

**PENGUNAAN METODE *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI PETA (IPS)
KELAS IV SDN PEGIRIAN 1 SURABAYA**

Galuh Kartika Dewi

PGSD, STKIP PGRI Sidoarjo

Email: galuhkartika86@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN Pegirian 1 Surabaya yang memiliki pemahaman rendah mengenai materi Peta. Penyebabnya antara lain karena proses pembelajaran yang berlangsung lebih diarahkan pada pencapaian target materi, sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang cenderung pasif dan hasil belajar siswa yang belum menunjukkan pencapaian ketuntasan minimal yang sudah ditentukan. Solusi untuk mengatasinya dengan menerapkan model *Mind Mapping*. Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa pada siklus I 60% dan siklus II 82%. Dengan demikian, penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi Peta.

Kata Kunci: *Mind mapping*, kreativitas belajar siswa.

Abstract

This research begins with the results of observations on grade IV students at SDN Pegirian 1 Surabaya who have a low understanding of the Map material. The reason is partly because the learning process that takes place is more directed at achieving the target material, so that the impact on student activities that tend to be passive and student learning outcomes that have not shown the achievement of the minimum completeness that has been determined. The solution to overcome this is by applying the Mind Mapping model. The research method used is the Classroom Action Research method. The purpose of this research is to increase creativity. The results of this study indicate an increase in student creativity in cycle I 60% and cycle II 82%. Thus, the application of the Mind Mapping model can increase student learning creativity on Map material.

Keywords: *Mind mapping*, student learning creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menuliskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Peningkatan kualitas mutu pendidikan khususnya di Sekolah Dasar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan dari kualitas dan kuantitas sekolah itu sendiri dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dan menghasilkan output yang mampu bersaing dan menghadapi tantangan dari perubahan zaman. Pada hakikatnya belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sebagai penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Banyak sumber menuliskan pembelajaran IPS di SD dengan materi Peta belum menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh siswa, sehingga perlu kiranya guru menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa mau untuk belajar dan menjadikan belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan karena dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami materi sekaligus juga dapat memunculkan kemampuan kreativitasnya dalam belajar.

Hanifah (Djuanda, 2009), mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru menyampaikan materi secara monoton, dalam artian bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berakibat pada siswa menjadi pasif bahkan hanya terpaku terhadap apa yang dijelaskan oleh guru saja, sehingga pembelajaran kurang bermakna karena kegiatan didominasi oleh guru saja tanpa adanya pelibatan siswa untuk melakukan pembelajaran.

Solusinya adalah menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan menerapkan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang beragam namun tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar diharapkan mampu menjadi solusi untuk

mengatasi masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran. Windura (2008) menyatakan “Sesuatu yang bersifat monoton dan terpola akan menyebabkan kebosanan otak”. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan otak sebagai suatu alat untuk melakukan proses berpikir, sehingga tidak menutup kemungkinan dapat membuat daya kreativitas siswa kurang terasah bahkan dapat menimbulkan permasalahan ketika belajar.

Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Ahmad Susanto dalam Muhammad Rosyid (2017) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sayogya dalam Sukirman (2015) menjelaskan kata kreativitas adalah pengembangan, pertumbuhan manusia, pemahaman diri, perubahan, atau rehabilitasi pola pikir seseorang. Beberapa pengertian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berkolaborasi ide-ide kreatif untuk menciptakan karya-karya baru yang berbeda dari bentuk aslinya. Rendahnya kreativitas atau keterampilan yang dimiliki seorang guru yang mengakibatkan guru hanya berfokus pada literatur yang ada sehingga siswa tampak kurang aktif dalam proses pembelajaran karena kurangnya stimulus dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membangun motivasi siswa. Pendidik harus pandai memilih dan menggunakan metode yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik dan sosial. Memperkenalkan pengajaran kreatif di ruang kelas dapat membawa manfaat seperti mengembangkan imajinasi anak-anak dan meningkatkan kemungkinan untuk penemuan besar dan perkembangan ekonomi untuk masa depan. Kreativitas juga dianggap sebagai komponen penting dari kesejahteraan pribadi dan dalam konteks kelas dapat mengembangkan rasa ingin tahu, keterbukaan, dan kemampuan komunikasi. Kreativitas belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Refinger dalam Semiawan (1990:37-38) kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi

yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Kesempatan untuk belajar kreatif ditentukan oleh banyak faktor antara lain sikap dan minat siswa, guru orang tua, lingkungan rumah dan kelas atau sekolah, waktu, uang dan bahan-bahan. Siswa kreatif juga memiliki sifat-sifat yang berani sehingga kadang-kadang berperilaku berani menentang pendapat, menunjukkan ego yang kuat, bertindak sesuai dengan keinginan dirinya sendiri, menunjukkan minat yang sangat kuat terhadap yang menjadi perhatiannya namun pada saat yang berbeda mengabaikannya, memerlukan kebanggaan atas karyanya. Sifat-sifat tersebut sering bertentangan dengan yang guru harapkan.

Salah satu alternatif yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi Peta yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Mind Map. Buzan (2013) menyatakan bahwa “Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.” Dari sekian banyak metode pembelajaran, peneliti memilih metode penelitian Mind Mapping. Tony Buzan, dalam (Sugiarto, 2004) menerangkan bahwa Mind Map (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal peserta didik dan pemahaman konsep peserta didik yang kuat, peserta didik juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi. Alasan tersebut didukung pula oleh pendapat dari (Buzan, 2004) yang menyatakan bahwa Mind Mapping akan membantu anak agar: 1) mudah mengingat sesuatu, 2) meningkatkan pemahaman dan konsentrasi, 3) mengingat dan menghafal lebihcepat. Mind Mapping membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran dikelas dengan meringkas bahan ajar yang begitu banyak menjadi sedikit dan menarik untuk dibaca. Hariri (2013) meneliti dampak penggunaan teknik mind mapping bahwa temuannya mengungkapkan ada perbedaan yang signifikan dalam menggunakan strategi peta pikiran dan aspek teknik pemetaan pikiran dikenal oleh pemberitahuan pertanyaan terisi dan pemetaan pikiran lebih dari itu efektif daripada pengajaran tradisional. Studi ini juga menemukan bahwa peta pikiran fokus pada penilaian kelayakan dan penerapan teknik peta pikiran dan alat yang efektif untuk merangkum pemahaman dan mengingat informasi. Menemukan adalah bahwa peta pikiran

itu efektif karena 100% persentase informasi yang ditarik meningkat dan tanda prestasi peserta meningkat.

Model Mind Map merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Di mana model ini dapat menjadi solusi dalam melatih kreativitas dan memahami materi pelajaran IPS dengan materi Peta dalam bentuk Mind Map untuk membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran, siswa dalam pembelajarannya bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru, melainkan dibuat menarik dengan penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar, penggunaan warna, gambar dan cara mencatat yang sesuai dengan konsep otak dalam menangkap atau merekam informasi karena melibatkan kedua belah otak secara aktif, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD melalui penelitian yang berjudul Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Peta di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk., (2015) “PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam PTK diperoleh dari persepsi/renungan seorang peneliti”. Pada intinya upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas, dimulai dari ditemukannya permasalahan-permasalahan di kelas yang dirasakan langsung oleh guru yang kemudian dilakukan suatu tindakan untuk mencapai kepada hasil yang lebih optimal. Desain penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan dalam penelitian ini memiliki empat tahapan sebagaimana yang dirumuskan oleh Kemmis dan Mc. Taggar yaitu planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pegirian 1, beralamat di Jl. Wonosari No. 155, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV

SDN, tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah pedoman observasi, tes evaluasi, angket, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAHAN

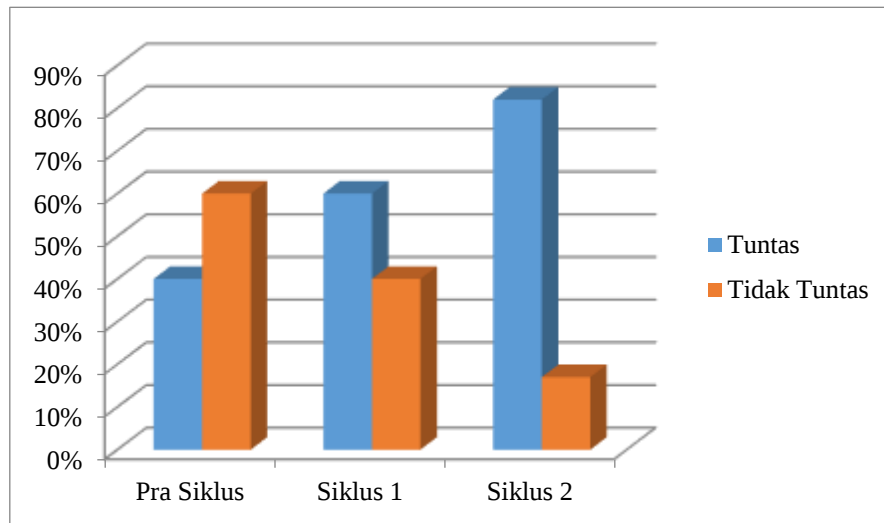
Penelitian yang dilakukan merupakan tindakan berupa siklus untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus. Target dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan mind mapping pada mata pelajaran IPS khususnya dalam materi Peta. Pelaksanaan siklus dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi dan analisis pada siklus sebelumnya. Jika siklus sebelumnya diperoleh hasil masih belum mencapai target, maka pembelajaran dilakukan kembali pada siklus berikutnya. Namun jika hasil yang diperoleh dari pembelajaran telah mencapai target, maka siklus dihentikan. Pelaksanaan penelitian tindakan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, observasi dan terakhir melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Pengukuran kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Peta dilakukan pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Persentasi nilai tuntas kreativitas belajar siswa pada materi peta menggunakan mind mapping pra siklus adalah 40%, siklus I adalah 60%, dan siklus II adalah 82%. Persentasi nilai tidak tuntas kreativitas belajar siswa pada materi Peta menggunakan mind mapping pra siklus adalah 60%, siklus I adalah 40%, dan siklus II adalah 17%. Peningkatan kreativitas belajar siswa pada materi peta menggunakan mind mapping secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Hasil : Penelitian Persentase Nilai Tuntas Dan Nilai Tidak Tuntas,
Di Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II**

NO	ASPEK	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Nilai Tuntas	14 (40%)	21 (60%)	29 (82%)
2	Nilai TidakTuntas	21 (60%)	14 (40%)	6 (17%)

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran IPS materi Peta dengan menggunakan metode mind mapping yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Pegirian 1 Surabaya. Data hasil penelitian meliputi data hasil kreativitas belajar siswa pada materi Peta menggunakan mind mapping. Jika persentase perbandingan nilai tuntas dan nilai tidak tuntas, pra siklus, siklus I dan siklus II apabila disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya sebagai berikut:



Gambar Diagram : Perbandingan Persentase Nilai Tuntas dan Nilai Tidak Tuntas, di Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, persentase siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) juga semakin meningkat selama penelitian. Pada tahap pra siklus persentase ketuntasan adalah 40%, tahap siklus 1 persentase ketuntasan adalah 60% sedangkan pada siklus 2 ketuntasan siswa meningkat menjadi 82% sehingga penelitian dihentikan. Sedangkan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan pada pra siklus siswa yang tidak tuntas adalah 60%, pada siklus 1 adalah 40% dan siklus 2 menurun menjadi 17%. Dengan demikian, jelas bahwa Mind Map dapat membantu mempermudah hal-hal menjadi lebih praktis, efisien, memunculkan kreativitas, dan mengingat informasi dengan mudah, karena

Mind Map mempunyai cara kerja yang melibatkan otak kanan dan otak kiri yang bekerja secara aktif. Oleh karena itu, seorang guru memberi siswa kebebasan untuk bekerja, mengembangkan imajinasi, dan menuangkan ide-ide yang mereka dapatkan secara tertulis. Burns dkk., (1996:386) bahwa pembelajaran menulis harus difokuskan pada siswa. Ini berarti bahwa siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan pemikiran dan keterampilan penalaran mereka dengan baik untuk melahirkan sikap kritis dan keterampilan dalam kegiatan menulis. Sebelum sampai pada tahap menulis produktif, siswa terlebih dahulu mulai tingkat awal, tingkat permulaan, mulai dan pengetahuan lambang-lambang bunyi (Slamet, 2007:57).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi peta di kelas IV SD pada mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara penggunaan *Mind Mapping*. Langkah-langkah dengan menggunakan Mind Mapping, Siswa lalu dibentuk dalam kelompok dan membuat Mind Mapping. Mind Mapping yang dibuat siswa lalu dipresentasikan. Hal itu dapat dilihat pada pra siklus ada 14 (40%) siswa, pada siklus I ada 21 (60%) siswa dan pada siklus II ada 29 (82%) siswa. Hasil pengamatan juga menunjukkan perubahan dari siklus I sampai siklus II, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya siswa yang aktif dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenad Media Group.
- Arikunto, & dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Burns, Paul C., Roe B., & Ross, E.P (1996). *Teaching Reading in Today's Elementary School*. Oston Houghton Company.
- Buzan, T. (2004). *Mind Map unuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djuanda, D. (2009). *Model Pembelajaran di sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia .

- Frederikus U. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Mind Mapping Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hariri, M. & Tahriri, A. (2013). *EFL learners' attitudes towards using mind mapping technique in their reading*. Modern Journal of Language Teaching Methods, 3(1), 39-47. Comprehension.
- Hellen W Kamau. (2019) *.Effects of Individual Technique on Standard Seven Learners' Achievement in English Composition Writing in Public Primary Schools in Kisumu County, Kenya*. International Journal of Science and Research (IJSR). Vol 8
- Jasmika Kochuska. (2017). *Blogging in the 21st-Century Classroom*. International Journal of Science and Research (IJSR). Vol 6
- Semiawan, Conny, Dkk. (1990). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah*. Jakarta: Graha Media
- Sukirman. (2015) *"Cara Kreatif Menulis Karya Ilmiah"*. Palopo: Penerbit Aksara Timur.
- Slamet, Y. (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- UU No 20 Tahun (2003) . *Sistem Pendidikan Nasional*
- Windura, S. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.