



## **Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Muhammadiyah Kalosi Kabupaten Enrekang**

**Budaya**

**SMA Muhammadiyah Kalosi**

Email: [drahjbudaya@gmail.com](mailto:drahjbudaya@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan Penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Muhammadiyah Kalosi Kabupaten Enrekang. Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi sebagai bahan acuan dan literasi bagi praktisi pendidikan dalam hal pelaksanaan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman dan hubungan antar konsep. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 32 orang. Lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah Kalosi, Fokus penelitiannya adalah: (1) Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran PKn (2) Kemampuan berpikir Kreatif siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan/kesimpulan. Hasil Penelitian menunjukkan Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa ditandai dengan meningkatnya rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dari Siklus I sebesar 51,60 % ( kategori cukup) ke Siklus II menjadi 70,65 % (kategori Baik). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Muhammadiyah Kalosi Kabupaten Enrekang.

**Kata Kunci:** Model *Mind Mapping*; Berpikir Kreatif; Pendidikan Kewarganegaraan

**Abstract:** The research objective was to describe the application of the *Mind Mapping* model to improve students' creative thinking skills in Civics subjects at SMA Muhammadiyah Kalosi, Enrekang Regency. The results of this study will contribute as reference material and literacy for education practitioners in terms of implementing learning that emphasizes understanding and relationships between concepts. This type of research is a classroom action research using qualitative descriptive methods. The collected data were analyzed statistically descriptive. The research subjects were 32 students of class XI IPS 2. The research location at SMA Muhammadiyah Kalosi, the focus of the research is: (1) Application of the *Mind Mapping* learning model in Civics subjects (2) Students' creative thinking abilities. Data collection techniques use observation, tests and documentation techniques. The data analysis technique uses four stages, namely data collection, data

reduction, data presentation, and drawing / conclusions.. The results showed that the increase in students 'creative thinking skills was marked by the increase in the average score of students' creative thinking abilities, namely from Cycle I of 51.60% (sufficient category) to Cycle II to 70.65% (Good category). It can be concluded that the application of the Mind Mapping model can improve students' creative thinking skills in Civics subjects at SMA Muhammadiyah Kalosi, Enrekang Regency.

**Keywords:** Mind Mapping Learning Model, Creative Thinking, Citizenship Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang membentuk siswa menjadi warganegara yang baik, sehingga diperlukan penanaman nilai agar terbentuk karakter tersebut. Oleh karena itu misi Pembelajaran PKn di sekolah adalah melatih siswa membiasakan diri menerapkan sikap-sikap demokratis sesuai dengan apa yang diamanatkan dalam konstitusi yaitu dalam Pembukaan UUD 1945 yakni bahwa Negara Indonesia ialah Negara yang berkedaulatan rakyat atau demokrasi.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru harus mampu membangun kepribadian siswa secara komprehensif dalam arti proses mengubah performansi siswa yang tidak terbatas hanya pada pengetahuan tetapi juga meliputi keterampilan, persepsi, emosi, dan proses berpikir. Guru sebagai pengendali utama dalam proses belajar mengajar khususnya di dalam kelas diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat (Nurfaizah,dkk:2015). Untuk mencapai maksud tersebut, salah satu keterampilan yang perlu dimiliki dan dikembangkan oleh siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pemikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling

berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal. siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar.

Permendiknas Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa: "Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.". Pembelajaran yang demikian harus terangkum dalam model pembelajaran interaktif yang dapat menghasilkan iklim belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya berpikir dan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar, maka guru perlu memahami kebutuhan siswa agar dapat mengadakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dilihat dari tujuan pembelajaran PKn di atas, kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dituntut dari tujuan kurikuler mata pelajaran PKn. Namun apa yang menjadi harapan dan tujuan dari mata pelajaran PKn tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kenyataan di lapangan. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah sering kali usaha guru dalam mengemas pembelajaran

khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berhasil diterapkan sesuai dengan target yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan, Kemampuan siswa SMA Muhammadiyah Kalosi khususnya di kelas XI IPS 2, dalam mengembangkan konsep-konsep materi PKn masih rendah, Hal tersebut teramati pada saat kegiatan pemberian tugas yang dilakukan oleh siswa cenderung menjawab persis sama yang ada dibuku paket saja tanpa bisa mengembangkan dengan contoh-contoh lain, siswa masih kurang percaya diri dalam mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, perasaan, bantahan, persetujuan, maupun pendapatnya. Dilain pihak sebagian guru yang mengajarkan PKn sering memfokuskan pada pengembangan kemampuan tingkat rendah yang sifatnya hafalan tanpa pemahaman konsep dan hubungan antar konsep, melalui strategi mengajar konvensional seperti ceramah dan Tanya jawab saja sedangkan kemampuan berpikir analisis dan kreatif sering terabaikan. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari.

Rendahnya kualitas proses pembelajaran PKn yang diselenggarakan di kelas berimplikasi pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Oleh karena itu, maka dalam pembelajaran di sekolah, siswa harus dilatih dan dibiasakan untuk berpikir kreatif, logis, dan analitis. guru hendaknya dapat mengatasi masalah ini dengan menerapkan berbagai cara melalui pendekatan dan cara belajar yang mampu menciptakan suasana dimana siswa mampu berpikir kreatif, saling berinteraksi, berkomunikasi dan berbagi dalam memahami dan mempelajari materi pelajaran yang sedang dibahas. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan implikasi pembelajaran PKn adalah dengan menggunakan model *Mind Mapping*. Penggunaan Model *Mind Mapping* dapat

memicu siswa untuk berpikir kreatif dalam berkomunikasi baik antar siswa maupun komunikasi dengan guru. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn ?

Buzan (2009) menyatakan bahwa *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak, mind map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Sedangkan menurut DePorter (2000: 153) *mind map* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Teknik mencatat mind map, membuat siswa harus mencatat atau meringkas menggunakan kata kunci dan gambar. Perpaduan inilah yang membentuk sebuah asosiasi di kepala siswa, sehingga ketika siswa melihat gambar atau kata kunci tersebut maka siswa akan dengan mudah mengingat materi yang berkaitan dengan gambar tersebut.

*Mind Mapping* mempunyai beberapa keunggulan menurut Hernacki (Deporter, 2010) di antaranya :Fleksibel, dapat memusatkan pikiran, Meningkatkan pemahaman, dan menyenangkan. Selain keunggulan tersebut Model mind mapping juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah dalam penerapannya memerlukan waktu yang cukup lama dan kemungkinan menimbulkan rasa jenuh bagi siswa yang kurang menyukai gambar.

Dalam kaitannya dengan proses berpikir untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menerima, mengingat, memberi analisa kritik dan mempergunakan hasilnya dalam pemecahan masalah diperlukan proses berpikir kreatif, yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, Berpikir kreatif melibatkan rasa ingin tahu dan bertanya, mendorong siswa untuk berpikir untuk meneliti masalah-masalah yang telah dipilih untuk didiskusikan berkaitan dengan materi yang dibahas. Dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa

diharapkan mampu mengembangkan diri dalam membuat keputusan dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan masalah. Kebutuhan untuk berpikir kreatif tidak terbatas pada masalah-masalah rumit sebagaimana yang diyakini oleh sebagian kalangan, tetapi juga merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari.

Ghufron & Rini (2014: 101) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia. Tanpa kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling berkaitan

Pehkonen (1997: 65) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi namun memiliki tujuan dalam menyelesaikan suatu masalah. Proses ini menyebabkan munculnya beberapa pemahaman baru, ide, solusi praktis, atau produk yang bermakna untuk individu. Munandar (1985) menjelaskan bahwa berpikir kreatif dapat dirumuskan sebagai fluency (kelancaran), flexibility (fleksibilitas), originality (orisinalitas), elaboration (merinci) suatu gagasan. Ciri-ciri fluency adalah (a) mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Ciri-ciri flexibility adalah (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (b) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan (c) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Ciri-ciri originality adalah (a) mampu melahirkan

ungkapan yang baru dan unik; (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri; dan (c) mampu membuat kombinasi-kombinas yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Sedangkan ciri-ciri elaboration adalah (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; dan (b) menambah atau memperinci detail-detail atau menguraikan secara runtut dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pemikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Sedangkan berpikir kreatif menurut Sukmadinata (2004) melibatkan kemampuan sebagai berikut: “1) mengajukan pertanyaan; 2) menimbang-nimbang informasi dan pemikiran baru dengan sikap terbuka; 3) mencari hubungan terutama diantaranya yang tidak sama ; 4) melihat hubungan antara satu hal dengan yang lain ; 5) menerapkan pikirannya dalam setiap situasi untuk menghasilkan hal yang baru yang berbeda ; 6) memperhatikan intuisi”. Jadi, berpikir kreatif adalah proses berpikir untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menerima, mengingat, memberi analisa kritik dan mempergunakan hasilnya dalam pemecahan problem. Berpikir kreatif, yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktifitas mental seperti: 1) Mengajukan pertanyaan; 2) Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka; 3) Membangun keterkaitan, khususnya diantarahal-hal yang berbeda; 4) Menghubungkan berbagai hal dengan bebas; 5) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; dan 6) Mendengarkan intuisi Karena berpikir kreatif melibatkan rasa ingin tahu dan bertanya, mendorong siswa untuk berpikir untuk meneliti masalah-masalah yang telah dipilih untuk didiskusikan berkaitan dengan materi yang

dibahas. Seseorang yang berpikir kreatif dapat menggunakan keterampilan kognitif dan kemampuannya untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah. Solusi tersebut dapat berupa pemikiran dan ide-ide yang baru dan berharga, yang diperoleh dari hasil menguraikan, menyempurnakan, menganalisis, dan mengevaluasi.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tahapan yang dilalui dalam PTK, yaitu: a) perencanaan, b) pelaksanaan tindakan, c) pengamatan, d) refleksi.. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 32 orang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan Agustus sampai bulan September 2019. Lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah Kalosi, Fokus penelitiannya adalah: (1) Penerapan model pembelajaran Mind Mapping pada mata pelajaran PKn dan (2) Kemampuan berpikir Kreatif siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan/kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Pada Siklus I belum menunjukkan keberhasilan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil analisis data pada Siklus I hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu sebesar 51,60 % ( kategori cukup) berarti belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. hasil observasi menunjukkan Sebagian besar siswa merasa tertarik dan tertantang untuk membuat *Mind Mapping*, meskipun respon siswa sebagian kecil ada yang kurang senang terhadap model pembelajaran *Mind Mapping*. Hambatan-hambatan juga ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* antara lain kurangnya konsentrasi sebagian kecil siswa sehingga kesulitan dalam menentukan kata

kunci, kreatifitas sebagian siswa karena kesulitan dalam menentukan dan membuat gambar-gambar maupun simbol visual dan terbatasnya alokasi waktu yang hanya 2 jam pelajaran. Penelitian kemudian dilanjutkan dengan merefleksi hasil Siklus I dan merencanakan penelitian pada Siklus II. Pada siklus II semua indikator yang diukur mengalami peningkatan menjadi 70,65 % atau sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan. Dampak dari dilaksanakannya model pembelajaran *Mind Mapping* pada siklus II yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengungkapkan pendapat, keberanian bertanya, antusiasme siswa dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan tugas belajarnya. *Mind Mapping* yang dihasilkan siswa sudah baik. Sebagian besar hasil Mind Mapping mereka terlihat sudah sesuai dengan materi pelajaran, begitu pula dengan gambar-gambar visual yang dihasilkan,. Siswa pun antusias dan senang sekali saat membuat *Mind Mapping*. Sebagian besar siswa secara aktif terlibat dalam membuat *Mind Mapping*, Kerjasama juga dilakukan untuk membuat *Mind Mapping* yang sebaik-baiknya. Dengan membuat *Mind Mapping*, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sehingga mereka menjadi lebih mudah dalam mengingat materi pelajaran. Respon siswa terhadap model pembelajaran *Mind Mapping* pun sangat tinggi. Kebiasaan pembelajaran yang menugaskan mereka membuat *mind map* pada setiap pertemuan dapat membiasakan mereka berpikir lebih kreatif sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara optimal.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran PKn SMA Muhammadiyah Kalosi. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa ditandai dengan meningkatnya rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dari Siklus I ke Siklus II sebesar 51,60 % ( kategori cukup) menjadi 70,65 % (kategori Baik).

Berdasarkan pada kesimpulan hasil penelitian yang telah disampaikan, beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, sebaiknya menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. kebiasaan pembelajaran yang menugaskan mereka membuat *mind map* pada setiap pertemuan dapat membiasakan mereka berpikir lebih kreatif sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara optimal.
2. Untuk peneliti lain disarankan untuk meneliti model-model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ananda. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1)
- Arikunto, S dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S dkk. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S & Cepi, Safruddin A.J. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. (2005). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Deporter, Bobby. (2010). *Quantum Teaching (Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Kelas)*. Bandung: Kaifa.
- Mardhiyana, dkk. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Makalah*. Prosiding Semnas Matematika IX. Universitas Negeri Yogyakarta, Diunduh 7 Februari 2020.
- Mirna. (2014). Pengaruh *Mind Map* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padang. *Jurnal EKSAKTA*, Vol 2
- Nurfaizah, dkk. (2015). Penerapan metode Debat akif Dalam meningkatkan kemampuan Berdiskusi Mahasiswa Di PGSD UPP Bone FIP UNM. *Jurnal Supremasi*, 10(1)
- Nurnita. (2016). Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati. *Under Graduates Thesis*, Universitas Negeri Semarang.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, E. (2007). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2004). *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulichah. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan IPA FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 5(2)