah masalah, hal tersebut adalah hasil dari sikap yang membuat seseorang bergerak dari pemberian masalah ke penyelesaian masalah. Ketika menyelesaikan masalah diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa terjadi setelah proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran matematika. Siswa didorong untuk menjawab berbagai pertanyaan dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan dan mengomunikasikan hasil kinerja siswa tersebut (Rosidi, 2013). Torrance (1962) mengartikan berpikir kreatif sebagai proses merasakan celah atau gangguan karena hilangnya beberapa elemen, membuat gagasan atau hipotesis mengenai hal tersebut, dan mengkomunikasikan hasilnya yang memungkinkan pemodifikasian dan pengujian kembali hipotesis yang telah dibuat.

Evans (1991) menjelaskan, berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang terus menerus sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah. Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya dapat berupa gabungan ide-ide dari pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang. Berpikir kreatif di tandai dengan penciptaan sesuatu yang baru dari hasil berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan yang ada dalam pikiran seseorang.

Berpikir kreatif atau yang sering dikenal sebagai berpikir divergen adalah proses berpikir yang berorientasi pada suatu jawaban yang baik atau benar, ini perlu dilatihkan kepada siswa, karena hal ini membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan (Selwanus, 2010: 54). Baer (1993) dalam Aryana (2007) mengemukakan dalam berpikir divergen ada empat indikator, yaitu (1)

*fluence*, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide, (2) *flexibility*, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, (3) *originality*, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada, dan (4) *elaboration*, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang lebih detail.

Munandar (2004:59) membagi berpikir kreatif menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi kognitif (kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan kerincian), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Menurut Williams (dalam Munandar, 2012: 177-178) berpikir kreatif menjadi aspek afektif meliputi berani mengambil resiko, merasakan tantangan, rasa ingin tahu, dan imajinasi/ firasat; dan aspek kognitif yang meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*fleksibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*). Perumusan setiap indikator berpikir kreatif menurut Williams dapat dilihat pada Tabel 1.

### C. Respon Siswa

Respon siswa didefinisikan sebagai tanggapan siswa terhadap perangkat dengan pembelajaran matematika dengan menggunakan peta konsep yang direkam dengan menggunakan angket respon siswa yang dikembangkan dan diukur berdasarkan persentase respon siswa yang diberikan oleh siswa terhadap pembelajaran.

**Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif**

No.	Komponen Berpikir Kreatif	Definisi	Perilaku Siswa
1.	Berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	a. Menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.	1) Mengajukan banyak pertanyaan. 2) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan 3) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. 4) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. 5) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain. 6) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Efektivitas  
Pembelajaran Matematika Menggunakan Peta Konsep

No.	Komponen Berpikir Kreatif	Definisi	Perilaku Siswa
2.	Berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	a. Menghasilkan gagasan-gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. b. Menghasilkan gagasan-gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. c. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. d. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. e. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.	1) Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. Dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi berbeda dari mayoritas kelompoknya. 2) Mampu mengubah arah berpikir secara spontan. 3) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. 4) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. 5) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek. 6) Memberikan suatu pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain
3.	Berpikir asli ( <i>Originality</i> )	a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.	1) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal lain, yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. 2) Mengungkapkan gagasan baru yang orisinal. 3) Mempertanyakan cara-cara dan berusaha memikirkan cara-cara baru. 4) Memilih asimetris dalam menggambar atau membuat desain. 5) Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain. 6) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru. 7) Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi.

No.	Komponen Berpikir Kreatif	Definisi	Perilaku Siswa
4.	Berpikir merinci ( <i>Elaboration</i> )	a. Mampu memperkaya dan mengembangkan gagasan-gagasan atau produk. b. Menambah atau memerinci detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi menjadi lebih menarik.	1) Mencari arti yang mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. 2) Memperkaya atau mengembangkan gagasan orang lain. 3) Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh. 4) Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sendiri. 5) Menambahkan garis-garis atau warna-warna, dan detil-detil atau bagian-bagian terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

## METODE PENELITIAN

### A. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari pembelajaran menggunakan peta konsep, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan respon siswa.

### B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif.

### C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis kuasi eksperimen. Pada kuasi eksperimen ini subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek apa adanya. Penggunaan desain dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas yang ada telah terbentuk sebelumnya, sehingga tidak dilakukan lagi pengelompokkan secara acak. Penelitian dilakukan pada siswa dari kelas XI Peminatan Matematika.

### D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan dua instrumen yaitu: (1) Tes, yaitu tes berpikir kreatif siswa; (2) Nontes, terdiri dari angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran peta konsep.

Penyusunan soal diawali dengan pembuatan kisi-kisi soal yang mencakup sub pokok bahasan, aspek kemampuan yang diukur, indikator, dan jumlah soal. Setelah membuat kisi-kisi kemudian dilanjutkan dengan menyusun soal dan kunci jawaban yang mengacu kepada rubrik penskoran.

## E. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan dua instrumen yaitu tes dan nontes sebagaimana yang telah dikemukakan di atas. Rincian analisis data melalui kedua instrumen tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Hasil Tes

Hasil tes berpikir kreatif belajar siswa dilakukan secara kuantitatif. Seluruh uji statistik yang dilakukan menggunakan program SPSS 15.0 dengan rincian sebagai berikut.

- a) Menguji normalitas data dengan menggunakan Kolmogorof-Smirnov dengan kriteria jika nilai  $\text{sig} (p) > \alpha$ , maka sebaran berdistribusi normal. Kemudian jika data berdistribusi normal maka untuk menguji homogenitas varians menggunakan uji levene dengan kriteria jika nilai  $\text{sig} (p) > \alpha$ , sehingga disimpulkan data berasal dari populasi yang varians sama.
- b) Menguji perbedaan tiga rerata kelompok siswa, jika berdistribusi normal dan homogen.
- c) Untuk mengetahui pencapaian prestasi belajar siswa menggunakan klasifikasi nilai rerata postes. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila nilai rerata postes prestasi belajar siswa lebih dari 65% dari skor ideal.

### 2. Analisis Data Nontes

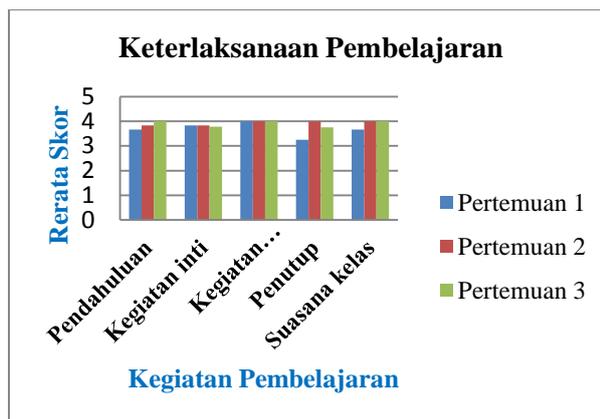
Data hasil respon siswa dianalisis untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran peta konsep. Data hasil respon siswa dianalisis dengan metode statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil keterlaksanaan pembelajaran, diperoleh dari hasil pengamatan *observer* yang berjumlah dua orang, yang dilakukan selama tiga kali pembelajaran secara ringkas dapat dibaca dalam diagram batang pada Gambar 1. Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dan setiap pertemuan diamati oleh 2 *observer*. Aspek yang diamati secara keseluruhan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan pemantapan, penutup, dan suasana kelas. Pengamatan kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan merupakan fase pertama dalam pembelajaran, dalam hal ini guru melakukan apersepsi atau mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, selanjutnya guru secara aktif memotivasi siswa untuk fokus dalam kegiatan belajar mengajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Pada fase kegiatan inti guru melakukan menyajikan informasi, menjelaskan dan memberikan contoh pemakaian alat dan bahan yang akan digunakan, membimbing pembentukan kelompok, menyediakan permasalahan, membimbing siswa dalam membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi, membimbing siswa dalam memahami kegiatan pada LKS, membimbing siswa dalam melakukan kegiatan

pada LKS, dan membimbing siswa dalam mengumpulkan dan menganalisis data, serta membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Kegiatan pemantapan yang dilakukan guru dalam hal ini adalah melakukan pengecekan pemahaman siswa dari semua materi yang telah dipelajari. Kegiatan penutup yang telah dilakukan oleh guru terdiri dari membimbing siswa dalam membuat kesimpulan, memberikan permasalahan sebagai penerapan dengan cara memberikan tugas rumah sebagai latihan mandiri. Pada kegiatan pengamatan, suasana kelas yang terdiri dari pengamatan kesesuaian waktu dengan alokasi waktu, antusias siswa, dan antusias guru.



**Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

## B. Hasil Belajar Siswa

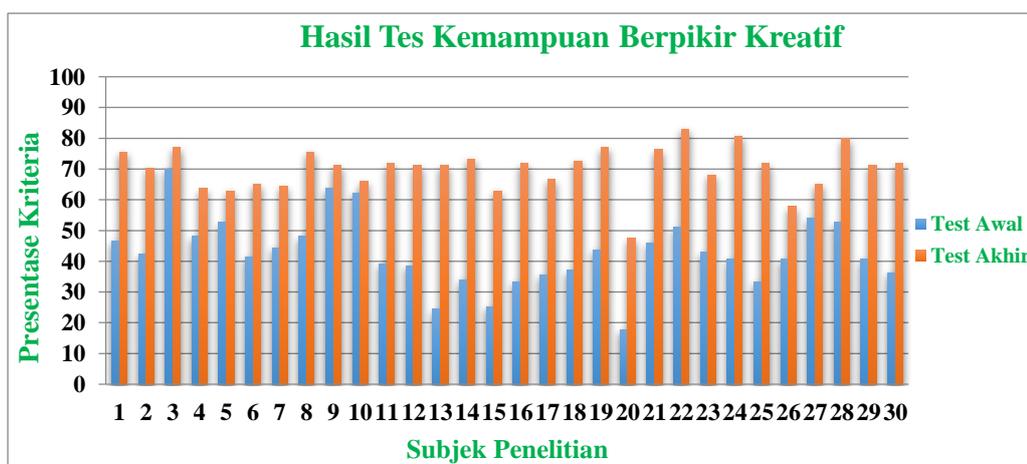
Untuk mengetahui adanya peningkatan, maka hasil belajar pengetahuan diberikan (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Hasil berpikir kreatif siswa diperoleh dari tes berpikir kreatif yang dilakukan sebanyak dua kali tes, yaitu tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran peta konsep. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar didasarkan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Ketetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah  $\geq 70$ . Jadi siswa dapat dikatakan tuntas apabila tes hasil belajar mencapai 70.

Peningkatan penguasaan konsep siswa menunjukkan bahwa keterlaksanaan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga dapat memungkinkan terjadi transfer pengetahuan secara optimal. Hal tersebut dapat didasarkan pada pengembangan perangkat dan instrumen pembelajaran dengan validitas baik akan menjadi layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi respon siswa terhadap pembelajaran, di mana siswa akan cenderung aktif, senang, dan berminat ketika pembelajaran yang mereka lakukan bermakna dan bermanfaat bagi mereka, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

### C. Hasil Tes Berpikir Kreatif

Hasil tes berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada saat pelaksanaan *posttest*, secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 2. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan memberikan tes kemampuan berpikir kreatif yang mengadopsi pada tes verbal yang telah dikembangkan sebelumnya oleh Munandar (1992) dan Rosidi (2013). Penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa maka tes ini diberikan pada saat sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Tes yang dikembangkan meliputi lima sub unit tes meliputi permulaan kata, menyusun kata, sifat-sifat yang sama, penggunaan luar biasa, dan apa akibatnya, yang nantinya mewakili masing-masing indikator dari keterampilan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan memerinci (*elaboration*).

Tes verbal yang dikembangkan pada penelitian ini dikaitkan dengan irisan dua lingkaran sesuai dengan topik yang diajarkan. Pemilihan tes verbal mengacu pada teori intelektual Guilford yang menyatakan bahwa berpikir kreatif atau disebut juga berpikir divergen, yang merupakan kemampuan siswa dalam memberikan berbagai macam alternatif jawaban. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif diuji secara deskriptif kualitatif. Hasil rata-rata pada saat *pretest* sebesar 42.67% dengan kategori cukup kreatif. Sebagian besar siswa belum mampu mengeluarkan ide-ide kreatif, hal ini dikarenakan siswa belum pernah diajarkan pembelajaran menggunakan peta konsep di kelas. Rata-rata *posttest* sebesar 70.12% dengan kategori kreatif. Hal ini terjadi karena siswa sudah mulai mandiri, lancar dalam mengemukakan ide-ide kreatif, dan mampu membuat langkah-langkah kerja dalam rancangan ide-ide kreatif yang mereka rancang. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan peta konsep yang dilatih kepada siswa untuk merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada hasil respon siswa sebesar 100% yang menyatakan bahwa pembelajaran peta konsep merupakan hal baru bagi siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi baik dan berkembang yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa dan orang lain.



Gambar 2. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

#### **D. Respon Siswa**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap perangkat pembelajaran matematika menggunakan peta konsep untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikembangkan, maka dibuat angket respon siswa yang diberikan pada 10 siswa. Ditemukan di lapangan bahwa 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan peta konsep ini merupakan hal baru yang bagi siswa. Berdasarkan respon siswa bahwa pembelajaran ini membuat siswa aktif (100%), menumbuhkan rasa ingin tahu siswa (100%) dan menyenangkan (100%). Hal ini dikarenakan pertanyaan-pertanyaan dalam LKS yang membuat siswa termotivasi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, hal ini yang menyebabkan 23% siswa sangat puas dan 77% siswa puas terhadap pembelajaran yang diajarkan dengan perangkat yang dikembangkan. Berdasarkan respon siswa tersebut dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan peta konsep mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan peta konsep untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa MA pada pokok bahasan irisan kerucut efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran menggunakan peta konsep dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika yang terkait.
2. Dalam setiap pembelajaran agar menjaga pengelolaan waktu yang cermat, sistematis, dan efisien dengan tetap memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnyana, I. B. (2007). Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Undhiksha*, No. 3 tahun XXXX.
- Bahasa, T. P. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.

Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Efektivitas  
Pembelajaran Matematika Menggunakan Peta Konsep

---

- Brookhart, S. M & Nitko, A. J. (2008). *Assessment and grading in classrooms*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Chambers, P. (2008). *Teaching mathematics*. London: SAGE Publications Ltd.
- Craft, A. (2005). *Creativity in School*. New York: Routledge.
- Daryanto. (2009). *Panduan proses pembelajaran kreatif & inovatif*. AV Publisher. Jakarta.
- Filsaime, D. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mayer, R. E. (1983). *Thinking, Problem Solving, Cognition*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (1999). *Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Berbakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rosidi, I. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Perangkat Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan TASC (Thinking Actively In Social Context)*. (Tesis magister pendidikan tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya .
- Sintur, M. R. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Masalah dan Keterampilan Berpikir Kreatif Terhadap Penguasaan Konsep Siswa tentang Biologi Kelas X SMAN 1 Dolo Selatan. *Jurnal Biodikdatis* , Volume 5, No.1, Desember 2011. pp 54-63.
- Siswono, T. Y. (2005). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal terakreditasi "Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains" FMIPA Universitas Negeri Surabaya* , Tahun X, No. 1.
- Yudianto, E., Nur, M., dan Basuki, I. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran SMK Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dan Strategi Belajar Menggarisbawahi untuk Melatih Keterampilan Proses dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, Vol. 1 No.1