

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN IPS

IMPROVING STUDENT CREATIVITY THROUGH APPLICATION OF MIND MAPPING METHOD IN SOCIAL STUDIES

Oleh: Ana Tresia Anggraini, Mahasiswa PGSD FIP UNY
Anaanggraini43@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode mind mapping pada siswa kelas IVB SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVB SD Negeri Gedongkiwo berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode mind mapping dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IVB dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Pada pra tindakan persentase kreativitas siswa 58% termasuk kategori kurang, oleh karena itu diterapkan metode mind mapping. Pada siklus I persentase kreativitas siswa meningkat menjadi 64% termasuk kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 81% termasuk dalam kategori baik. Kriteria keberhasilan sudah terpenuhi dan penelitian dihentikan.

Kata kunci: kreativitas siswa, metode mind mapping.

Abstract

This research aimed to improve students' creativity in teaching social studies using mind mapping in Class IVB Gedongkiwo Elementary School, Yogyakarta. This research was a classroom action research. The study design used the model Kemmis and Mc Taggart. Subjects were students in grade IVB Elementary School Gedongkiwo totaled 23 students. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative. The results showed that application of mind mapping methods can enhance students' creativity in learning social studies in IVB class primary school Gedongkiwo, Yogyakarta. In the pre-action student creativity percentage 58% were less, therefore, applied a method of mind mapping. In the first cycle of students' creativity percentage increased to 64% were sufficient. In the second cycle increased to 81% was included in both categories. Success criteria had been met and the study was discontinued.

Keywords: students' creativity, mind mapping methods.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok masyarakat yang harus dipenuhi, sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan yang sekaligus merupakan tuntutan kemajuan jaman. Dengan adanya kemajuan perkembangan jaman seseorang dituntut berpikir kreatif. Begitupun dengan di sekolah, siswa-siswi ditanamkan berpikir kreatif melalui proses pembelajaran sehari-hari, agar jika nanti terjun ke masyarakat mereka dapat bersaing dalam perkembangan jaman.

Pada hakikatnya kreativitas dimiliki oleh setiap individu dan dapat dikembangkan. Pengembangan kreativitas individu perlu dilakukan sejak dini, sebagaimana yang diungkapkan oleh Utami Munandar (2009: 31) ada empat alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini, antara lain: *Pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya. Kreativitas merupakan manifestasi dari diri individu yang berfungsi sepenuhnya. *Kedua*, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk

melihat berbagai penyelesaian dari sebuah masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan (Guilford dalam Utami Munandar, 2009: 31). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran. *Ketiga*, sibuk diri dengan kreatif bukan hanya akan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan, namun juga memberi kepuasan kepada individu. *Keempat*, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini dibutuhkan pemikiran-pemikiran baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal tersebut perlu dipupuk sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif sejak dini.

Dalam mengembangkan kreativitas siswa diperlukan peran guru sebagai pendidik. Lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan, hal ini dapat diwujudkan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Di era globalisasi guru sebaiknya membekali siswa dengan kreativitas agar kelak dapat menemukan strategi yang tepat untuk menghadapi masalah-masalah kehidupan dikemudian hari. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang merangsang kreativitas siswa untuk belajar kreatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Utami Munandar (2009: 70) terdapat empat aspek untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, antara lain kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibilitas*), orisinalitas (*orisinality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat aspek tersebut dapat

digunakan dalam mengukur kreativitas siswa. Adapun ciri-ciri kreativitas yang dimiliki seseorang, menurut Utami Munandar (2009: 71) terdapat sepuluh ciri-ciri kreativitas, antara lain: rasa ingin tahu yang luas, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas, memiliki daya imajinasi, dan orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah. Kesepuluh ciri tersebut dapat digali dan dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas tidak dapat dilepaskan dengan penerapan metode pembelajaran. Meskipun guru memahami materi yang akan diajarkan, jika tidak dapat memilih metode yang tepat maka materi yang diajarkan tidak akan sampai kepada siswa. Pemilihan metode yang tepat menjadikan materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Dewi Utama Faizah (2003: 9) guru yang baik dapat memilih metode yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan. Siswa sebaiknya dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa akan membuat pembelajaran menjadi semakin bermakna.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi yang diberikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat dikaitkan

dengan kehidupan sehari-hari yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar selalu berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan cara memenuhinya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Arnie Fajar, 2005: 110).

Wina Sanjaya (2006: 226) menyebutkan para orang tua siswa berpendapat IPS merupakan pelajaran yang tidak terlalu penting dibandingkan dengan pelajaran lainnya, seperti IPA dan matematika. IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya berisikan pengertian-pengertian, data, atau fakta yang harus dihafalkan dan tidak perlu dibuktikan. Pemikiran tersebut mengakibatkan guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Metode ceramah juga digunakan dikarenakan dapat menyampaikan materi IPS yang cukup luas dengan alokasi waktu yang dirasa kurang. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik. Siswa pun menjadi pasif dan kurang kreatif.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV B SDN Gedongkiwo, terdapat beberapa persoalan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran IPS, antara lain rasa ingin tahu siswa tergolong rendah dibuktikan dengan saat guru menerangkan terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru dan sibuk berbicara dengan temannya sendiri, dan ketika ada materi yang belum dipahami siswa tidak berani bertanya kepada guru, hal ini

mengakibatkan ketika siswa diberi tugas yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan terdapat beberapa siswa yang kesusahan untuk menjawab. Selain itu, siswa belum bisa memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah, hal ini terlihat dari ketika guru mengajukan pertanyaan siswa tidak dapat memberikan berbagai macam gagasan terhadap masalah yang telah diberikan oleh guru. Daya imajinasi siswa pun masih tergolong rendah, siswa masih belum bisa mengembangkan sendiri daya imajinasinya ketika siswa diberikan tugas oleh guru. Hal tersebut juga mengungkapkan bahwa daya orisinalitas siswa masih rendah, karena siswa belum bisa menghasilkan sesuatu yang baru sesuai dengan hasil pemikirannya.

Rendahnya aspek kreativitas dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo ini disebabkan oleh pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher center*). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif. Ada berbagai cara yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. *Mind Mapping* menggunakan kemampuan otak dan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan menggabungkan warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, *Mind Mapping* lebih merangsang secara visual jika dibanding dengan cara mencatat biasa, yang cenderung hanya berisi tulisan dan terdiri dari satu warna (Tony Buzan, 2008: 9).

Sedangkan menurut Melvin L. Silberman (2013: 200) pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi siswa untuk mencatat apa yang telah dipelajari, menghasilkan sebuah gagasan, ataupun merencanakan tugas baru. Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan memahami materi terlebih dahulu sebelum mencatat dalam bentuk *Mind Mapping*. Siswa pun dapat menulis dan menghias sesuai dengan kreasi mereka.

Metode *Mind Mapping* dirasa cocok untuk siswa sekolah dasar dikarenakan siswa SD senang akan hal-hal yang menarik. Anak dapat membuat *Mind Mapping* dengan menggabungkan berbagai unsur warna, gambar, dan garis lengkung sesuai dengan kreasi mereka. Kebebasan berkreasi tersebut diharapkan dapat mengatasi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna karena siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu kreatifitas siswa juga dapat berkembang secara optimal. Penerapan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan Kelas merupakan kegiatan refleksi yang dilakukan para pelaku pendidikan dalam rangka memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, pada bulan Januari-Maret di kelas IVB SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta.

Target/ Subjek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Seluruh siswa berjumlah 23 anak, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari siklus-siklus, dimana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama, dan begitu seterusnya hingga mencapai hasil yang diharapkan. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dari informan (terwawancara) (Suharsimi Arikunto, 2006: 155). Wawancara dapat dilaksanakan menggunakan dua cara, yaitu terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara

tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis untuk mengumpulkan datanya (Sugiyono, 2010: 197). Dalam melakukan wawancara tidak terstruktur, pewawancara membawa pedoman yang hanya berisi garis besar tentang hal-hal yang ingin ditanyakan (Suharsimi Arikunto, 2006: 156)

2. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2010: 203) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi yang dilakukan didasari dengan pedoman observasi yang mungkin akan timbul selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pengembangan kreativitas dan penerapan *Mind Mapping* selama proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Namun dalam arti luas, dokumen bukan hanya yang berwujud tulisan saja, dokumen bisa berupa benda-benda (Suharsimi Arikunto, 2006: 159). Pada penelitian ini dokumentasi berisi foto-foto kegiatan siswa selama proses pembelajaran, hasil *Mind Mapping* siswa, silabus, dan RPP.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar observasi

Lembar observasi meliputi observasi tentang penerapan metode *Mind Mapping* untuk mengamati kreativitas siswa dalam pembelajaran.

2. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru. Secara garis besar permasalahan yang ingin digali antara lain:

- 1) Guru, yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran. Persiapan meliputi materi yang akan diberikan kepada siswa dan pembuatan rencana pembelajaran. Pelaksanaan meliputi strategi, hambatan, dan solusi dari hambatan pembelajaran. Sedangkan evaluasi meliputi teknik dan kriteria penilaian.
- 2) Hal lain yang terkait dengan penelitian yang tidak dapat diobservasi.

3. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi pada penelitian ini terdiri dari:

- 1) RPP dan Silabus KTSP
- 2) Hasil *Mind Mapping* siswa
- 3) Foto-foto

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode deskripsi kualitatif adalah sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas, sedangkan metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang menggunakan pengukuran

dengan prosentase angka (Suharsimi Arikunto, 2006:269).

Untuk mengukur kreativitas siswa dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari skor maksimum ideal untuk kreativitas siswa
- b. Menjumlah skor yang diperoleh siswa setiap aspek
- c. Mencari presentase hasil kreativitas siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Sumber: Ngalim Purwanto (2013: 102)

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Setelah ditemukan prosentase tiap aspek, kemudian peneliti menentukan kriteria hasil yang diperoleh. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menurut Ngalim Purwanto (2013: 103) yaitu:

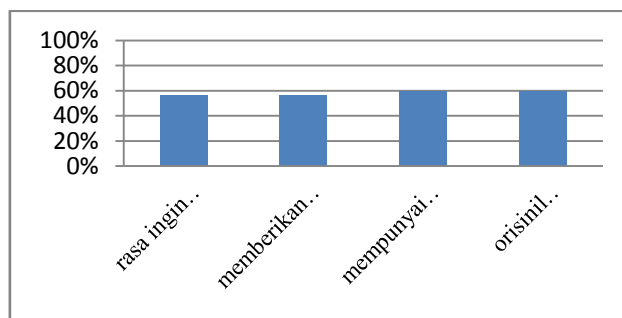
1. Kriteria sangat baik, yaitu 86%-100%
2. Kriteria baik, yaitu 76%-85%
3. Kriteria cukup, yaitu 60%-75%
4. Kriteria kurang, yaitu 55%-59%
5. Kriteria kurang sekali, yaitu $\leq 54\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengukur kreativitas siswa. Data tentang kreativitas siswa sebelum tindakan (pra tindakan) digunakan untuk mengetahui rata-rata kreativitas siswa sebelum dilaksanakan

tindakan. Pada siklus I diberi tindakan yaitu menerapkan metode mind mapping dalam pembelajaran IPS. Jika hasil pada siklus pertama belum sesuai dengan target maka dilakukan tindakan siklus lanjutan. Dan pada penelitian ini dilakukan 2 siklus. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

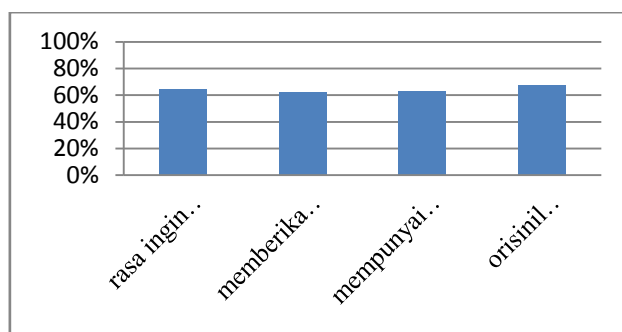
Hasil observasi kreativitas siswa pra tindakan.



Gambar 1. Diagram kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pra tindakan

Dari diagram diatas diketahui bahwa rata-rata kreativitas siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu diberi tindakan berupa penerapan metode *mind mapping* dalam pembelajaran IPS.

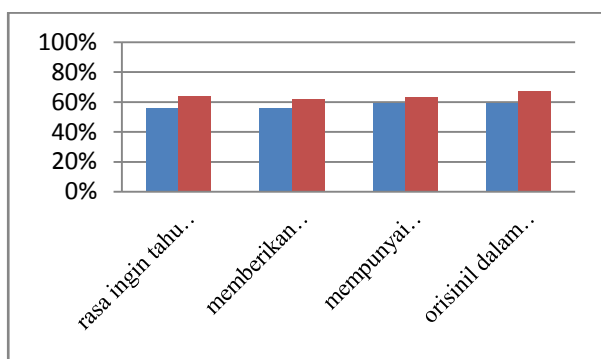
Hasil observasi kreativitas siswa siklus I.



Gambar 2. Diagram pencapaian kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Siklus I

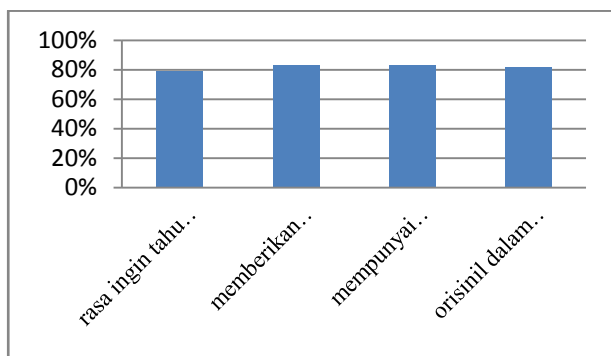
Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa rata-rata kreativitas siswa pada siklus I sebesar 64% termasuk kategori cukup. Namun, rata-kreativitas siswa meningkat dari pra

tindakan. Peningkatan rata-rata kreativitas disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Diagram pencapaian kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Siklus I

Hasil observasi kreativitas siswa siklus II



Gambar 3. Diagram pencapaian kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS Siklus II

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa persentase tertinggi terdapat pada indikator memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu masalah dan indikator mempunyai daya imajinasi. Sedangkan persentase terendah pada indikator rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.

Penelitian pada siklus II menunjukkan hasil rata-rata kreativitas telah mencapai 81% dan tergolong dalam kategori baik. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini yaitu kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS minimal termasuk dalam kategori baik, maka dari itu guru dan peneliti menghentikan pemberian tindakan pada siklus II. Dari pembahasan yang telah dijabarkan

menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IVB dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Penerapan metode *mind mapping* dapat merangsang imajinasi siswa. Imajinasi berhubungan erat dengan kreativitas. Oleh karena itu penerapan *mind mapping* dapat mengembangkan kreativitas siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IVB SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Peningkatan tersebut diperoleh dari hasil observasi kreativitas siswa yang diberikan pada pra tindakan dan pada tiap siklus. Pada pra tindakan persentase kreativitas siswa 58% termasuk kategori kurang, oleh karena itu diterapkan metode *mind mapping*. Pada siklus I persentase kreativitas siswa meningkat menjadi 64% termasuk kategori cukup. Pada siklus II dilakukan upaya perbaikan yaitu dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari tahu jawaban dari buku, memberikan *reward*, serta memberikan bimbingan dalam pembuatan *mind mapping* sehingga siswa dapat menggunakan lebih dari satu warna dan gambar.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada siklus II meningkat menjadi 81% termasuk dalam kategori baik. Perolehan tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan

($\geq 76\%$). Dengan demikian, penelitian ini dihentikan.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode *Mind mapping* sebagai metode alternatif yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS.

2. Bagi Kepala Sekolah

Metode *Mind Mapping* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembinaan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya menggunakan lebih dari satu warna dan gambar/symbol, sehingga *mind mapping* akan terlihat lebih menarik.

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran: berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan , Tony. (2006). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi Utama Faizah. (2003). *Belajar Mengajar yang Menyenangkan*. Solo: Tiga Serangkai.
- Ngalim Purwanto. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdaya.
- Silberman, Melvin L. (2013). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.