

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses berkomunikasi, penyaluran informasi yang tepat, mudah dipahami, berkecukupan, dan mudah diperoleh akan bertindak sebagai katalis untuk perubahan. Justru dengan itu penyaluran informasi yang efektif dalam proses berkomunikasi akan membantu dalam usaha pencapaian tujuan suatu organisasi<sup>1</sup>. Jadi untuk mencapai tujuan organisasi maka diperlukan sebuah komunikasi yang baik, dimana terdapat jalinan pengertian dalam komunikasi tersebut sehingga dapat dimengerti serta dilaksanakan antara pihak yang satu dengan pihak yang lain.

Berdasarkan pernyataan di atas media massa pasca reformasi memang telah berkembang sangat pesat. Semakin banyak bermunculan media massa, baik elektronik maupun cetak. Masing-masing media massa mempunyai kelebihan tersendiri dalam penyampaian komunikasinya. Media penyiaran yang terdiri dari televisi dan radio merupakan salah satu media komunikasi massa di samping media cetak. Dalam penyelenggaraannya, media penyiaran diselenggarakan dengan satu manajemen karena harus melibatkan banyak sumber daya manusia, pengelolaan keuangan, serta diselenggarakan dengan misi dan visi tertentu.

---

<sup>1</sup> Rosli Mohammed, Burhan Bungin, *Audit Komunikasi Pendekatan dan Metode Asesmen Sistem Informasi Komunikasi dalam Organisasi*, cet. 1, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal. 4.

Setiap individu memiliki karakteristik yang dieksplor atau dikembangkan masing-masing individu dalam menggali kemampuan yang ada untuk diaplikasikan ke dalam suatu pekerjaan yang sesuai. Oleh karena itu, seorang pimpinan harus memiliki penguasaan sumber daya manusia yang baik sehingga dapat mengelola karyawan sesuai dengan kemampuan<sup>2</sup>. Jadi jika penempatan karyawan tepat maka kepuasan kerja akan dirasakan masing-masing pihak yang bersangkutan dalam suatu perusahaan atau organisasi.

Seorang manajer, baik di sebuah tim kecil atau divisi besar, tak terhitung banyaknya cara yang menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih kreatif dapat menghasilkan tenaga kerja yang lebih bahagia dan suasana kerja yang lebih menyenangkan. Dimana pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang<sup>3</sup>.

Berdasarkan pendapat di atas kreativitas pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia sehingga memberikan energi atau kekuatan positif dalam diri individu. Energi ini menjadi daya

---

<sup>2</sup> Bintoro dan Daryanto, *Manajemen Penilaian Kinerja Karyawan*, cet. 1, (Malang: Gava Media, 2017), hal. 1.

<sup>3</sup> Ali Mohammad dan Asrori Mohammad, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 53.

dorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara atau untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Otak merupakan kunci menuju keberhasilan kerja. Semakin efektif menggunakannya, semakin berhasil pula. Sama seperti mengelola beban kerja dengan tim yang juga perlu mengelola otak. Jika memberinya stimulasi dengan pemikiran yang tepat dan alat-alat pembelajaran, otak akan menghadiahi solusi-solusi cemerlang bagi setiap jenis masalah yang dijumpai. Bisa disimpulkan, ia bisa membebaskan kreativitas yang cemerlang dan tak terbatas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat studi lapangan awal pada tanggal 06 November 2017 sampai tanggal 05 Desember 2018 di radio play 97,5 Fm Palembang menunjukkan bahwa masih terdapat karyawan yang kreativitasnya masih rendah. Hal ini terlihat dari masih ada karyawan dimana pada saat *on air* masih melakukan *searching* di Internet mengenai topik pembahasan yang dibawakan. Untuk itu peneliti menerapkan metode *Mind Mapping* guna mempermudah karyawan dalam mempermudah menulis skrip *planning show* sehingga karyawan mampu dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan informasi kepada khalayak tanpa harus *searching* terlebih dahulu. Media komunikasi modern dewasa ini telah memungkinkan manusia di seluruh dunia untuk dapat berkomunikasi. Hal ini dikarenakan adanya berbagai media (*channel*) yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Hal tersebut menjadi pendukung agar terciptanya kreativitas karyawan melalui sarana informasi sesuai media massa yang mereka tekuni.

Radio dan televisi sebagai media penyiaran merupakan salah satu bentuk media massa yang efisien dalam mencapai audiensinya dalam jumlah yang sangat

banyak<sup>4</sup>. Radio sejak awal kemunculannya telah menjadi media komunikasi massa yang *powerful*. Radio pernah disebut-sebut sebagai *the fifth estate* yakni kekuatan kelima setelah koran<sup>5</sup>. Selanjutnya, Radio juga memiliki sejumlah fungsi, seperti mentransmisikan pesan, mendidik, membujuk, dan menghibur<sup>6</sup>.

Berdasarkan pernyataan di atas radio merupakan salah satu media elektronik yang masih ada hingga saat ini dan juga media massa elektronik sebagai sarana penyampaian informasi yang tergolong murah, dalam arti radio bisa di dapatkan dengan harga yang relatif terjangkau dibandingkan dengan media elektronik yang lain seperti televisi. Siaran radio tidak lagi bisa disepeleahkan dan dipandang sebelah mata. Kelebihan yang dimiliki radio dibandingkan dengan media massa lain seperti koran maupun televisi telah menjadikan kekuatan radio untuk tetap bertahan dalam persaingan penyebaran informasi kepada masyarakat. Sebagai alat komunikasi, radio tentunya memegang peranan penting dalam menyampaikan suatu pesan informasi kepada masyarakat.

Dengan peranan yang sangat penting dalam menyampaikan suatu pesan informasi kepada masyarakat, untuk itu maka dibutuhkan metode *mind mapping* agar bisa menjadi acuan pedoman dalam memetakan sebuah informasi kedalam otak dan menarik kembali informasi tersebut bila diperlukan, baik itu saat siaran maupun saat

---

<sup>4</sup> Hidajanto Djamal, *Dasar-dasar Penyiaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 62.

<sup>5</sup> Santri Indra Astuti, *Jurnalisme Radio Teori dan Praktik*, (Bandung: Refika Offset, 2013), hal. 11.

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 39.

menulis script. Tujuannya ialah agar lebih mudah dalam mengingat informasi yang kemudian di sampaikan kepada khalayak.

Radio juga mempunyai sifat yang khas yang dapat menjadi kelebihan dan keunggulan dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Radio bersifat *auditif* terbatas pada suara atau bunyi yang menerpa pada indra juga mampu menyajikan pendapat narasumber secara langsung dan orisinal (audio)<sup>7</sup>. Karenanya tidak menuntut khalayak memiliki kemampuan membaca, tidak menuntut kemampuan melihat, melainkan hanya kemampuan untuk mendengarkan. Begitu sederhananya untuk menikmati siaran radio.

Sifat khas yang menjadi kelebihan dari radio tentunya tak lepas dari usaha kerja yang dilakukan setiap karyawan yang bekerja di station radio itu sendiri. Disini penulis mengambil radio play 97,5 Fm Palembang sebagai bahan penelitian.

Dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat setiap karyawan radio play 97,5 Fm Palembang senantiasa menggunakan atau menerapkan metode *Mind Map* yang telah diterapkan peneliti dalam setiap kegiatan, baik itu dalam merancang materi yang akan disiarkan oleh penyiar, pada saat mengadakan rapat, dan kegiatan lainnya yang tentunya berhubungan untuk kemajuan dan berkembangnya radio play 97,5 Fm itu sendiri. Metode *Mind Mapping* ini sudah diterapkan peneliti selama dua bulan terhitung setelah satu bulan melakukan studi lapangan awal yakni pada tanggal 7 Desember 2017 sampai 31 Januari 2018 yang ditujukan pada

---

<sup>7</sup> Wahyudi J.B, *Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*, (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1996), hal. 6.

karyawan radio play 97,5 Fm. Dikarenakan pada saat peneliti melakukan studi lapangan awal terlihat masih ada karyawan yang mengalami kesulitan dalam membuat scrip *planning show*. Hal ini terlihat dari ada karyawan yang melakukan *searching* di Internet mengenai topik pembahasan yang dibawakan. Sehingga peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh metode *Mind Mapping* yang telah diterapkan untuk melihat kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm palembang.

Menurut *Minchael Michalko*, dalam buku terlarisnya *Cracking Creativity Mind Mapp* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut<sup>8</sup>. *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Map* juga sangat sederhana<sup>9</sup>. Jadi dengan menggunakan *Mind Map* setiap potong informasi baru yang dimasukkan ke perpustakaan otak akan otomatis “dikaitkan” ke semua informasi yang sudah ada di sana. Semakin banyak kaitan ingatan yang melekat pada setiap potong informasi dalam kepala, akan semakin mudah “mengait keluar” apapun informasi yang dibutuhkan. Dengan *Mind Map*, semakin banyak yang diketahui dan belajar, akan semakin mudah belajar dan mengetahui lebih banyak<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, cet. 11, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), hal. 4.

<sup>9</sup> *Ibid*, hal. 4.

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 13.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio 97,5 Play Fm Palembang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di bahas dalam penelitian ini ialah, “Bagaimana pengaruh metode *mind mapping* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm palembang?”.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Dengan melihat permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu; Untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm palembang.

### 2. Manfaat Penelitian

Dengan melihat tujuan penelitian di atas maka peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberi manfaat, antara lain:

- a. Secara Teoritis, dari hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai bahan informasi bagi penelitian selanjutnya. Dan diharapkan dapat menjadi masukan baik bagi para mahasiswa maupun karyawan radio untuk meningkatkan kreatifitas dengan menggunakan metode *Mind Map*.

- b. Secara Praktis, penelitian yang tertuang dalam penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan referensi pembelajaran bagi penelitian yang sejenis.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah mengkaji hasil penelitian terdahulu, untuk memastikan apakah sudah ada mahasiswa atau masyarakat umum yang meneliti dan membahas ini, ternyata setelah diadakan penelitian terhadap daftar skripsi atau hasil penelitian terdahulu pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Diketahui belum ada penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio 97,5 Play Fm.” Jadi peneliti mengambil dari beberapa jurnal, sebagai berikut:

Rijal Darusman (2014), guru matematika MTs Miftahul Hasnah dalam jurnalnya yang berjudul “*Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik Siswa SMP.*” Dalam jurnal ini yang jadi masalah sehingga melatar belakangi penelitian adalah apakah kemampuan berfikir kreatif matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *mind mapping* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya biasa. Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen berbentuk kelompok kontrol pretes-posttes, dengan perlakuan metode pembelajaran *mind mapping* dan pembelajaran biasa (konvensional).



Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan berfikir kreatif matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan *mind mapping* lebih baik dari pada yang cara konvensional. Pencapaian siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan *mind mapping* dan yang cara biasa, keduanya tergolong ke dalam kategori cukup.

Fadhilatul Fahmi (2017), mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Menyebutkan Contoh Contoh Sederhana Pengaruh Globalisasi di Lingkungannya pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nambaan II Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016*" Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *Posttest Only Control Design*.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, model *mind mapping* tidak mempunyai pengaruh terhadap kreatifitas memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya siswa kelas SDN Nambaan II Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Model *mind mapping* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar memberi contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya siswa kelas SDN Nambaan II Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

Efi, Darsikin, dan Sahrul Saehana (2016) Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Balaesang*." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan

keterampilan berfikir kreatif antara kelompok siswa yang diberi perlakuan *mind mapping* dengan kelompok siswa yang menggunakan model konvensional pada kelas X SMA Negeri 2 Balaesang. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan *equivalent pretest-posttest design*.

Hasil penelitian ini dalam penerapan metode *mind mapping* dan pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen dan kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Akan tetapi keterampilan berfikir kreatif siswa yang mengikuti metode *mind mapping* hasilnya lebih baik dari pada keterampilan berfikir kreatif siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Dian Nur Fauziah (2017), dalam jurnalnya berjudul "*Penerapan Model Mind Mapping dan Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia.*" Penelitian ini berawal dari hasil observasi pada siswa kelas V di SDN II Galanggang yang memiliki pemahaman rendah mengenai materi sejarah kerajaan islam di indonesia. Penyebabnya antara lain karena proses pembelajaran yang langsung pada target materi. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada siklus I 68,8%, siklus II 92,88%, dan siklus III 95,6%. Begitu juga dengan pemahaman siswa pada siklus I 77,7%, siklus II 84,4%, dan siklus III 91,1%. Dengan demikian, penerapan model *mind map* dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi sejarah kerajaan islam di Indonesia.

Agus Prasetyo dan Ratna Widyaningrum (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri Banyuanyar I Surakarta.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *one grup pretest-posttest design*.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa  $-t_{hitung} = -9,73$  kurang dari  $-t_{tabel} = -2,024$  dalam taraf signifikansi sebesar 5%, dengan demikian hipotesis yang menyatakan Ada Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Banyuanyar I Surakarta.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Metode Mind Mapping**

Metode adalah jalan yang hendak ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan perusahaan atau perniagaan, maupun dalam kupasan ilmu pengetahuan dan lainnya<sup>11</sup>. Jadi dapat disimpulkan metode merupakan adanya urutan kerja yang terencana dan sistematis guna mencapai tujuan yang direncanakan. Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektifitas yang ingin dicapai.

---

<sup>11</sup> Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 87.

Konsep *Mind Mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Teknik ini dikenal dengan *Radiant Thinking*. Sebuah *Mind Map* memiliki sebuah ide atau kata sentral dan ada 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind Mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang dimiliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. *Mind Mapping* juga berguna untuk mengorganisasikan informasi yang dimiliki. Bentuk diagramnya yang seperti diagram pohon dan percabangannya memudahkan untuk mereferensikan satu informasi kepada informasi yang lain. Caranya, menggunakan kerja otak bagian kiri dan kanan.

*Mind Mapping* juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional<sup>12</sup>. Jadi dapat disimpulkan *Mind Map* atau peta pikiran sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas atau informasi lainnya dengan mudah.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adanya *mind mapping* ialah imajinasi dan asosiasi<sup>13</sup>. Dikarenakan bagian terpenting dari proses pemikiran kreatif dalam penerapan metode *mind mapping* ialah dua hal tersebut. Einstein menyatakan:

---

<sup>12</sup> *Ibid*, hal. 5.

<sup>13</sup> Tony buzan, Buku Pintar Mind Mind, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 10.

“Imajinasi lebih penting dari pada pengetahuan karena imajinasi tidak terbatas<sup>14</sup>.”

Dengan begitu dalam memainkan permainan-permainan imajinasi dan belajar menggambar. Indikator metode *mind mapping* menurut Tony Buzan ialah; merencanakan, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, dan melatih “gambar keseluruhan<sup>15</sup>”.

Semua *Mind Map* mempunyai kesamaan. semuanya menggunakan warna. semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. dengan *Mind Map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal. *Mind Map* membantu belajar, menyusun, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, dan mengelompokkannya dengan cara yang alami, memberikan akses yang mudah dan langsung (ingatan yang sempurna) kepada apapun yang diinginkan<sup>16</sup>.

Berdasarkan pernyataan di atas *Mind Mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak. Bentuk *Mind Mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang. Seperti halnya peta jalan yang bisa membuat pandangan secara menyeluruh

---

<sup>14</sup> *Ibid*, hal. 11.

<sup>15</sup> *Ibid*, hal. 6.

<sup>16</sup> *Ibid*, hal. 4.

tentang pokok masalah dalam suatu area yang sangat luas. Dengan sebuah peta tentu saja bisa merencanakan sebuah rute yang tercepat dan cepat dan mengetahui kemana tujuan pergi dan dimana posisi berada. Jadi, *Mind Mapping* bisa disebut sebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, sehingga bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan dari pada menggunakan teknik mencatat biasa.

## 2. Kreativitas Karyawan

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta<sup>17</sup>. Jadi dapat disimpulkan kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses untuk menghasilkan hal baru tersebut dapat berasal dari proses imajinatif dari penciptanya sendiri, dapat juga berasal dari informasi dan pengalaman sebelumnya mengenai hal yang akan diciptakan, kemudian pencipta melakukan penggabungan dan pembaharuan dari karya maupun gagasan yang pernah ada untuk menghasilkan karya maupun gagasan yang baru dan berbeda dengan karya yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan pernyataan di atas kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Menurut Gullford yang dikutip oleh Utami Munandar, “Kreatifitas melibatkan proses belajar

---

<sup>17</sup> Risa Agustin, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Serba Jaya, 2015), hal. 356.

secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”<sup>18</sup>. Selanjutnya Samiun seperti yang dikutip oleh Retno Indayati menyebutkan kreativitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru diantara unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya”<sup>19</sup>.

Karyawan adalah orang yang asing bagi perusahaan, mereka masuk ke perusahaan dengan tujuan untuk bekerja, tidak mengetahui sama sekali maksud dan tujuan pihak perusahaan dalam mendirikan perusahaan itu, jika perusahaan tidak memiliki visi dan misi yang dapat dibaca dan dimengerti para karyawan, maka karyawan tersebut hanya bekerja menuruti perintah atasan atau menejer saja tanpa pernah berusaha bekerja untuk mencapai tujuan sebenarnya yang pihak perusahaan inginkan<sup>20</sup>. Jadi dapat disimpulkan karyawan dapat diartikan sebagai orang yang memberikan jasa kepada perusahaan ataupun organisasi yang membutuhkan jasa tenaga kerja, yang mana dari jasa tersebut, karyawan akan mendapatkan balas jasa berupa gaji dan kompensasi-kompensasi lainnya.

Penelitian oleh Professor Sperry pada tahun 1970-an menunjukkan bahwa setiap orang memiliki seluruh potensi otak kiri dan otak kanan. Potensi itu tidak terbatas pada pria yang lebih baik mengerjakan kegiatan-kegiatan otak kiri dan pada wanita yang lebih kuat mengerjakan kegiatan-kegiatan otak kanan, yang merupakan

---

<sup>18</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 24.

<sup>19</sup> Retno Indayati, *Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2002), hal. 13.

<sup>20</sup> Utami Munandar, *Op.Cit*, hal. 47.

asumsi yang telah lama dipercaya orang banyak. Setiap orang memiliki kisaran keterampilan intelektual dan kreatif yang begitu luas dan baru digunakan sebagian saja. Terlebih lagi jika kedua otak kiri dan kanan digunakan, keduanya akan bertambah kuat dan saling berinteraksi untuk mendukung gabungan output kreatif yang dihasilkan oleh keduanya. Pada gilirannya, hal ini akan memperkuat kemampuan untuk membuat asosiasi yang lebih luas lagi<sup>21</sup>. Jadi dapat disimpulkan, kekuatan kreatif dan intelektual yang dimiliki pada setiap karyawan itu berbeda-beda. Bila setiap karyawan senantiasa menggunakan otak kiri dan otak kanannya sehingga terciptanya tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pernyataan di atas kreativitas karyawan ialah kemampuan seorang karyawan dalam mengemukakan gagasan-gagasan baru atau ide-ide cemerlang yang dimilikinya dengan tujuan terpentingnya ialah bagi keberhasilan pribadi dan organisasi.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas karyawan ialah faktor lingkungan, pimpinan, budaya organisasi, struktur organisasi dan kemampuan perusahaan. Adapun indikator kreativitas; (a) memiliki rasa ingin tahu besar, (b) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (c) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, (d) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu, (e) mempunyai atau menghargai keindahan, (f) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain, (g) memiliki

---

<sup>21</sup> Tony Buzan, *Mind Maps at Work*, Cet. 2, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006), hal. 8.



rasa humor tinggi, (h) mempunyai daya imajinasi yang kuat, (i) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain, (j) dapat bekerja sendiri, (k) senang mencoba hal-hal baru, (l) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan<sup>22</sup>.

## **F. Metodologi Penelitian**

### 1. Fokus Penelitian

Berdasarkan judul yang akan diteliti yaitu pengaruh metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang. Maka peneliti merumuskan masalah Bagaimana pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang.

### 2. Jenis Penelitian dan Sumber Data

Adapun jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini data Kuantitatif. Data yang berupa kalimat seperti setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju tentang pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang.

Kemudian yang dinyatakan dengan angka tentang jumlah karyawan, dan tingkat pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang.

---

<sup>22</sup> Hamzan Uno B, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 21.

### 3. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Penelitian ini menggunakan sumber data yang cukup:

- a. Sumber data primer, adalah sumber data pokok yang merupakan hasil jawaban dari permasalahan-permasalahan yang akan diteliti yang diperoleh melalui hasil penelitian menggunakan teknik analisis kuantitatif.
- b. Sumber data sekunder, adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data yang dimaksud adalah buku-buku yang berkaitan dengan komunikasi jurnalistik, dan sebagainya yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.

### 4. Variabel Penelitian

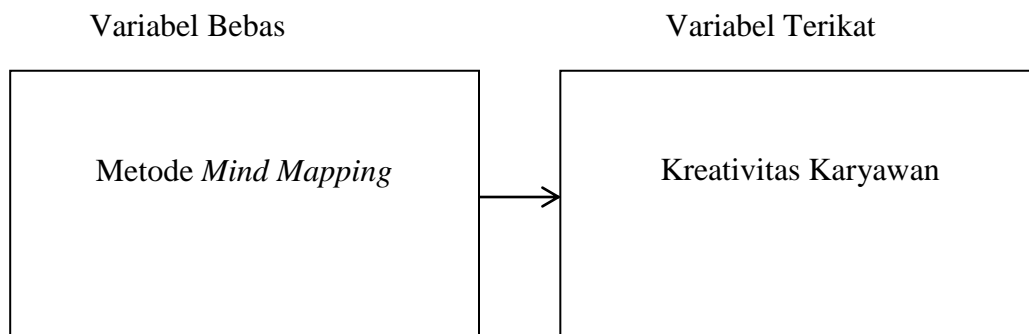
Semua objek yang menjadi sasaran penyelidikan kita sebut saja gejala. Gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenisnya, maupun dalam tingkatnya, disebut variabel. Jadi variabel merupakan objek penelitian atau inti dari penelitian dalam suatu penelitian. Penelitian yang menguji hubungan bivariat, hanya terdapat dua variabel pokok, yaitu variabel bebas dan variabel terikat dimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat<sup>23</sup>. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok, yaitu metode *mind mapping* dan kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm Palembang.

---

<sup>23</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hal. 82.

Dalam analisa ilmu sosial, istilah pengaruh biasanya dikaitkan dengan analisa hubungan kausal (hubungan sebab akibat), padahal hubungan antara *independent* dan *dependent variabel* tidak selalu merupakan hubungan kausal. Lebih tegas lagi dapat dikatakan bahwa terdapat variabel yang saling berhubungan, tetapi variabel yang satu tidak mempengaruhi variabel yang lainnya. Untuk lebih jelasnya variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian bagan berikut:

**Tabel. 1**  
**Variabel Penelitian**



#### 5. Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/variabel. Jadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengaruh Metode *Mind Mapping* sebagai variabel bebas. Metode yang dimaksud di sini adalah metode yang digunakan khususnya karyawan radio play 97,5 Fm Palembang.
- b. Kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm Palembang sebagai variabel terikat. Kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm Palembang yang

dimaksud ialah keseluruhan karyawan yang ada di dalam radio play 97,5 Fm Palembang.

**TABEL. 2**  
**Operasional Variabel**

No	Variabel	Devinisi Variabel	Indikator	Skala	Item Pernyataan
1	Variabel (X) <i>Mind Mapping</i>	Menurut Tony Buzan (2005: 4) " <i>Mind Map</i> adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran".	a. merencanakan b. menjadi lebih kreatif c. menyelesaikan masalah d. mengingat dengan lebih baik	Ordinal	1 s/d 3 4 s/d 6 7 s/d 9 10 s/d 12

2	Variabel (Y) Kreativitas Karyawan	Menurut Tritjahjo Danny Soesilo (2014: 17) “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu gagasan baru atau kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada sehingga relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya”.	a. mempunyai daya imajinasi yang kuat b. mampu mengembangka n atau merinci suatu gagasan c. dapat bekerja sendiri d. memiliki rasa ingin tahu besar	Ordinal	1 s/d 4  5 s/d 6  7 s/d 9  10 s/d 12
---	--	---	---	---------	--

--	--	--	--	--	--

## 6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (*hypothesis*) berasal dari kata *hypo* dan *thesis* atau *thesa*. *Hypo* adalah mentah, atau sementara, sedangkan *thesis* atau *thesa* yaitu simpulan, pendapat. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih harus diuji kebenarannya<sup>24</sup>.

Maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap peningkatan Kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang. Dengan kriteria pengujian Hipotesis sebagai berikut:

### a. Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

Adanya pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap peningkatan kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang

### b. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap peningkatan kemampuan Kreativitas Karyawan Radio Play 97,5 Fm Palembang.

## 7. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi merupakan sumber data dalam penelitian yang memiliki jumlah banyak dan luas. Populasi adalah keseluruhan elemen atau unsur yang akan diteliti<sup>25</sup>. Populasi menurut Sugiyono mendefinisikan wilayah generalisasi yang terdiri atas

---

<sup>24</sup> Suryani Hedriyadi, *Metode Riset Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hal. 98.

<sup>25</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 137.

objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>26</sup>.

Dari pengertian di atas maka populasi penelitian ini dipusatkan pada seluruh karyawan radio play 97,5 Fm Palembang yang berjumlah 29 orang.

**TABEL. 3**

**Populasi Penelitian**

No.	Bagian	Karyawan
1.	Radio Personality	29 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>29 Orang</b>

b. Sampel

Secara sederhana sampel bisa diartikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi tersebut<sup>27</sup>. Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100 biasanya disebut dengan total sampling<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 7.

<sup>27</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 269.

<sup>28</sup> Suryani Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hal. 203.



## 8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari responden<sup>29</sup>. Metode ini ditunjukkan kepada karyawan radio play 97,5 Fm. untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas karyawan radio play 97,5 Fm Palembang.

### 2. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai catatan yang ada kaitannya dengan masalah berupa gambar-gambar saat penelitian di radio play 97,5 Fm Palembang.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian<sup>30</sup>. Jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif dan teknik statistik yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Olah data menggunakan Program SPSS (*Statistical Package For Social Science*) Version 21,0 For Windows.

---

<sup>29</sup> Atwar Bajari. *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Simbosa Rekatama Media, 2015), hal. 103.

<sup>30</sup> *Ibid*, hal 16.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Transformasi Data Ordinal ke Data Interval

Sebelum data diuji validitas dan reliabilitasnya, terlebih dahulu skala ordinal ditransformasikan kedalam skala interval. Adapun langkah-langkah mentransformasikan data ordinal kedalam data interval adalah menggunakan *Method of Successive Interval* (MSI) yang dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak MSI yang terintegrasi dalam Microsoft Excel.

### 2. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan atau kesesuaian angket yang peneliti gunakan untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas ini menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS, hasil  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dimana  $df = n-2$  dengan sig. 5% dengan pengambilan keputusan jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka valid begitupun sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak valid.

### 3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas atau tingkat kepercayaan yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kekonsistensian angket yang digunakan oleh peneliti sehingga angket tersebut dapat diandalkan dengan angket yang sama.

Uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dalam penelitian ini menggunakan program SPSS for Windows versi 21 dengan pengambilan keputusan, jika nilai *Alpha* lebih

besar dari  $r_{\text{tabel}}$  maka item-item angket yang digunakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika nilai *Alpha* lebih kecil dari  $r_{\text{tabel}}$  maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

#### 4. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Cara yang bisa ditempuh untuk menguji kenormalan data adalah dengan menggunakan Kolmogorov- Smirnov nilai sig > 0.05, maka data berdistribusi normal. Adapun Uji Normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut<sup>31</sup>:

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

#### 5. Uji Asumsi Sederhana

##### a. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linier antara variabel independent (X) dengan variabel dependen (Y) mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.

---

<sup>31</sup> Kadir, *Statistika*, (Jakarta: Rosemata Sampurna, 2010), hal. 109.

Uji Linieritas dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS for Windows versi 21* dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), begitupun sebaliknya.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sampel T Test dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis of varians adalah bahwa varian dari beberapa populasi adalah sama.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yakni: jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama, begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

#### 6. Metode Analisis

Model persamaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Teknik ini dipakai untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Model persamaan ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

## 7. Pengujian Hipotesis

### a. Koefisien Determinasi ( $R_{\text{square}}$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan pengaruh variabel dependen. Dalam *output* SPSS, koefisien determinasi terletak pada tabel *Model Summary* dan tertulis *R<sub>square</sub>*.

Nilai  $R^2$  sebesar 1, berarti pengaruh variabel dependen seluruhnya dapat dijelaskan oleh variabel independen dan tidak ada faktor lain yang menyebabkan pengaruh variabel dependen. Jika nilai  $R^2$  berkisar antara 0 sampai dengan 1, berarti semakin kuat kemampuan variabel independen dapat menjelaskan pengaruh variabel dependen<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009), hal. 45.

Sedangkan untuk memberikan penafsiran koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang ditemukan besar atau kecil, akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai  $r$  sebagai berikut<sup>33</sup>:

**Tabel. 4**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien**  
**Determinasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat/Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

b. Uji Parsial (Uji  $t$ )

Untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara individual (parsial) terhadap variabel dependen. Hasil Uji  $t_{hitung}$  ini ada pada *output* perangkat lunak, dapat dilihat pada tabel *coefficient level of significance* yang digunakan sebesar 5% atau  $\alpha = 0,05$  derajat kebebasan  $df = (n - k - 1)$ . Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya variabel independen secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Begitupun sebaliknya, apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya variabel

---

<sup>33</sup> Dominikus Dolet Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Universitas Atma Jaya, 2013), hal. 202.

independen secara parsial tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

## **I. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, teknik analisis data kemudian ditutup dengan sistematika penulisan. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi penulisan secara menyeluruh.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang gambaran mengenai definisi *mind map*, kreativitas karyawan, dan radio.

### **BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, yang berisikan sejarah berdirinya radio Play Fm, visi dan misi radio Play Fm, logo dan slogan radio play Fm, identitas radio Play Fm, maksud dan tujuan radio Play Fm, struktur organisasi radio Play Fm, Penerapan metode *mind mapping*, sarana dan prasarana radio Play Fm.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Bab ini berisi hasil dan pembahasan penelitian dengan urutan sesuai dengan tujuan penelitian.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai simpulan dari hasil penelitian, dan saran-saran untuk pihak terkait atau penelitian selanjutnya.