

MIND MAPPING SEBAGAI METODE MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI BEKELAN

MIND MAPPING IN DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY AT BEKELAN ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Wildan Nurul Yasin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
wildannurulyasin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skema *Mind Mapping* dalam bentuk karya gambar kreatif menggunakan warna dan bentuk. Subjek penelitian ini adalah 8 karya siswa SD Negeri Bekelan yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman serta pemeriksaan keabsahan datanya menggunakan metode triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa mampu dalam menyelesaikan masalah terutama ketika berhadapan dengan suatu tema tertentu. Mereka mampu memahami apa yang perlu dilakukan ketika menerima tema dalam proses menggambar. 2) Terlihat indikasi peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggambar dengan tema piknik. Hal tersebut nampak ketika siswa mampu menuangkan ide, gagasan serta pengalamannya selama piknik kedalam bentuk *Mind Mapping* yang kemudian diwujudkan dalam bentuk karya gambar, 3) Dalam proses menggambar dengan menggunakan metode *Mind Mapping* siswa berani untuk mengeluarkan ide dan kreativitasnya, tidak mudah menyerah ketika mencari ide, mampu dan berani menjelaskan ketika diberi pertanyaan seputar karyanya.

Kata kunci: *Mind Mapping*, Kreativitas, Menggambar

Abstract

This research aims to describe the Mind Mapping scheme in the form of creative drawings using colors and shapes. The subjects of this research are 8 students works drawings of Bekelan Elementary School which collected through observation, interview, documentation. Data were analyzed using data analysis technique of Miles and Huberman model and its data validity test using triangulation method. The results of the research show that: (1) the students are able to solve their problem, especially when they are faced with certain theme. The students understand what they have to do when they are given a certain topic in drawing process, (2) there is an increasing of students' creativity in the drawing learning process when they are given a certain topic such "picnic". They are capable to figure out their ideas and experiences during picnic into a mind mapping. Furthermore they are able to illustrate their mind mapping schema into a drawing, and (3) in the process of drawing learning using mind mapping method, the students can express their ideas and creativities, never give up searching ideas, and be able to answer the question related to their on works.

Keywords: Mind mapping, creativity, drawing

PENDAHULUAN

SD Negeri Bekelan merupakan SD Negeri yang berada di daerah Lendah, Kulon Progo yang letaknya di pedesaan dan samping aliran sungai Progo. SD Negeri Bekelan termasuk sekolah yang mau menerima ilmu dan masukan dari luar. Hal tersebut terbukti SD Negeri Bekelan beberapa kali menjadi tempat penelitian tugas akhir bagi mahasiswa. Hal inilah yang menjadi salah satu dasar memilih SD Negeri Bekelan menjadi tempat penelitian saya. Diharapkan metode yang akan diterapkan ini bisa menjadi sumbangsih bagi perkembangan SD Negeri Bekelan, terutama bagi Ibu Nuryani S.Pd selaku guru kelas III. Objek penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri Bekelan, dikarenakan siswa di kelas III memiliki jumlah siswa paling banyak di SD Negeri Bekelan yaitu 23 siswa. Jumlah siswa yang banyak diharapkan akan membuat jangkauan pengambilan sampel dari karya siswa juga lebih luas.

Selama observasi ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran menggambar untuk siswa kelas III di SD Negeri Bekelan masih mengacu pada metode menggambar bebas atau mencontoh gambar. Hal ini menyebabkan potensi kreativitas siswa sulit untuk berkembang, karena mereka terbiasa untuk contoh gambar yang sudah ada.

Hal ini dikarenakan metode mencontoh dan menggambar dengan tema yang dibebaskan, selain kurang bisa menggali potensi kreativitas siswa, juga membuat siswa kurang antusias karena melakukan hal yang serupa berulang-ulang. Padahal jika menggunakan metode lain seperti *Mind Mapping*, hal tersebut dapat dihindari dan akan meningkatkan kreativitas siswa.

Mind Mapping menurut Tony Buzan (2012: 122) adalah cara yang mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu mengingat karena *Mind Map* melibatkan sisi kanan otak secara alami melalui penggunaan warna dan gambar". *Mind Map* merupakan cara pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami konsep, siswa juga dilatih meningkatkan daya kreativitasnya melalui kebebasan berimajinasi. Dengan *Mind Mapping*, alur berfikir juga menjadi lebih terarah, sistematis, tidak monoton dan kaku. *Mind Mapping* melibatkan kedua sisi otak karena

menggunakan warna, gambar dan imajinasi (otak kanan) bersamaan dengan angka, kata dan logika (otak kiri). Ketika membaca belahan otak kiri akan bekerja. Sedangkan ketika mewujudkan ide ke dalam *Mind Mapping* dalam bentuk gambar yang diwarnai, secara alami sedang membuat otak kanan bekerja. Hal tersebut membantu dalam mengingat dan melatih daya kreativitas. Pembelajaran sekarang yang masih mengesampingkan pelajaran menggambar dan kurang memperhatikan perkembangan otak kanan siswa dan lebih cenderung mengutamakan perkembangan otak kirinya. Kenyataannya, berdasarkan hasil penelitian Bernardi, R (2017) bahwa kreativitas siswa sekolah dasar masih rendah. Permasalahan ini juga dijumpai di SD Negeri Bekelan. Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut juga daya cipta, misalnya membuat lukisan, menciptakan produk atau teknologi baru, maupun menyusun teori baru (Suharnan, 2011: 1). Hurlock (1999: 4) menjelaskan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan, imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman. Dan menurut Munandar (2009: 12) kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Karena seseorang lepas dari pengaruh lingkungannya dia berada, maka perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang ataupun menghambat upaya kreatif seseorang.

Seharusnya pembeajaran menggambar lebih diperhatikan lagi dan ditingkatkan kualitasnya, salah satunya adalah menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini. Terbukti ketika dijelaskan oleh guru tentang metode *Mind Mapping*, siswa terlihat sangat antusias dan penasaran terhadap bagaimana proses pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Arboleda (1981: 27) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang di ukur.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian berlangsung antara bulan Maret hingga April 2017. Sedangkan pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu pada tanggal 22 dan 25 Maret 2017

Target/Subjek Penelitian

Target penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Bekelan yang berjumlah 23 siswa. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode partisipasi aktif, triangulasi data untuk membandingkan dan pengecekan kembali hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh.

Prosedur

Jenis penelitian ini adalah eksperimental. Penelitian ini menugaskan siswa untuk menggambar dengan tema piknik melalui metode *mind mapping*. Siswa ditugaskan menggambar skema *mind mapping* yang kemudian diwujudkan ke bentuk gambar. Data yang diperoleh berupa karya gambar siswa. Proses analisis data menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman serta pemeriksaan keabsahan datanya menggunakan metode triangulasi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran menggambar melalui metode *Mind Mapping* di SD Negeri Bekelan. Sumber datanya berupa hasil menggambar siswa dan dipilih 8 karya siswa yang sesuai dengan kriteria kreativitas pada pembelajaran menggambar. Pada penelitian ini data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah peneliti yang terlibat secara langsung dibantu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi.

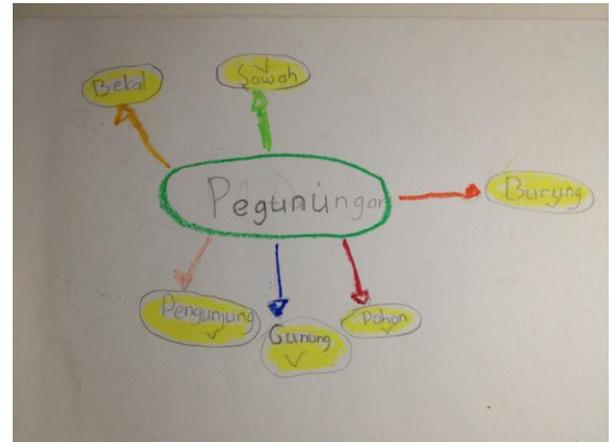
Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Analisis tersebut bertujuan untuk menafsirkan unsur-unsur estetika menurut teori A.A.M Djelantik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Karya Suci Ramadhani

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Suci Ramadhani:



Gambar 10 : Skema *Mind Mapping* Suci

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* di atas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pegunungan. Pada cabang dari Pegunungan terdapat beberapa poin berikutnya yaitu sawah, burung, pohon, gunung, pengunjung dan bekal. Namun pada karya yang dibuat oleh Suci, nampak dia bisa mengembangkan berbagai objek lebih dari yang dia buat dalam *Mind Mapping*-nya, yang artinya dia mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Beberapa objek gambar yang tidak ada didalam *Mind Mapping* yang dibuatnya adalah objek awan, rumput dan matahari. Dalam membuat skema *Mind Mapping*, Suci cenderung merubah-ubah objek yang ingin dia gambar, seperti objek rumah yang kemudian dia hapus. Ini menunjukkan bahwa Suci sudah bisa mempertimbangkan bahwa dia kesulitan dalam membuat objek rumah, sehingga dia memutuskan untuk tidak mencantumkan rumah dalam skema *Mind Mapping* yang dia buat.



Gambar 11 : Karya Suci

Dalam (Gambar 11) tampak tiga wanita dan seorang laki-laki sedang berdiri di tengah lapang. Di depan mereka ada tempat istirahat dengan bekal yang sudah di tata. Di satu sisi ada

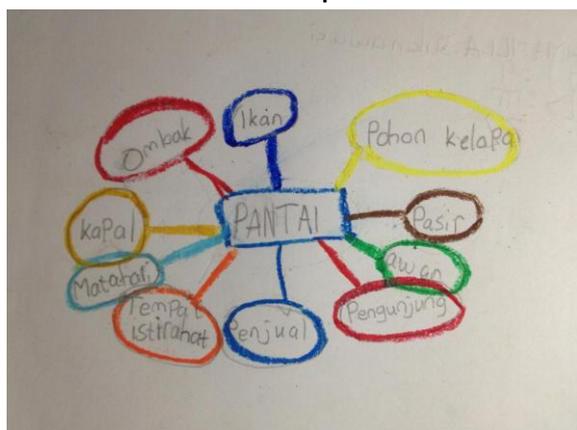
dua petak sawah dengan warna hijau, lalu di sisi lain ada sebuah pohon. Di bagian belakang objek manusia tersebut terdapat pemandangan pegunungan dengan burung-burung yang terbang di langit.

Suci sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek hal tersebut nampak dari objeknya yang dapat dipahami. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat sudah bagus dan rapi, hal tersebut nampak dari pewarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang. Suci juga sudah pandai dalam memilih warna-warna yang dapat membuat karyanya terlihat bagus. Suci cenderung menggunakan warna-warna *soft* dan tidak terlalu tajam. Dia juga berkreasi dengan warna hitam yang dipadukan dengan warna lain seperti biru, coklat, abu-abu dan hijau, tanpa membuat karyanya menjadi kotor karena warna hitam yang digunakannya. Suci juga membuat ornamen sederhana pada baju orang dengan cara mewarnai baju tersebut dengan warna kuning terlebih dahulu lalu ditumpuk dengan warna hijau di atasnya, selanjutnya dia menggunakan alat semacam bolpoin yang sudah tidak ada isinya untuk digoreskan pada baju yang sudah diwarnai dua lapis tersebut.

Meskipun dalam menentukan perspektif suatu objek dia masih terlihat belum paham bagaimana seharusnya dalam menggambar objek yang di depan dan di belakang. Hal itu nampak pada objek seperti manusia yang ditumpuk oleh objek sawah dan pohon. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Suci sudah terlihat bagus, yang berarti dia berani mengeluarkan ide yang ada di benaknya.

2. Karya Illa Sukmawati

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Illa Sukmawati:



Gambar 15 : Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Illa

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pantai. Pada cabang dari Pantai terdapat beberapa poin berikutnya yaitu ombak, ikan, pohon kelapa, pasir, awan, pengunjung, penjual, tempat istirahat, matahari, dan kapal.



Gambar 16 : Karya Illa

Pada (Gambar 16) terlihat dua pengunjung wanita yang berdiri menghadap pantai, dengan ikan-ikan dan kapal berbendera Indonesia sebagai pemandangan di depannya. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada penjual yang berdiri di samping dagangannya. Terlihat juga tempat istirahat di bawah pohon kelapa.

Illa terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak dari gambar penjual yang di sampingnya terdapat barang dagangannya, yang dimaksudkan untuk memberi kesan bawa objek tersebut adalah seorang penjual. Artinya dia mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Karya yang dibuat oleh Illa dominan menggunakan warna-warna seperti merah dan jingga, hal tersebut membuat karyanya terlihat begitu tajam. Illa juga sudah berkreasi dengan warna hitam yang dia padukan dengan warna hijau, biru dan coklat. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah rapi dan menarik, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

Pada karya yang dibuat Illa, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat sudah bagus dan rapi. Meskipun dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham . Hal itu nampak pada objek seperti rumah yang terlihat melayang, lalu gambar ikan dan kapal yang nampak kurang tepat penggambarannya. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Illa sudah terlihat sangat bagus. Dia mulai dari menuliskan skema

Mind Mapping sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di pantai, dan hal tersebut dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

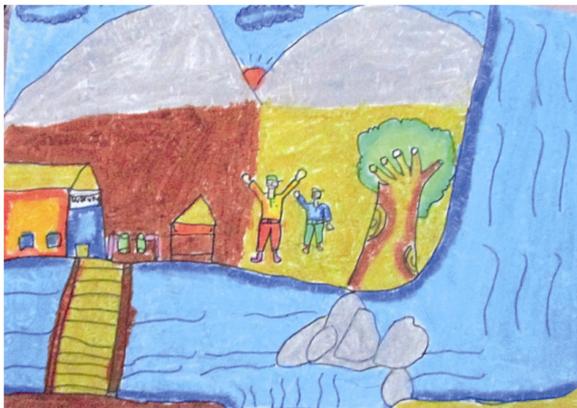
3. Karya Tirto Adhi N

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Tirto:



Gambar 20 : **Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Tirto**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Air Terjun. Pada cabang dari Air Terjun terdapat beberapa poin berikutnya yaitu air terjun, pengunjung, burung, awan, pemandangan, bebatuan, jembatan, tempat peristirahatan, pohon, tempat sampah dan matahari.



Gambar 21 : **Karya Tirto**

Pada (Gambar 21) terlihat dua pengunjung yang berdiri dengan tangan di angkat dan menghadap ke sungai, dengan bebatuan ada di tengah sungai tersebut. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada dua gunung yang disebut oleh Tirto dalam skema *Mind Mapping* sebagai pemandangan. Di samping dua orang tersebut ada

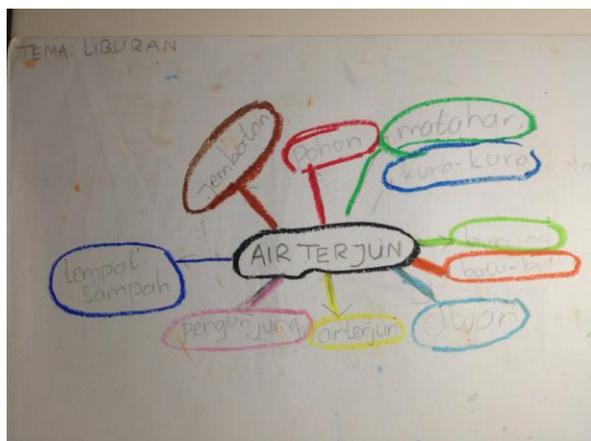
sebuah pohon. Di samping pohon tersebut terdapat air terjun sebagai poin utama dalam skema *Mind Mapping* yang dibuat Tirto. Di sisi yang lain juga terdapat warung dan tempat sampah, dan di samping tempat sampah tersebut ada tempat peristirahatan yang berbentuk seperti gubug sederhana tanpa tembok.

Tirto terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak salah satunya pada saat dia menggambar warung dan jembatan yang merupakan objek-objek yang tidak terdapat pada skema *Mind Mapping* yang dibuatnya. Artinya dia mampu mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Karya yang dibuat oleh Tirto dominan menggunakan warna-warna dingin seperti warna biru dan hijau, hal tersebut membuat karyanya terlihat sejuk untuk dilihat. Tirto menggunakan teknik pewarnaan objek dengan *tone* warna tunggal, meskipun di beberapa objek terlihat dia menggunakan gradasi warna ,seperti pada objek rumah pohon awan dan manusia. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah rapi dan menarik, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

Pada karya yang dibuat Tirto, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek. Meskipun dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham. Contohnya hal tersebut nampak pada objek seperti air terjun dan gunung yang kurang tepat. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Suci sudah terlihat sangat bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Tirto sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di objek wisata Air Terjun tersebut, dan hal itu dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

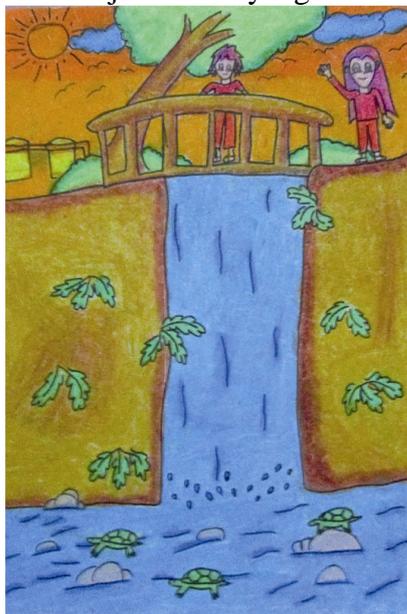
4. Karya Naufal

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Naufal:



Gambar 25 : **Gambar Skema Mind Mapping Karya Naufal**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam (Gambar 25) adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Air Terjun. Pada cabang dari Air Terjun terdapat beberapa poin berikutnya yaitu jembatan, pohon, matahari, kura-kura, burung, batu-batu, awan, air terjun, pengunjung dan tempat sampah. Meskipun Naufal dan Tirto sama-sama memilih objek wisata Air Terjun sebagai poin utama dalam membuat skema *Mind Mapping*, namun keduanya mengaku tidak berangkat bersamaan. Nama objek wisatanya pun diakui oleh Naufal berbeda, meskipun keduanya mengatakan bahwa mereka lupa dengan nama objek wisata yang di datangi.



Gambar 26 : **Karya Naufal**

Pada (Gambar 26) terlihat dua pengunjung yang berdiri dengan salah satu pengunjungnya mengangkat tangannya. Keduanya sedang berada di atas air terjun, salah satunya ada berdiri di jembatan yang berada tepat di atas air terjun tersebut. Keduanya tampak sedang melihat ke bawah, di bawah jembatan tersebut ada tiga ekor kura-kura sedang berada di tengah aliran sungai. Di samping dua pengunjung tersebut ada sebuah

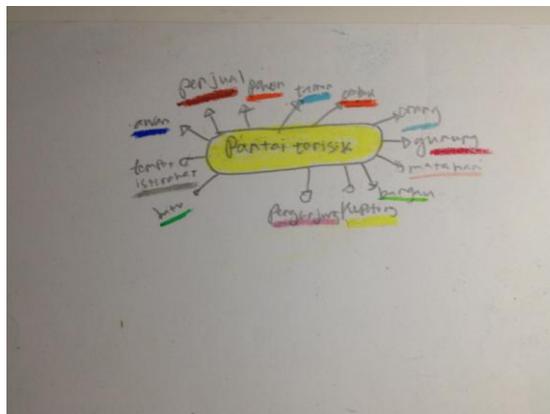
pohon, dan di samping pohon tersebut terdapat tempat sampah.

Naufal terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak ketika dia menambahkan gambar tumbuhan yang tumbuh pada tebing sisi kanan dan kiri dari air terjun. Artinya dia mampu mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Dalam karya yang dibuat oleh Naufal, dia menggunakan warna-warna dingin dan hangat seperti warna biru, hijau, jingga dan coklat secara seimbang, sehingga hal tersebut membuat karyanya terlihat bagus. Tirto menggunakan teknik pewarnaan gradasi yang sudah cukup bagus. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah sangat rapi dan bersih, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

Pada karya yang dibuat oleh Naufal, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek, itu nampak pada gambarnya yang sudah luwes. Secara keseluruhan penempatan objek sudah benar, yang mana pemahaman tentang perspektifnya sudah bagus. Dalam pengembangan ide dan gagasan, Naufal juga sudah bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Naufal sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di objek wisata Air Terjun tersebut, dan hal itu dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

5. Karya Tegar

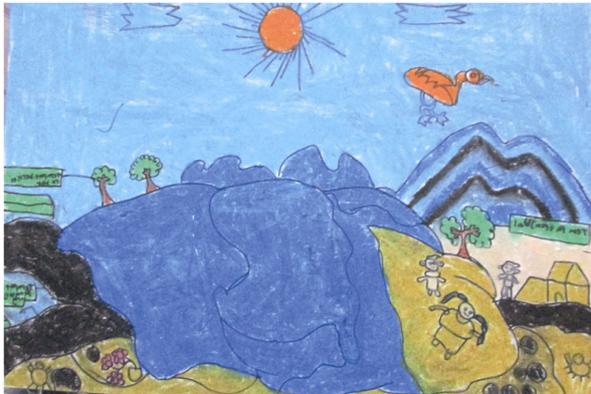
Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Tegar:



Gambar 30 : **Gambar Skema Mind Mapping Karya Tegar**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat oleh Tegar dalam skema *Mind Mapping* seperti terlihat pada (Gambar 30) adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah

Pantai Trisik. Pada cabang dari Pantai Trisik terdapat beberapa poin berikutnya yaitu penjual, pohon, taman, ombak, orang, gunung, matahari, bangau, kepiting, pengunjung, batu, tempat peristirahatan dan awan.



Gambar 31 : Karya Tegar

Pada (Gambar 31) terlihat dua pengunjung yang berdiri di samping pantai. Di sebelahnya pengunjung tersebut ada penjual yang berdiri di tempatnya berjualan. Dalam gambarnya juga terdapat beberapa batu berbentuk bulat yang diwarnai dengan warna hitam. Di pojok kanan bawah dan kiri bawah juga di gambarkan ada dua ekor kepiting. Tegar juga menggambarkan ada tiga buah pohon, lalu ada juga tempat peristirahatan yang berdampingan tempat pengunjung, lalu di samping tempat pengunjung tersebut terdapat satu pot dengan tanaman bunga di dalamnya yang dimaksudkan sebagai taman dalam skema *Mind Mapping* yang dibuatnya. Di langit juga digambarkan ada burung bangau sedang terbang, dibawah bangau tersebut terdapat lengkungan-lengkungan berwarna biru dan hitam berbentuk seperti huruf “M”, ternyata Tegar bermaksud menggambarkan gunung. Dan bentuk-bentuk lengkungan biru di tengah-tengah karyanya adalah ombak, hal tersebut diutarakan langsung oleh Tegar ketika diminta untuk menjelaskan karyanya.

Tegar terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, karena apa yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* dibuat dengan detail, dia menuliskan segala hal yang dia jumpai ketika berkunjung ke Pantai Trisik ke dalam skema *Mind Mapping*nya. Selain membuktikan daya ingatnya yang baik, hal tersebut juga menunjukkan bahwa dia tidak takut salah. Artinya dia tidak takut jika nanti apakah dia akan mampu menggambar onjek-objek yang telah dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* tersebut. Karya yang dibuat oleh Tegar dominan menggunakan warna biru, hampir seluruh permukaan karyanya dia warnai dengan warna

biru, hal tersebut membuat karyanya terlihat *soft*. Tegar terlihat detail dalam menuliskan cabang pada skema *Mind Mapping*nya. Setiap objek yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* benar-benar digambar oleh Tegar. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pantai, dia menjawab sudah pernah. Tegar juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut, terutama ketika dia menggambar matahari, saat menggambar garis-garis cahaya matahari tersebut Tegar terlihat begitu fokus dalam membuatnya.

Pada karya yang dibuat Tegar, dia memang kurang terampil dalam menggambar objek. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat datar dan kurang rapi, terlihat dari pewarnaannya yang banyak keluar dari garis bidang. Dalam menentukan perspektif objeknya dia juga terlihat belum paham. Namun apa yang benar-benar menarik dari karya Tegar ini adalah bagaimana dia berani membawa ingatannya tentang suasana pengalaman dia berada di Pantai Trisik ke dalam wujud karyanya tanpa takut untuk salah dalam menggambar objek tersebut. Ketika Tegar mulai menuliskan skema *Mind Mapping*, dia sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di pantai, dan hal tersebut dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*nya, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Skema *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswa mampu membantu siswa dalam menentukan tema objek-objek yang akan digambar. Metode *Mind Mapping* memacu siswa dalam hal originalitas dan kebebasan siswa dalam menggambar. Hasilnya apabila diamati dari kedelapan gambar siswa tersebut, meskipun beberapa siswa mengunjungi tempat piknik yang sama, namun hasilnya setiap gambar memiliki ciri-ciri gambar yang berbeda-beda. Hal inilah yang merupakan pengaruh dari penggunaan *Mind Mapping* terhadap kreativitas siswa dalam menggambar.

Saran

1. Bagi guru

- a. Bagi para guru khususnya di Sekolah Dasar, sebagai fasilitator siswa dalam belajar, hendaknya guru dapat lebih kreatif dan selalu berusaha untuk membuat kegiatan belajar menjadi suatu bagian yang

menantang dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pengembangan kreativitas tidak selalu membutuhkan dana yang besar untuk melaksanakannya, jika lingkungan atau fasilitas sederhana dapat dimanfaatkan dengan optimal.

b. Dalam upaya mengembangkan kreativitas para siswa, guru hendaknya menggunakan teknik yang bervariasi, seperti menggunakan metode *Mind Mapping* (pemetaan pikiran) yang dapat mengeksplorasi seluruh kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan daya imajinasinya.

2. Bagi SD dan orang tua

a. Penyedia sarana dan prasarana yang lebih ditingkatkan lagi agar siswa lebih terfasilitasi dan lebih kreatif dan maksimal dalam belajar.

b. Pihak SD mengadakan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk memberikan dukungan bagi siswa terutama pada perkembangan kreativitasnya dengan cara menghargai apa yang menjadi ide, gagasan dan hasil karya siswa serta memberikan kebebasan dalam berkreasi dan juga lebih peka dalam mengapresiasi kreativitasnya. Orang tua serta masyarakat aktif dengan cara memberikan stimulasi atau jalan keluar dari

suatu masalah dengan cara menggunakan skema *Mind Mapping*.

DAFTAR PUSTAKA

Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Milles, Matthew B. dan Michel Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep R. Rohidi. Jakarta: UI-Press.

Hurlock, Elizabeth B. Jilid dua, edisi ke enam. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Suharnan. 2006. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.

JURNAL

Bernadi, R. (2017). "Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Melalui Pembelajaran tematik Integratif dengan Pendekatan *Open-Ended*". *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 91-101.