

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS MELALUI METODE *MIND MAP* SISWA KELAS V SD NEGERI JERUKSARI

THE IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING CREATIVITY THROUGH MIND MAP METHOD

Oleh: Yesi Murti Fatmasari, Mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
yesimurti24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPS melalui metode *mind map* siswa kelas V SD Negeri Jeruksari. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar IPS siswa kelas V SD Jeruksari dapat ditingkatkan melalui metode *mind map*. Presentase jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan pada siklus I pertemuan 1 sebesar 10%, siklus I pertemuan 2 menjadi 45%. Siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 70%, kemudian siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 100%.

Kata kunci: metode *mind map*, kreativitas belajar siswa, IPS

Abstract

This research aims at improving social studies learning creativity through the mind map method of fifth grade students of SD Negeri Jeruksari. This research was a collaboration classroom action research. The subjects were fifth grade students totaling 20 students. Data collection technique used observation. Data were analyzed by qualitative and quantitative descriptive. The results show that social studies learning creativity fifth grade SD Jeruksari can be enhanced through the mind map method. Percentage of the number of students who achieve success indicator in first cycle first meeting by 10%, the first cycle of second meetings 45%. Second cycle first meeting increase to 70%, then the second cycle second meeting increase to 100%.

Keywords: mind map methods, students learning creativity, social studies

PENDAHULUAN

Menurut Supriadi (Ahmad Susanto, 2011:114), kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Kemampuan belajar siswa akan lebih meningkat apabila kemampuan kreatifnya ikut dilibatkan, baik secara formal maupun informal. Pada dasarnya, semua siswa mempunyai potensi kreatif yang harus dikembangkan baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Kemampuan kreativitas siswa harus digali guna mencapai keberhasilan siswa di

masa depan sehingga mampu mewujudkan sumber daya manusia yang berpotensi dan berkualitas. Setiap siswa memiliki perkembangan yang berbeda-beda, untuk itu guru sebagai pendidik yang berada di lingkungan formal harus memberikan rangsangan dengan memfasilitasi siswa melalui kegiatan, sarana dan alat yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Guru dalam hal ini memiliki peran penting dalam menstimulasi siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah

dasar sampai perguruan tinggi. Sejak berada di bangku sekolah dasar, siswa telah dibiasakan memahami masalah-masalah sosial yang ada di lingkungannya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui tentang kehidupan masyarakat dan lingkungannya sejak dini untuk mendasari pengetahuan pada tingkat selanjutnya. Guru sebagai pendidik harus menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru perlu memiliki keterampilan menyajikan pembelajaran yang kreatif sehingga siswa senang dan mampu memahami materi yang disampaikan. Penyajian pembelajaran yang kreatif menuntut guru sebagai pendidik untuk menggunakan metode yang variatif guna menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan seluruh pembelajaran di kelas V SD Negeri Jeruksari pada tanggal 14-16 Januari 2016, guru sudah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab yang cukup menarik perhatian siswa. Pada mata pelajaran Matematika yang membahas tentang materi perkalian dan pembagian pecahan, guru menggunakan metode tanya jawab sehingga terlihat siswa penuh semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti halnya pada saat pembelajaran matematika, pembelajaran PKn tidak kalah menariknya. Guru membahas tentang organisasi, kemudian guru meminta siswa membentuk kelompok diskusi untuk mendiskusikan tugas-tugas anggota organisasi agar siswa percaya diri

dalam mengutarakan pendapat yang telah didiskusikan oleh masing-masing kelompok. Siswa sangat antusias dalam proses diskusi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks dialog, siswa diminta membentuk kelompok terdiri dari 3-4 orang menuliskan kembali karangan yang telah dibaca secara seksama menggunakan kalimat sendiri sehingga siswa berinisiatif sendiri dalam membuat kalimat sebagai ringkasan. Selanjutnya dialog tersebut diperagakan di depan kelas bersama kelompoknya. Kemudian saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru membahas materi tentang cara memperkecil dan memperbesar gaya gesek, siswa berebut mengutarakan pendapatnya saat guru mengajukan beberapa pertanyaan. Berbeda halnya pada pembelajaran IPS, guru menggunakan media berupa foto pahlawan pada pembelajaran IPS di kelas V untuk menerangkan perjuangan para tokoh dalam mengusir penjajah. Namun masih terlihat interaksi siswa dalam proses pembelajaran IPS masih kurang, karena pada proses pembelajaran guru sebagai sentral dalam kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah untuk menerangkan materi. Pada pembelajaran IPS khususnya di kelas V masih kurang adanya ketertarikan siswa dengan materi. Terkadang guru juga mengajukan pertanyaan pada siswa yang tidak semangat dalam belajar seperti bermain sendiri dan sibuk mengobrol dengan teman sebangku, sehingga siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Beberapa siswa juga masih nampak kebingungan mengenai materi yang dipelajari tetapi tidak bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti walaupun mereka dituntut mengetahui bagaimana

perjuangan para tokoh dalam mengusir penjajah seperti Sultan Hasanudin dan Kapitan Pattimura.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 16 Januari 2016 dengan guru kelas V SD Negeri Jeruksari, pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas masih menggunakan metode-metode yang kurang variatif, karena masih banyak hambatan. Hambatan tersebut diantaranya selain materi yang sangat banyak, siswa juga kurang semangat untuk belajar. Masih ada beberapa siswa yang sering mengobrol sendiri tanpa memperhatikan materi yang sedang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif di dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu ciri siswa yang kreatif adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Guru kurang bisa menentukan metode yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran. Kreativitas belajar IPS siswa di kelas dirasa guru masih kurang dibandingkan mata pelajaran lain, karena materi pelajaran IPS yang kompleks membuat siswa terkadang bosan dan malas untuk menghafal materi.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan penerapan peta pikiran (*mind map*) dalam penyampaian pembelajaran. Menurut Tony Buzan (2007 : 1) *mind map* merupakan cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. Menurut Tony Buzan (2005 : 71), *mind map* juga membuat dan mendorong percepatan aliran berbagai pikiran kreatif dan inovatif berdasarkan kata dan kenyataan yang dimiliki, sehingga membiarkan otak anak menyatakan ekspresinya sendiri yang tak terbatas dengan cara sederhana. *Mind map*

yang sering kita sebut sebagai peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat dan juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak serta mengambil informasi ketika dibutuhkan. Pada penerapan *mind map* ini guru membimbing siswa dalam mengorganisasikan pikirannya melalui peta pikiran agar siswa mampu dengan mudah mempelajari materi. Selain itu dengan *mind maps* siswa tidak dibatasi kreativitasnya dalam membentuk *mind map* sehingga siswa bebas berkreasi menurut pemikiran mereka sendiri. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dilakukan dengan penerapan metode *mind map*. Metode *mind map* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran dengan sangat sederhana (Tony Buzan, 2007 : 4).

Metode *mind map* dalam penelitian ini akan diterapkan pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Berdasarkan informasi dari guru kelas V SD N Jeruksari, siswa mengalami kesulitan pada materi tersebut. Materi ini membahas tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam mempertahankan kemerdekaan, cara menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Selain itu juga terdapat bentuk-bentuk konflik antara Indonesia dengan Belanda, pertempuran di daerah-daerah, serta perjanjian-perjanjian yang dilakukan Indonesia untuk memperoleh pengakuan terhadap kemerdekaan dan kedaulatan Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, guru membutuhkan cara atau metode yang cocok digunakan dalam menyampaikan materi tersebut, sehingga siswa dapat mudah memahami materi. *Mind map* cocok

digunakan untuk siswa karena *mind map* menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang dirangkai dalam aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Melalui *mind map*, informasi yang panjang dapat dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat. Sehingga dalam hal ini *mind map* dirasa cocok digunakan karena siswa dapat menyederhanakan materi yang panjang dengan menggunakan warna, garis, gambar, dan simbol-simbol tertentu yang mempermudah pemahaman siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan *mind map* menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Keunggulan dari penerapan metode *mind map* ini adalah informasi yang termuat di dalamnya mudah untuk diingat dan dipahami, serta hubungan masing-masing informasi dapat dengan mudah dikenali. Selain itu, melalui *mind map* siswa juga dapat berkreasi berdasarkan apa yang mereka inginkan di dalam pembuatan konsep.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Utami Munandar, 1999:47). Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2011:112), kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan

masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sugihartono, 2012:74). Sedangkan Ilmu pengetahuan sosial bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya (Hidayati, 2002:4). Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar IPS merupakan usaha seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang telah ada sebelumnya baik berupa gagasan atau karya dalam cabang-cabang ilmu sosial kemudian dipadukan konsep-konsep dasar sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan dan memberikan kebermaknaan bagi kehidupan siswa.

Metode pembelajaran berarti cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum (Oemar Hamalik, 2010:26). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mind map*. *Mind map* merupakan alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linier (Tony Buzan, 2007:2). Penelitian ini difokuskan pada strategi pengembangan kreativitas yaitu produk. Produk dalam penelitian ini berupa *mind map* yang dihasilkan siswa secara individu. Langkah-langkah yang diterapkan dalam metode *mind map* sebagai berikut : (a) siswa membaca kembali

sekilas materi yang telah dijelaskan guru pada awal kegiatan pembelajaran. (b) tanya jawab materi secara garis besar. (c) setiap siswa menganalisis materi yang akan dibuat *mind map*. (d) siswa dibimbing, dimotivasi, dan diawasi guru selama membuat *mind map*. (e) siswa mempresentasikan *mind map* untuk mendapat tanggapan, masukan dari siswa lain dan guru. (f) siswa dan guru menyamakan persepsi dari hasil presentasi dan tanggapan siswa. (g) guru mereview materi dan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara garis besar dengan bantuan *mind map*. (h) siswa diberi penguatan dan motivasi agar lebih kreatif membuat *mind map* materi pembelajaran.

Kreativitas belajar dapat ditingkatkan melalui metode *mind map*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Septiaji Aji Nugroho pada tahun 2013. Peningkatan kreativitas siswa diketahui dengan tercapainya indikator pada akhir siklus. Siklus I menunjukkan bahwa skor rata-rata kreativitas siswa 70,90. Siklus II menunjukkan peningkatan skor kreativitas siswa 75,03. Pada akhir siklus III, skor rata-rata kreativitas meningkat menjadi 77,32. Relevansi dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan yaitu *mind map*. Perbedaannya yaitu pada variabel yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jeruksari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 yaitu pada bulan Januari sampai Mei 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Jeruksari tahun ajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 20 yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

Objek dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dan hasil produk *mind map* siswa. Objek penelitian yang berupa proses adalah kreativitas belajar IPS selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas V SD Negeri Jeruksari menggunakan metode *mind map*. Objek penelitian berupa hasil produk *mind map* siswa.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dengan model *Kemmis* dan *McTaggart* yang meliputi empat komponen, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*action*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflection*). Keempat komponen dalam satu untaian dipandang sebagai satu siklus atau satu putaran kegiatan. Jumlah siklus yang digunakan sangat bergantung pada permasalahan yang dihadapi.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode pengamatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi guru dan lembar pengamatan hasil produk *mind map* siswa.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif sesuai dengan data yang diperoleh yaitu pelaksanaan

metode *mind map* yang dilakukan guru pada pembelajaran IPS dan pengamatan hasil produk *mind map* siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam sebanyak dua siklus dengan dua pertemuan tiap siklusnya. Sebelum dilaksanakan penelitian ini, observasi dilakukan terlebih dahulu terhadap kreativitas belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Jeruksari untuk mengetahui kondisi awal sebelum dilakukakannya tindakan. Penelitian pra tindakan dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil kreativitas belajar IPS siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *mind map*.

Berdasarkan hasil pra tindakan terhadap siswa kelas V SD Negeri Jeruksari, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan cenderung diam dengan tidak merespon aktivitas pembelajaran dengan baik..

1. Tahap Siklus I

Kreativitas belajar IPS siswa akhir siklus I sudah lebih baik apabila dibandingkan dengan kreativitas belajar IPS saat pratindakan. Namun, pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode *mind map* belum terlaksana dengan maksimal karena belum dapat mencapai keberhasilan seperti yang diharapkan. Selain itu, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran siklus I, yaitu:

a) guru masih kurang bisa mengendalikan siswa saat pembelajaran, masih ada

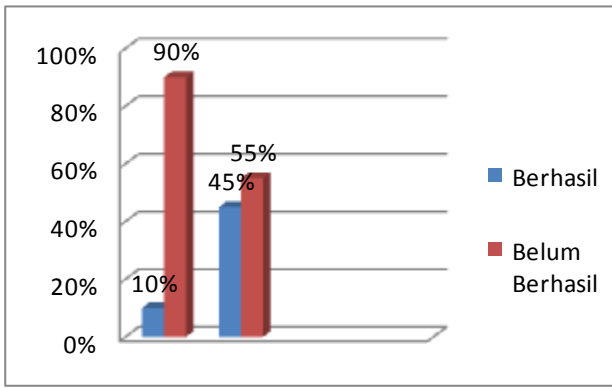
beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangku saat proses pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas kurang kondusif.

- b) tahapan yang dilakukan guru dalam metode *mind map* masih kurang maksimal.
- c) Siswa mengalami kesulitan dalam memunculkan warna dan gambar dalam *mind map* yang dibuat sesuai dengan kriteria, terlihat bahwa rata-rata pada kriteria warna dan gambar masih rendah bila dibandingkan dengan kriteria lain.
- d) saat presentasi berlangsung, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan, mengobrol dengan siswa lain dan tidak menanggapi presentasi siswa di depan kelas.

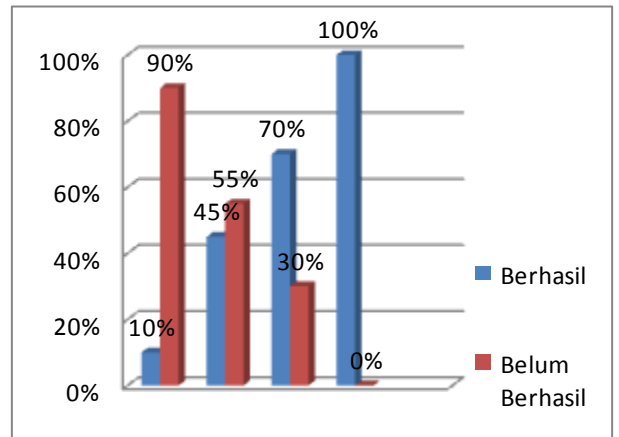
Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa metode *mind map* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS siswa. Hal tersebut ditunjukkan siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran IPS. Penggunaan metode *mind map* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS. Peningkatan keberhasilan ditunjukkan dengan persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan produk *mind map*.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Produk *Mind Map* antara Pra Tindakan dan Siklus I.

Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Produk <i>Mind Map</i>		
Tahap	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
Siswa yang berhasil	10%	45%
Siswa yang belum berhasil	90%	55%



Gambar 1. Diagram Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil pada Siklus I pertemuan 1 dan Siklus I pertemuan 2.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum berhasil antara Siklus I sampai Siklus II.

2. Tahap Siklus II

Kreativitas belajar IPS siswa pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik lagi dari siklus I. Pada tahap ini, tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I.

Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan yang telah dilakukan, menunjukkan kreativitas belajar IPS meningkat. Hal tersebut ditunjukkan siswa lebih bersemangat, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi lebih termotivasi untuk membuat *mind map* yang lebih baik lagi.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Produk *Mind Map* antara Pra Tindakan dan Siklus I.

Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Produk <i>Mind Map</i>				
Tahap	Siklus I pertemuan 1	Siklus I pertemuan 2	Siklus II pertemuan 1	Siklus II pertemuan 2
Siswa yang berhasil	10%	45%	70%	100%
Siswa yang belum berhasil	90%	55%	30%	0%

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *mind map* secara keseluruhan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada proses pembelajaran, siswa tidak merasa bosan karena kegiatan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa merasa senang. Materi yang disampaikan menggunakan metode *mind map* menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru dalam penelitian ini berusaha menerapkan metode *mind map* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Terbukti bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Hasil pengamatan secara keseluruhan pada setiap siklus terlihat bahwa selama penelitian berlangsung siswa di kelas V SD Negeri Jeruksari dalam pembelajaran IPS semakin kreatif. Selain itu melalui kegiatan ini siswa

dilatih untuk mengembangkan cara berpikir, rasa ingin tahu, dan menghargai orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, peranan metode *mind map* dalam pembelajaran yaitu melibatkan siswa dalam pembelajaran yang difokuskan pada pengembangan berpikir kreatif siswa. Pada proses pembelajaran yang kreatif, guru mendorong siswa untuk mampu mengembangkan pola berpikir siswa sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merencanakan hal yang akan dilakukan, tertantang oleh tugas yang sulit, tidak takut gagal, dan mampu menghargai orang lain. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *mind map* membuat siswa lebih berantusias dalam pembelajaran IPS lebih bermakna sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Hasil penelitian melalui pengamatan secara lebih rinci dijelaskan pada setiap pertemuan dalam setiap siklus. Pada siklus I ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangku pada saat proses pembelajaran. Guru terkadang masih kesulitan untuk mengkondisikan siswa saat pembelajaran, sehingga terkadang peneliti membantu untuk mengkondisikan siswa. Guru kurang tegas dalam menegur siswa, sehingga masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran. Guru kurang maksimal dalam menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *mind map*. Guru masih kurang menjelaskan

secara rinci pada kegiatan yang harus dilakukan siswa, sehingga siswa masih kesulitan untuk membuat *mind map* sesuai dengan kriteria yang baik.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *mind map* pada siklus I hanya ada beberapa siswa yang terlibat secara kreatif. Masih banyak siswa yang pasif menanggapi presentasi dari siswa yang maju di depan kelas. Bahkan masih ada siswa yang mengobrol dengan siswa lain saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, penggunaan metode *mind map* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Jeruksari dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal itu terbukti bahwa data hasil pengamatan kreativitas siswa pada pra tindakan sampai dengan siklus I sudah mengalami peningkatan. Seluruh siswa belum berhasil memperoleh skor akhir kreativitas $\geq 2,66$ pada pra tindakan sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian. Jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan namun hanya ada 2 (10%) siswa. Jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian pada siklus I pertemuan 2 kembali mengalami peningkatan menjadi 9 (45%) siswa. Meskipun penelitian tindakan siklus I ini meningkat, namun belum berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$ siswa memperoleh skor akhir $\geq 2,66$ sehingga perlu dilanjutkan penelitian tindakan siklus II.

Meskipun penelitian tindakan siklus I ini meningkat, namun belum berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian. Kegiatan pembelajaran pada siklus I yang menyebabkan belum berhasilnya mencapai indikator keberhasilan salah satunya diakibatkan oleh sikap pasif siswa yang terlihat jelas saat proses pembelajaran. Ada juga siswa yang tidak menghargai pendapat siswa lain dengan mengobrol sendiri dengan siswa lain. Hal ini membuat suasana kelas menjadi sedikit gaduh dan menunjukkan bahwa siswa kurang bisa menghargai siswa lain. Peran guru sangat diperlukan pada hal ini yaitu memberikan nasehat dan pengertian kepada siswa agar bisa menghargai pendapat orang lain dan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Pada siklus II, siswa sudah mampu dikodisikan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Tahapan pertama dalam metode pembelajaran IPS diawali dengan siswa membaca kembali materi yang telah dijelaskan guru pada awal kegiatan pembelajaran. Kemudian dilakukan tanya jawab materi pelajaran antara guru dengan siswa secara garis besar. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menganalisis materi yang akan dibuat *mind map*. Guru selalu membimbing, memotivasi, dan mengawasi siswa selama membuat *mind map*. Kemudian dilanjutkan presentasi, ketika ada siswa yang mempresentasikan hasil produk *mind map* di depan kelas, siswa sudah dapat menghargai siswa lain yang sedang presentasi. Sebagian besar siswa juga telah mampu menanggapi hasil presentasi dari siswa lain.

Utami Munandar dalam Ahmad Susanto (2011:128), kreativitas siswa dapat dilihat dari empat aspek kreativitas, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*). Aspek pribadi menunjukkan orisinalitas dari individu, sehingga diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Aspek pendorong, bakat kreativitas seseorang akan berkembang jika didukung oleh lingkungan dan dirinya sendiri. Aspek proses, guru memiliki peran penting dalam melibatkan siswa dalam kegiatan kreatif dan berusaha memberikan fasilitas pada siswa. Aspek produk, bakat dan ciri-ciri kreatif yang dimiliki seseorang akan mendorong untuk memunculkan produk-produk kreatif yang bermakna.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II, penerapan metode *mind map* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Jeruksari dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan produk *mind map*. Hal itu terbukti bahwa data hasil pengamatan produk *mind map* siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 14 (70%) siswa. Jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian pada siklus II pertemuan 2 kembali mengalami peningkatan menjadi 20 (100%) siswa. Hasil pengamatan kreativitas siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$ siswa memperoleh skor akhir $\geq 2,66$ sehingga penelitian tindakan siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan penelitian tindakan lanjutan.

Perbaikan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat terlihat dari meningkatnya kreativitas siswa pada setiap siklusnya. Terjadinya peningkatan kreativitas siswa dikarenakan penerapan metode *mind map* sangat tepat digunakan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Pembelajaran yang menerapkan metode *mind map* memberikan kebebasan siswa untuk berpikir sesuai dengan pengetahuan siswa, sehingga siswa tidak merasa dibatasi untuk mengembangkan ide yang dimiliki. Melalui metode ini, siswa juga tidak harus menghafal materi terlalu banyak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran secara ringkas dan mudah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar IPS siswa dapat ditingkatkan melalui metode *mind map* di SD Negeri Jeruksari.

1. Penerapan metode *mind map* melibatkan siswa secara kreatif dalam pembelajaran. Hal tersebut sangat penting karena dalam pembelajaran IPS banyak materi yang harus dipahami siswa, sehingga melalui metode ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

2. Peningkatan kreativitas belajar IPS pada siklus I pertemuan 1 ada 2 (10%) siswa dari kondisi awal siswa 0%. Kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus I pertemuan 2 menjadi 9 (45%) siswa. Peningkatan terjadi pada siklus II pertemuan 1 yaitu sebanyak 14 (70%) siswa dan siklus II pertemuan 2 kembali meningkat menjadi 20 (100%) siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat saran yang dapat diberikan yaitu guru diharapkan dapat melanjutkan penerapan metode *mind map* dalam pembelajaran IPS pada tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan materi yang berbeda dan sesuai dengan metode pembelajaran tersebut. Selain itu guru juga diharapkan selalu kreatif dalam mengemas proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat pada pembelajaran IPS salah satunya menggunakan metode *mind map* sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri Jeruksari Wonosari Gunungkidul.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Program DII PGSD FIP UNY.
- Oemar Hamalik. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*.
Yogyakarta : UNY Press.

Tony, Buzan. (2005). *Brain Chlid : Cara Pintar
Membuat Anak Jadi Pintar*. Jakarta :
Gramedia.

_____. (2007). *Buku Pintar Mind Map*.
Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Utami Munandar. (1999). *Mengembangkan bakat
dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta :
Gramedia Widiasarana Indonesia.