

## PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 33 KOTA TERNATE

Nabila Rustam<sup>1</sup>, Darmawati Hadi<sup>2</sup>, Sukria Ahsan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Khairun

<sup>1,2,3</sup>Nabilarustam99@gmail.com, Mrs\_darmawati@yahoo.com, sukriaahsan16@gmail.com

### Abstrak

Pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik, terdapat permasalahan didalam kelas diantaranya siswa yang belum bisa mengembangkan daya imajinasinya dalam artian kurang kreatif dan kurang peka terhadap keindahan dalam membuat catatan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 33 Kota Ternate Pada pembelajaran tematik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN 33 Kota Ternate, yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian, melalui penerapan model *Mind Mapping* terdapat peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik. Peningkatan kreativitas siswa pada siklus I terdapat 11 siswa yang tuntas dan mencapai kategori kreatif, dengan persentase 47,8% standar KKM 70. Kemudian pada siklus II kreativitas siswa mengalami peningkatan, yakni terdapat 19 siswa yang mencapai kategori kreatif dengan persentase 82,60%. Demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 33 Kota Ternate.

**Kata kunci:** *mind mapping*, kreativitas, pembelajaran tematik

### Abstract

*Learning in the classroom cannot be separated from the role of the teacher as an educator, there are problems in the classroom including students who have not been able to develop their imagination in the sense of being less creative and less sensitive to the beauty of taking notes. This research was conducted with the aim of finding out how to increase the creativity of class IV students at SDN 33 Ternate City in thematic learning. The approach used in this research is a qualitative approach, a type of Classroom Action Research. The research subjects were class IV students at SDN 33 Ternate City, totaling 23 students. Research results, through the application of the model *Mind Mapping* there is an increase in student creativity in thematic learning. Increasing student creativity in cycle I, there were 11 students who completed and reached the creative category, with a percentage of 47.8% of the KKM 70 standard. Then in cycle II, student creativity experienced an increase, namely there were 19 students who reached the creative category with a percentage of 82.60%. Thus, it can be concluded that the application of the model *Mind Mapping* can increase the creativity of class IV students at SDN 33 Ternate City.*

**Keywords:** *mind mapping*, creativity, thematic learning

### Pendahuluan

Menurut (Yamin, 2013: 1) pendidikan adalah media mencerdaskan kehidupan bangsa dan membawa bangsa ini pada era *aufklarung* (pencerahan). Pendidikan bertujuan untuk membangun tatanan bangsa yang berbalut dengan nilai-nilai kepintaran, kepekaan dan kepedulian terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan tonggak kuat untuk mengentaskan kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan dan menuntaskan segala permasalahan bangsa yang selama ini terjadi. Sangat jelas, peran pendidikan

signifikan dan sentral sebab ia memberikan pembukuaan dan perluasan pengetahuan sehingga bangsa ini betul-betul melek terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat kreatif serta kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kreatif. Tantangan sebenarnya ada dalam lembaga pendidikan yang berhubungan dengan kreativitas yaitu tingkat pengetahuan guru mengenai cara pembelajaran yang kreatif, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, serta konsep kreativitas itu sendiri (Lestari & Zakiah, 2019: 1) Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan dapat merangsang kreativitas siswa. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan sebagai suatu pola umum yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan model yang tepat dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif sebagaimana dituntut dalam kurikulum 2013 (Masykur, 2019: 32-34).

Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan dapat merangsang kreativitas siswa. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan sebagai suatu pola umum yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan model yang tepat dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif sebagaimana dituntut dalam kurikulum 2013.

*Mind Mapping* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan pada sekolah dasar, salah satu karakteristik anak sekolah dasar yang lebih senang bermain dan bergembira. Teknik mencatat *Mind Mapping*, membuat siswa harus mencatat atau meringkas menggunakan kata kunci dan gambar. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran siswa. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan model *Mind Mapping* pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas IV SD Negeri 33 Kota Ternate.

## Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Seperti dalam penulisan Hidayat (Eliot, 2015: 42) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan kajian tentang situasi dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan yang didalam proses telah dilakukan telaah, diagnosa, perencanaan, pelaksanaan, pemetaan, dan evaluasi. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart. Kemmis dan Mc Taggart mendesain keempat fase/tahap dalam penelitian tindakan kelas dalam satu siklus, digambarkan sebagai berikut dalam (Sumadayo, 2013: 41).



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart (Somadayo 2013)

Data proses yang dimaksud adalah data perencanaan berupa hasil catatan lapangan, pengamatan/observasi, dokumentasi tentang perilaku siswa selama proses pembelajaran. Data hasil penelitian ini berupa semua kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Tahap menganalisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul.

1. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

100% = Bilangan tetap/konstanta.

2. Analisis Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa.

Untuk menganalisis nilai tingkat kreativitas siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mulyasa menyatakan bahwa untuk menghitung rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah siswa tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

100 % = Bilangan tetap/konstanta.

### Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh data hasil temuan siswa melalui tes kreativitas siswa di akhir pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Mind Mapping* Siklus I

Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
S-1	8	50	Kurang
S-2	10	62,5	Cukup
S-3	11	68,75	Cukup
S-4	14	87,5	Kreatif
S-5	12	75	Kreatif
S-6	13	81,25	Kreatif
S-7	13	81,25	Kreatif
S-8	6	37,5	Sangat kurang
S-9	5	31,25	Sangat kurang
S-10	7	43,75	Sangat kurang
S-11	10	62,5	Cukup
S-12	12	75	Kreatif
S-13	8	50	Kurang
S-14	10	62,5	Cukup
S-15	8	50	Kurang
S-16	12	75	Kreatif
S-17	15	93,75	Sangat kreatif
S-18	14	87,5	Kreatif
S-19	12	75	Kreatif
S-20	11	68,75	Cukup
S-21	12	75	Kreatif
S-22	12	75	Kreatif
S-23	7	43,75	Sangat kurang

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis nilai rata-rata yaitu menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

$$= \frac{11}{23} \times 100 \%$$

$$= 47,8 \%$$

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Mind Mapping* Siklus II

Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
S-1	11	68,75	Cukup
S-2	12	75	Kreatif
S-3	12	75	Kreatif
S-4	15	93,75	Sangat kreatif
S-5	15	93,75	Sangat kreatif
S-6	15	93,75	Sangat kreatif
S-7	14	87,5	Kreatif
S-8	11	68,75	Cukup
S-9	11	68,75	Cukup
S-10	12	75	Kreatif
S-11	12	75	Kreatif
S-12	12	75	Kreatif
S-13	12	75	Kreatif
S-14	12	75	Kreatif
S-15	11	68,75	Cukup
S-16	12	75	Kreatif
S-17	15	93,75	Sangat kreatif
S-18	15	93,75	Sangat kreatif
S-19	14	87,5	Kreatif
S-20	12	75	Kreatif
S-21	15	93,75	Kreatif
S-22	14	87,5	Kreatif
S-23	12	75	Kreatif

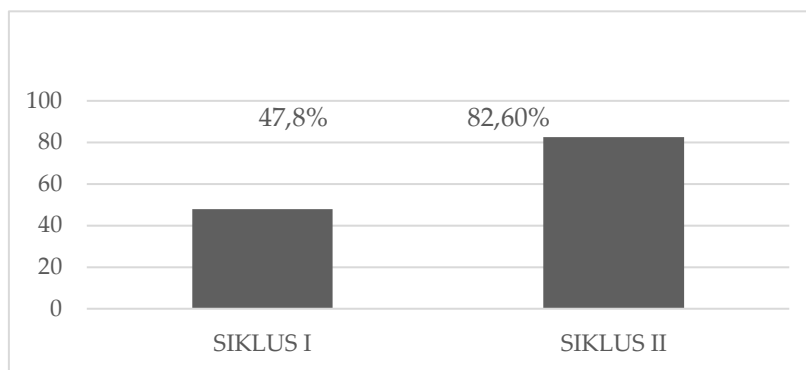
Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa untuk memperoleh nilai rata-rata. Adapun analisis nilai rata-rata yaitu menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

$$= \frac{19}{23} \times 100 \%$$

$$= 82,60 \%$$



Gambar 2. Diagram perbandingan siklus I dan II

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kreativitas siswa pada siklus I mencapai 47,8% berada pada kategori kurang, pada siklus ini siswa belum bisa membuat *Mind Mapping* dengan baik hal ini disebabkan karena aktivitas guru yang belum maksimal dalam mengarahkan siswa membuat *Mind Mapping*. Kreativitas siswa pada siklus II mencapai 82,60% berada pada kategori kreatif. Peningkatan kreativitas siswa disebabkan karena guru menerapkan model *Mind Mapping*. Kreativitas siswa juga meningkat karena siswa sudah sering berlatih membuat *Mind Mapping* dari siklus sebelumnya. Siswa membuat *Mind Mapping* yang dilengkapi dengan garis, simbol, dan warna yang menarik sehingga pembelajaran dengan model *Mind Mapping* menjadikan lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa di SDN 33 Kota Ternate

### Kreativitas Siswa Menggunakan Model *Mind Mapping*

Siswa dikatakan kreatif jika jumlah skor yang diperolehnya minimal mencapai 12 dengan nilai 75. Kreativitas siswa diukur menggunakan hasil *Mind Mapping* yang dibuat siswa. Berikut contoh *Mind Mapping* yang dibuat siswa



Gambar 3. Hasil *Mind Mapping* Siswa

### Kesimpulan

Peningkatan kreativitas belajar siswa pada materi dengan tema Bangga Terhadap daerah Tempat Tinggalku model *Mind Mapping* pada siklus I tingkat ketuntasan siswa secara klasikal 47,8% dari KKM yang telah diterapkan 70, namun terjadi peningkatan pada siklus II hingga mencapai 82,60% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa di siklus II telah mencapai KKM yang telah diterapkan.



### Daftar Pustaka

- Anggraeni, T. A. (2013). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Metode Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun Ke – 5 2016*, 16(5), 495–502.
- Lestari I & Zakiah L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama karya abadi.
- Masykur.M. (2019). *Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. Aura CV.Anugrah Utama Raharja.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu.
- Widiyono. (2021). *Mind Mapping Strategi Belajar Menyenangkan* (1st ed.). Lima Aksara.
- Yamin.M. (2013). *Ideologi & Kebijakan Pendidikan*. Madani.