

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING-SCRAP BOOK
DALAM PEMBELAJARAN PAITERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA
SMA NEGERI 4 KOTA PASURUAN**

Safira Yunia, S.Pd

SDIM Al Anwar Kraton, Pasuruan

email: safirayunia353@gmail.com

Abstract

During teaching and learning activities at SMAN 4 Pasuruan, a lot of students lack imagination, particularly in group presentations when they frequently just use ugly PowerPoint displays or read content from cellphones. At the end of the learning process, during the presentation, students should be able to use both hemispheres of their brains at the same time. As a result, scientists are looking for other approaches to solve these problems. This study intends to ascertain the efficacy of Mind Mapping - Scrapbook media in fostering learning creativity in students at SMAN 4 Pasuruan. Additionally, it seeks to ascertain the disparity in learning creativity growth between students who use Mind Mapping - Scrapbook media (experimental class) and students who use conventional methods (control class) in PAI. Utilizing experimental and control classes, this study employs a quantitative methodology to assess the efficacy of Mind Mapping Media - Scrapbook implementation. Cluster Random Sampling is used in the sample collecting. The dissemination of questionnaires is the data collecting approach. The efficacy of the experimental and control groups differs, according to the findings of data processing with the SPSS version 21 application. The experimental class received a score of 70.42% on the N-Gain Score Test, whereas the control class had a score of 44.24%. A significant value of 0.110% was found for the independent sample T-Test findings, resulting in a T value of 2,950 and a 2-tailed significance value of 0.000 ($p < 0.005$) Keywords: Islamic Religious Education, Mind Mapping - Scrapbook, Effectiveness, and Learning Creativity.

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, dan kemauan siswa untuk belajar lebih jauh tentang Islam. Tujuan utamanya adalah untuk memungkinkan mereka menyelidiki Islam sebagai sumber informasi dan memahami dengan benar bagaimana beragama. Hal ini penting mengingat masih banyak anak yang memerlukan pengembangan kemampuan kognitif. Oleh karena itu, peningkatan efisiensi proses pembelajaran di kelas memerlukan pendekatan metodologis.

Karena kurangnya variasi di kelas dan taktik yang tidak tepat yang digunakan oleh guru, beberapa siswa tampak kurang tertarik dan enggan memberikan tanggapan ketika membahas tema keagamaan.

Menurut salah satu guru PAI SMAN 4 Pasuruan, kurangnya variasi pendekatan pengajaran menjadi penyebab kurangnya semangat dan orisinalitas siswa. Di bawah ini adalah contoh wawancara yang dilakukan dengan Bapak Eko Firmansyah S.Pd.I.

“Tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 4 Pasuruan adalah kurangnya kreativitas dalam proses pengajaran di kelas yang disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang terbatas dan kurang interaktif. proses pembelajaran di kelas sehingga menimbulkan hasil belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan temuan observasi selama seminggu yang dilakukan peneliti pada tanggal 2– 6 Oktober 2023, banyak siswa di SMAN 4 Pasuruan pada tahun ajaran 2023–2024 akan terus menunjukkan rendahnya tingkat kreativitas selama kegiatan belajar mengajar di ruang kelas. Selain itu, banyak siswa yang menggunakan tampilan PowerPoint yang kurang menarik untuk presentasi kelompok, dan bukan hal yang aneh jika kelompok hanya membaca konten di ponsel mereka. Selain itu, para pendidik sering kali kurang peduli terhadap keadaan. Meskipun demikian, siswa harus dapat menggunakan kedua belahan otak mereka pada saat yang sama selama presentasi, yang seharusnya menjadi puncak pembelajaran.

Sebenarnya proyek yang diselesaikan siswa kelas XI pada sesi P5, ketika diminta membuat atau membuat karya secara berkelompok, bisa dibilang sangat indah dan menarik dari segi kreativitas dan konsep. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan apa yang terjadi di ruang kelas selama pengajaran dan pembelajaran. Sangat disayangkan, siswa kelas XI harusnya bisa melestarikan dan menyelaraskan kemampuan kreatifnya baik selama P5 maupun KBM.

Ketika presentasi membosankan dan tidak membangkitkan semangat, perhatian siswa sering kali teralihkan karena kurangnya daya cipta. Oleh karena itu, banyak siswa yang seharusnya menjadi penonton malah mengobrol dengan temannya atau bahkan tertidur selama presentasi. Akibatnya, banyak siswa kesulitan memahami informasi yang disampaikan pembicara. Siswa akan belajar lebih efektif dan mendapatkan manfaat sebanyak mungkin dari pengalaman kelas mereka jika mereka berpartisipasi dalam presentasi menarik yang menarik perhatian mereka. Pendekatan pembelajaran berbasis lembar memo peta pikiran telah disajikan sebagai cara untuk mengatasi hambatan ini. Metode ini dikatakan sebagai cara yang berhasil bagi guru untuk menyebarkan pengetahuan, mendorong lebih banyak komunikasi antara mereka dan siswa, dan—yang terpenting—membangkitkan kesadaran siswa. pemikiran kreatif siswanya.

Pada kenyataannya, pemetaan pikiran adalah metode ide yang imajinatif dan sangat efektif yang mengubah pemikiran kita menjadi kerangka konseptual. Peta konsep dengan warna-warna cerah, citra, dan cabang-cabang yang berliku-liku dibuat dengan pemetaan pikiran. Dibandingkan dengan teknik pencatatan konvensional, yang seringkali linier dan monoton, teknik ini jauh lebih estetik.

Kerajinan scrapbooking melibatkan penghias foto atau album pribadi agar terlihat lebih cantik. Scrapbooking lebih dari sekedar menempelkan kertas bermotif; ini juga tentang mengekspresikan diri Anda dengan skema warna, pola, dan bentuk geometris yang menarik.

Kesimpulannya, pendekatan pembelajaran mind map-Scrapbook dapat dipandang sebagai cara yang orisinal dan praktis dalam memanfaatkan kemampuan otak kanan. Berdasarkan penelitian ini, kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggabungkan Mind Mapping dengan Scrapbook, sehingga akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran. Kombinasi ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan sebelumnya serta menginspirasi siswa untuk berpikir lebih kreatif dan menghasilkan ide-ide fantastis..

Siswa yang mungkin awalnya tidak tertarik dengan kelas mungkin akan menjadi lebih terlibat dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konten dengan menggunakan pendekatan, model, dan media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Ketika melakukan penelitian, pembicaraan mengenai suatu permasalahan perlu diawali dengan kerangka penelitian, yang terdiri dari konsep-konsep mengenai cara-cara di mana suatu teori dapat menghubungkan bagian-bagian berbeda dari suatu permasalahan. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni kreativitas belajar siswa menjadi variabel terikat (*dependent*), serta media *mind-mapping scrapbook* sebagai variabel bebas (*independent*). Dalam telaah eksperimen ini, metode kuantitatif diadopsi. Selain itu, *True Experimental Design* dengan desain kelompok kontrol *pretest-posttest* digunakan dalam studi ini. Dalam metode ini, sekelompok peserta dipilih dari populasi tertentu, diberikan tes awal, dan kemudian diberikan perlakuan berturut-turut. Menguji asumsi atau hipotesis jangka pendek yang telah ditemukan adalah tujuan inti dari penelitian ini.

Populasi penelitian adalah 840 siswa yang terdaftar di SMAN 4 Pasuruan. Untuk menghitung ukuran sampel. Dengan menggunakan *cluster random sampling*, peneliti dapat menentukan berapa jumlah anggota Kelas XI-2 (kelas eksperimen) dan Kelas XI-3 (kelas kontrol). Peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Selain itu juga menerapkan uji analisis data yang meliputi: (1) Uji Hipotesis; (2) Uji Validitas; (3) Uji Reliabilitas; dan (4) Uji Asumsi Klasik. Program aplikasi SPSS 21 digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data. Uji validitas dan reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui tepat atau tidaknya instrumen pengumpulan data, valid, dan reliabel, sehingga memastikan bahwa hasilnya dapat diandalkan dan konsisten..

Gunakan rumus perhitungan korelasi *Human Product Moment* untuk memverifikasi validitas instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan relevan dan valid serta digunakan dalam penelitian apabila setiap item yang ada di dalamnya mempunyai koefisien korelasi orang (*r*) lebih besar dari *r* tabel. Pendekatan nilai *Cronbach's alpha* > 0,6 digunakan untuk menguji reliabilitas, dan apabila hasilnya memuaskan maka instrumen tergolong reliabel..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Mind Mapping – ScrapBook

Michael Gelb menyatakan bahwa pemetaan pikiran adalah teknik mutakhir untuk pencatatan dan pengorganisasian yang membawa perubahan dalam kehidupan banyak orang didunia, karena mempengaruhi dua belahan otak. Proses pemetaan pikiran dapat merangsang kreativitas karena didasarkan pada cara kerja otak secara alami. Pada dasarnya, mencatat dengan teknik Pemetaan Pikiran adalah sesuatu yang baru, efektif, dan memetakan pikiran. Pemetaan Pikiran berfungsi sebagai peta jalan untuk meningkatkan daya ingat dan memfasilitasi pengorganisasian konsep dan informasi dengan merangkul proses kerja otak secara alami sejak awal.. Hal ini berarti bahwa penyimpanan informasi akan lebih efisien dan kian dapat diandalkan dibandingkan dengan metode mengajar tradisional.

Frase *scrapbook* (barang sisa) dan *book* (buku atau lembaran) digabungkan untuk membentuk istilah ini. Kerajinan *scrapbooking* melibatkan penghias foto atau album pribadi

agar terlihat lebih cantik. Scrapbooking lebih dari sekedar menempelkan kertas bermotif; ini juga tentang mengekspresikan diri Anda dengan skema warna, pola, dan bentuk geometris yang menarik..

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *Mind Mapping-Scrapbook* merupakan sebuah alat edukasi yang dibuat dengan memadukan teknik pemetaan konsep dengan seni scrapbook. Peta konsep dengan opsi tarik, dorong, dan buka/tutup. Penulis dalam penelitian ini memodifikasi konsep Scrapbook yang pada awalnya hanya sekedar meletakkan gambar atau gambar di atas kertas. Perubahan ini memerlukan penambahan teks atau materi lain yang, dengan imajinasi dan sentuhan kreatif penulis, dapat dibuka atau ditutup. Data tambahan ini mencakup informasi yang dapat membantu dalam membangun pemahaman konseptual siswa terhadap pengetahuan. Selain itu, penulis membuat scrapbook yang lebih besar dari scrapbook pada umumnya.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media *Mind Mapping-Scrapbook*:

- a. Kelebihan¹
 - 1) Menarik dan merangsang secara visual.
 - 2) Mampu memusatkan perhatian; siswa dapat berkonsentrasi pada pikirannya sementara guru berkonsentrasi pada pikirannya, sehingga mereka tidak perlu lagi mendengarkan setiap kata yang diucapkan.
 - 3) Menjadikan manajemen pengetahuan lebih efektif.
 - 4) Meningkatkan pemahaman: Membaca peta pikiran tertulis akan membuatnya lebih mudah untuk dipahami dan memberi Anda catatan ulasan yang sangat berwawasan luas di bagian akhir.
 - 5) Mudah dicapai, lugas, dan menginspirasi secara kreatif.
- b. Kekurangan
 - 1) Hanya siswa yang terlibat dalam partisipasi aktif.
 - 2) Tidak setiap siswa memperoleh informasi.
 - 3) Guru akan kewalahan ketika memeriksa peta konsep yang dibuat siswa karena sangat berbeda satu sama lain.

Kreativitas Belajar

Kreativitas siswa akan terwujud dalam berbagai cara jika teknik yang digunakan guru terbukti berhasil. Sebagai gambaran, anak-anak menunjukkan tingkat keingintahuan yang tinggi, pembentukan ide-ide orisinal dan baru, keterbukaan pikiran, dan kesadaran situasional. Penjelasan lebih menyeluruh yang ditawarkan oleh beberapa ahli adalah sebagai berikut:

Utami Munandar menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan menunjukkan orisinalitas, kemampuan beradaptasi, dan kejernihan berpikir serta kemampuan bekerja sama dalam konsep (M. Ali dan M. Asrori).²

Menurut Betaubun dkk, kreativitas merupakan suatu keterampilan personal yang sangat berguna dalam dunia pembelajaran di dalam kelas dan dalam kehidupan di luar kelas, sehingga siswa dituntut untuk memilikinya. Anak-anak yang berimajinasi tinggi mampu menggunakan

¹ Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum", (Jakarta: Gramedia, 2013), 107
² Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Op. Cit.*, 41-44

kreativitasnya untuk mengatasi tantangan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.³

Belajar adalah proses dimana orang terlibat dengan lingkungannya dan mengubah perilakunya. Dalam hal ini, proses terdiri dari serangkaian tindakan yang berkelanjutan, bertahap, bergantian, seimbang, dan terpadu yang, secara keseluruhan, memberikan warna dan kualitas yang berbeda pada proses belajar mengajar.⁴

Dilihat dari sudut pandang Nasution dalam Hamzah B. Uno, belajar merupakan suatu kegiatan yang berupaya membawa dan membangun perubahan baik aktual maupun potensial pada diri peserta didik. Slameto berpendapat bahwa belajar adalah sebuah mekanisme perubahan perilaku seseorang sebagai wujud interaksi yang telah ia lakukan dengan lingkungannya sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhannya.

Unsur afektif seperti sikap, nilai, minat, penghargaan, dan perubahan sosial emosional, semuanya merupakan bagian dari proses internal pembelajaran yang merupakan proses internal yang kompleks.⁵

Memperoleh kreativitas melibatkan kemampuan untuk menghasilkan pendekatan-pendekatan baru terhadap suatu permasalahan melalui kerja tim, imajinasi, dan fantasi, serta kemampuan untuk memverifikasi pendekatan-pendekatan ini. Kreativitas pembelajaran adalah kemampuan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi siswa dalam skenario pembelajaran berbasis perilaku sehingga mereka dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar mereka.

Melihat dari pendapat Torrance dalam Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, memperoleh kreativitas memiliki ciri-ciri sebagaimana di bawah ini:

- a. Mempunyai rasa penasaran yang tinggi dan tertarik pada sesuatu.
- b. Ulet dan tidak gampang jemu.
- c. Berpendirian kukuh dan independen.
- d. Memiliki rasa challenging dalam menghadapi situasi monoton
- e. Tidak takut mengambil resiko,
- f. Berfikir divergen.⁶

Efektivitas Penggunaan Media *Mind Mapping-Scrap Book* Pada Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Salah satu taktik yang sering diterapkan pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pendidikan. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai alat penunjang proses pengajaran, yang juga mempengaruhi setting kelas, kondisi pembelajaran, dan lingkungan yang diciptakan guru. Guru yang menganut pendekatan standar terlalu sering memberikan konten dengan cara yang membosankan. Dengan metode ini, siswa berperan lebih pasif dalam proses

³ Betaubun, Since L., Agus K. H., Adi S., Ratna P. & Yunarlianto P. (2018). *Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan. Musamus Journal Of Primary Education*, Vol. 1, No 1.

⁴ Oemar Hamalik, *Ibid.*, 4-6

⁵ Dimyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 18

⁶ *Ibid*, hal.52

pembelajaran sedangkan guru lebih berperan vokal. Akibatnya, baik guru atau orang lain yang hadir di depan kelas, anak-anak biasanya tidak mau mendengarkan.

Tujuan penggunaan materi pembelajaran yang menarik adalah untuk menciptakan suatu kegiatan yang efektif dan bermanfaat di masa depan. Penelitian adalah salah satu jalan dari berbagai jalan lain yang bisa ditempuh untuk mencapai hal ini. Oleh karena itu, penelitian bertajuk “Efektivitas Penggunaan Media Mind Mapping-Scrap Book dalam Pembelajaran Pai Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sman 4 Pasuruan” dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efektivitas penggunaan sumber belajar tersebut jika dibandingkan dengan sumber belajar tradisional. metode pembelajaran.

Rata-rata temuan angket N-Gain Score kelas eksperimen (menggunakan media Mind Mapping-Scrapbook) sebesar 70,42% termasuk pada kelompok cukup efektif, berdasarkan hasil uji N-Gain Score Kreativitas Belajar Siswa. memiliki N-Gain Score yang berkisar antara terendah 48,28% hingga maksimum 85,00%. Dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 44,24%, pembelajaran tradisional kelas kontrol tergolong Kurang Efektif. N-Gain Score mempunyai nilai minimum sebesar 23,08% dan nilai maksimum sebesar 66,67%.

Selain itu, berdasarkan perbandingan rata-rata skor prates dengan rata-rata skor postes kreativitas belajar siswa, diperoleh rata-rata skor pretes kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 3,37, dan rata-rata skor kreativitas postes kreativitas belajar siswa. adalah 4,21, dengan rata-rata selisih 0,84. Sedangkan rata-rata pre-test dan post-test siswa kelas kontrol terhadap kreativitas dan kegembiraan belajar siswa masing-masing sebesar 3,39 dan 3,69, berbeda rata-rata sebesar 0,30.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran Mind Mapping- Scrapbook pada kelas eksperimen lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa dibandingkan menggunakan metode pengajaran tradisional pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran Mind Mapping-Scrapbook bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XIdi SMAN 4 Pasuruan

Dengan menggunakan Independent Sample T-Test, selisih rerata kedua data dihitung berdasarkan hasil uji analisis hipotesis. Kolom Leven's Test for Equality of Variances menunjukkan bahwa perbedaan tersebut mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,110 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa variansnya setara, mendukung hipotesis Variance Assumed yang setara (Uji-T untuk Kesetaraan Mean) ketika menggunakan varians untuk membandingkan mean populasi. Dengan $p = 0,000$, tingkat signifikansi Sig

(2-tailed) sebesar 0,000 dicapai pada Equal Variance Assumed. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara siswa Kelas XI-2 yang mendapat terapi menggunakan sumber belajar berbasis *Mind Mapping-Scrapbook* dengan siswa Kelas XI-3 yang tidak mendapatkan perlakuan.

Pada N-Gain Score yang merupakan uji daya cipta belajar siswa, siswa pada Kelas Eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping-Scrapbook* memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,42, sedangkan siswa pada Kelas Kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,42. rata-rata 44,24. Berdasarkan temuan penelitian, siswa dalam kelompok eksperimen tampaknya menjadi pembelajar yang lebih kreatif dibandingkan siswa dalam kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan temuan penelitian tentang keefektifan media pembelajaran Mind Mapping - Scrapbook dalam meningkatkan kreativitas belajar PAI siswa Kelas XI SMAN 4 Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Mind Mapping - Scrapbook efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar PAI siswa Kelas XI SMAN 4 Pasuruan. meningkatkan kreativitas belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen (menggunakan materi pembelajaran mind map dan scrapbook) lebih besar 70,42% dibandingkan dengan kelas kontrol (pembelajaran konvensional) yang hanya memperoleh nilai rata-rata 44,24%, hal ini terlihat dari uji N-Gain Score. pada daya cipta belajar siswa. Berdasarkan analisis data di atas dengan menggunakan tabel Skala Pengukuran Nilai N-Gain Score, penggunaan media pembelajaran Mind Mapping - Scrapbook termasuk dalam kategori efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Siswa pada kelas eksperimen (media pembelajaran mind map – scrapbook) dan siswa pada kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran) berbeda kemajuannya dalam hal kreativitas belajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan Independent Sample T-Test yang menghasilkan tingkat signifikansi Sig (2-tailed) sebesar 0,000 dan $p = 0,000$. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara siswa kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan menggunakan sumber belajar yang sama dengan siswa kelas eksperimen yang mendapat terapi menggunakan media pembelajaran Mind Mapping – Scrapbook. Media Pembelajaran Mind Mapping - Scrapbook Efektif Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 4 Pasuruan, boleh ada yang berpendapat atau ada yang kurang sesuai. Hipotesis peneliti diterima dan hipotesis nol ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Shoimin. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*". Jakarta: Gramedia.
- Ali, M. dan Asrori, M. 2010. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru.
- Betaubun, L., Since, K. H., Agus, S., Adi, P., Ratna & P., Yunarlianto. 2018. *Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan. Musamus Journal Of Primary Education*, Vol. 1, No 1.
- Oemar Hamalik. 2010. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.