

PENGUNAAN *MIND MAPPING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN AKTIVITAS SISWA

Bejo Sutrisno

Guru SMP Negeri 7 Tenggarong

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa kelas IX dengan penggunaan Mind Mapping. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa dan guru pada khususnya serta sekolah pada umumnya. Metode yang digunakan adalah metode observasi dan penilaian untuk mendapatkan data yang berupa data hasil pengamatan, dan hasil wawancara, data hasil penilaian dan data dari catatan harian peneliti. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan perencanaan tindakan siklus berikutnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil analisis nilai Mind Mapping siswa mengalami peningkatan sebesar 10% pada siklus II dan 15 % pada siklus III untuk kategori Mind Mapping kreatif dan sangat kreatif. Aspek kreativitas berpikir juga mengalami peningkatan, yaitu pada indikator pertanyaan kreatif mengalami peningkatan sebesar 7% pada siklus II dan 13% pada siklus III, sedangkan pada indikator jawaban kreatif pada siklus II mengalami peningkatan 14% dan 20% pada siklus III. Hasil analisis data aktivitas belajar juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 16,40% pada siklus II dan 13,60% pada siklus III.

Kata kunci : *Mind Mapping, Kreativitas, Aktivitas.*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang berkualitas adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan memperhatikan keseimbangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses pembelajaran yang dikondisikan pada keseimbangan ketiga aspek tersebut dapat mendorong

munculnya pemikiran *divergen*, *hipotetik* dan *analitik* sehingga akan menghasilkan lulusan yang kreatif dan kompetitif sesuai dengan tuntutan kehidupan global di abad XXI ini.

Dalam pelaksanaannya masih banyak kegiatan pembelajaran yang justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang cenderung menekankan pada aspek kognitif sehingga kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman pengetahuan dan ingatan. Guru pada umumnya kurang senang apabila para peserta didik banyak bertanya tentang hal-hal yang berada di luar konteks yang dibicarakan. Kondisi yang demikian akan mengakibatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik terhambat dan tidak dapat berkembang optimal.

Kenyataan tersebut juga ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas IX. Kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sedangkan siswa pasif, diam dan kurang mempunyai inisiatif. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa yang berani tunjuk jari menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru hanya 3 orang atau 10% dari 30 siswa. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru hanya 2 orang atau 6% dari 30 siswa. Kenyataan lain yang dijumpai di kelas IX, lebih dari 15% siswa mengantuk pada saat kegiatan pembelajaran, sekitar 15% siswa laki-laki mengganggu teman lainnya, hanya sekitar 40% siswa yang aktif mengikuti pelajaran, sedangkan 30% siswa lainnya diam, pasif dan melamun.

Mind Mapping adalah sebuah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *Mind Mapping*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dan meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

KAJIAN TEORI

Mind Mapping

De Porter (2002) memberikan definisi tentang *Mind Mapping* sebagai teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Teknik

pencatatan ini dikembangkan pada tahun 1970 –an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak manusia pada dasarnya lebih mudah mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. Peta pikiran menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan. Chong (2003) mengemukakan bahwa *Mind Mapping* adalah metode mencatat kreatif yang melibatkan imajinasi siswa dengan menggunakan simbol dan warna yang dimulai dengan membuat judul atau gagasan utamanya sebagai *central image*, kemudian dibuat cabang dari pusat untuk tiap-tiap *point* kunci dengan menggunakan simbol dan warna.

Kreativitas

Kreativitas siswa adalah kemampuan mencipta siswa yang didukung oleh kecerdasan dan imajinasi untuk menemukan bentuk-bentuk baru dengan memanfaatkan fungsi sistem otak secara total. Proses pembelajaran dengan *Mind Mapping* ini diharapkan memberi kontribusi yang positif dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Terpadu karena metode ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain :

- (1) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran,
- (2) Menciptakan interaksi yang harmonis antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa,
- (3) Proses pembelajaran disesuaikan dengan modalitas belajar siswa,
- (4) Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan aspek psikologis siswa, dan
- (5) Melibatkan *neuroscience* dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Tenggarong untuk mata pelajaran IPS Terpadu. Subyek penelitian adalah siswa kelas IX sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan karakteristik memiliki aktivitas dan kreativitas terendah dibandingkan kelas lainnya. Peneliti adalah guru mata pelajaran IPS Terpadu dengan pengalaman mengajar 32 tahun.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- 1) Pedoman penilaian kreativitas *Mind Mapping*, digunakan untuk menilai *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswa;
- 2) Pedoman pengamatan kreativitas berpikir siswa, digunakan untuk mengukur dua jenis aspek yaitu aspek kreativitas pertanyaan dan kreativitas jawaban siswa;
- 3) Pedoman pengamatan aktivitas siswa, digunakan untuk mengukur aktivitas siswa;
- 4) Lembar wawancara siswa, menitikberatkan pada tanggapan siswa terhadap penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran;
- 5) Catatan harian peneliti berupa catatan tentang kejadian-kejadian atau perubahan yang dijumpai selama kegiatan pembelajaran di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Bahan kajian Siklus I adalah Pembagian Permukaan Bumi. Kegiatan penelitian dalam Siklus I dimulai dari perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain membuat contoh *mind mapping*, menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk pengamatan dan penilaian, serta menyusun rencana pengajaran. Proses belajar mengajar siklus 1 direncanakan menurut skenario sebagai berikut: Pada tahap pra pembelajaran guru bersama siswa membuat setting lingkungan yang menarik. Kegiatan ini dilakukan di luar jam tatap muka atau pertemuan.

Pada tahapan pembelajaran dilakukan mengacu pada langkah-langkah; awal pembelajaran (15 menit) berisi kegiatan apersepsi dan motivasi untuk memasuki “dunia siswa,” mengadakan pretes dan pembagian kelompok; Pada kegiatan inti (60 menit) berisi dua jenis kegiatan yaitu kegiatan kerja kelompok dan diskusi kelas. Kegiatan kerja kelompok dilakukan untuk membuat *mind mapping*. Setiap kelompok membuat *mind mapping* berdasarkan wacana yang dibagikan oleh guru. Wacana yang dibagikan guru berbeda-beda untuk setiap kelompok. Setelah kerja kelompok selesai dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelas. Kegiatan diskusi kelas diawali dengan presentasi hasil oleh setiap kelompok kemudian dilanjutkan tanya jawab. Guru berperan sebagai moderator dan fasilitator; Di bagian akhir pembelajaran (15 menit) guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan materi yang dipelajari, guru

melakukan *reviev* materi pelajaran untuk mengulang kembali materi-materi yang dipelajari saat itu dengan cara tanya jawab berpasangan, siswa mengerjakan soal post test untuk mengetahui daya serap siswa, guru memberi tugas dan bersama-sama melakukan perayaan kelas dengan menyanyi bersama.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus 1 guru menyajikan materi sesuai dengan rencana seperti tersebut di atas. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan media peta Benua Amerika. Kegiatan apersepsi dan motivasi sebagai kegiatan pembuka dalam proses belajar sebagai upaya memasuki “dunia siswa” dilakukan dengan menggunakan gambar artis Britney Spear dan tokoh sepak bola dunia Ronaldinho. Anak diminta menceritakan poster kedua orang tersebut untuk mengarahkan pada pembahasan materi pelajaran tentang Benua Amerika dan negara-negara di kawasannya, yaitu Amerika Serikat dan Brazil.

Dalam kegiatan inti siswa belajar dan bekerja secara kelompok membuat *Mind Mapping* materi Amerika Serikat. Perhatian siswa tampak sangat tinggi sebagai bukti mereka ingin cepat-cepat memulai kegiatan sebelum diminta untuk memulainya. Petunjuk pembuatan *Mind Mapping* dilakukan secara lisan. Kemudian selama kurang lebih 40 menit siswa melakukan kerja kelompok dan presentasi hasil. Pada kegiatan akhir dilakukan dengan menyanyi bersama sebagai perayaan kelas. Hasil-hasil dari pelaksanaan siklus I dapat diuraikan sebagai berikut; Kreativitas siswa yang dicerminkan dari indikator pertanyaan kreatif, jawaban kreatif dan kreativitas *Mind Mapping* pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil pengamatan Kreativitas Siswa

No	Indikator	Indikator				Jumlah
		Sangat kreatif	Kreatif	Cukup kreatif	Kurang Kreatif	
1	Pertanyaan %	0 (0)	2 (13)	3 (20)	10 (67)	15 (100)
2	Jawaban %	0 (0)	1 (6)	4 (27)	10 (67)	15 (100)
3	<i>Mind Mapping</i> %	2 (10)	8 (25)	12 (40)	8 (25)	30 (100)

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa indikator pertanyaan kreatif maupun jawaban kreatif pada siklus I ini masih sangat rendah, yaitu hanya 13% sebesar 13% atau hanya 2 orang siswa dari 30 orang siswa di kelas IX. Dengan demikian pertanyaan kreatif dalam diskusi pada siklus I masih dalam kategori rendah. Sedangkan indikator jawaban kreatif juga masih rendah yaitu hanya 1 orang atau 6% dari 30 orang siswa. Tingginya kategori pertanyaan kurang kreatif ini disebabkan karena mayoritas pertanyaan siswa hanya bersifat ingatan. Jawaban yang diberikan siswa dalam diskusi kelas mayoritas juga merupakan jawaban-jawaban yang singkat.

Kreatifitas dalam pembuatan *Mind Mapping* siswa cenderung lebih tinggi dibandingkan dua indikator kreativitas tersebut, hal ini bisa dilihat dari hasil penilaian terhadap *Mind Mapping* yang dibuat siswa menunjukkan kategori kreatif dicapai oleh 10 orang siswa atau 35% dari 30 orang siswa. Walaupun dibandingkan indikator pertanyaan dan jawaban kreatif lebih tinggi, namun kreatifitas dalam pembuatan *Mind Mapping* masih belum maksimal. Hasil yang belum maksimal ini diprediksi karena siswa belum terbiasa membuat *Mind Mapping*, sehingga masih kesulitan menentukan ide-ide baru yang sesuai dengan materi pelajaran. Aktivitas siswa yang tercermin dari indikator aktivitas mendengarkan, menulis, bertanya, menjawab, dan menanggapi dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Indikator	F	%	Kategori
1	Mendengarkan	21	70	A
2	Menulis	16	53	CA
3	Bertanya	13	45	CA
4	Menjawab	10	33	CA
5	Menanggapi	4	15	KA

Berdasarkan tabel 2 di atas aktivitas siswa terbesar terlihat pada indikator mendengarkan, yaitu sebesar 70%, sedangkan aktivitas terendah pada indikator menanggapi pertanyaan yaitu baru 15%. Tingginya aktivitas mendengarkan dan menulis ini terjadi karena selama ini siswa mengalami pembelajaran yang konvensional yaitu pembelajaran yang didominasi oleh guru sedangkan aktivitas siswa hanya mendengarkan dan menulis saja. Siswa tidak terbiasa untuk melakukan diskusi, menjawab pertanyaan dan menanggapi jawaban

teman lainnya. Siswa masih merasa malu untuk bertanya, takut menjawab dan belum bisa memberikan argumentasi untuk menanggapi jawaban teman yang salah.

Berdasarkan hasil analisis data dan pemantauan ditemukan kelemahan - kelemahan yang perlu direncanakan kembali pada siklus berikutnya, yaitu : *Mind Mapping* yang dibuat siswa belum mengaplikasikan berbagai metode, rata-rata masih bersifat visual, *Mind Mapping* yang dibuat siswa belum merupakan pemetaan konsep, karena masih berupa ringkasan, Keterbatasan *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswa masih kurang. Hal ini dapat diketahui pada saat siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya penyaji masih sering berhenti karena lupa pada simbol yang digunakan. Mayoritas pertanyaan siswa masih bersifat ingatan, dan Aktivitas siswa pada indikator menanggapi masih sangat rendah. Disamping kelemahan-kelemahan tersebut, pada siklus I ini juga ditemukan beberapa kelebihan, antara lain siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapat serta menjawab pertanyaan temannya walaupun masih malu-malu.

Siklus II

Penelitian tindakan Siklus II dilaksanakan dari 18 Februari sampai dengan 23 Maret 2013 dengan materi Karakteristik Benua. Kegiatan dalam Siklus II meliputi menginformasikan kembali kepada siswa tentang pembuatan *Mind Mapping* yang baik dan benar, memberi *point* pada setiap siswa yang bertanya, menjawab maupun menanggapi untuk meningkatkan aktivitas siswa, member informasi dan contoh jenis pertanyaan dan jawaban yang tergolong sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif dan kurang kreatif untuk meningkatkan kemampuan menyusun pertanyaan dan jawaban yang tergolong sangat kreatif dan kreatif.

Pelaksanaan tindakan siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, hanya pada siklus II ini diadakan perubahan-perubahan sesuai kekurangan dari siklus I sehingga diharapkan pada siklus II ini terjadi peningkatan baik aktivitas maupun kreativitas belajar siswa. Perubahan yang dilakukan antara lain dengan mengubah penataan lingkungan untuk menyegarkan pandangan, mengubah anggota kelompok agar siswa dapat bersosialisasi dengan siswa lainnya. Sebagai moderator diskusi yang semula oleh guru dilimpahkan kepada siswa agar terjadi pembelajaran yang berassas : dari siswa, untuk siswa, dan oleh siswa. Guru lebih berperan sebagai fasilitator.

Hasil pengamatan terhadap kreativitas siswa pada siklus II tampak pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Kraektivitas Siswa Siklus 2

No	Indikator	Kategori				Jumlah
		Sangat kreatif	kreatif	Cukup kreatif	Kurang kreatif	
1	Pertanyaan (%)	1 (13)	3 (20)	4 (27)	7 (40)	15 (100)
2	Jawaban (%)	1 (13)	3 (20)	4 (27)	7 (40)	15 (100)
3	Mind Mapping (%)	6 (20)	10 (35)	8 (25)	6 (20)	30 (100)

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa pada indikator pertanyaan dan jawaban terjadi frekwensi yang sama baik kategori sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif maupun kurang kreatif. Dibandingkan siklus I, pada siklus II ini terjadi peningkatan lagi pada kategori pertanyaan dan jawaban sangat kreatif, kreatif, maupun cukup kreatif. Peningkatan rata-rata setiap indikatornya sebesar 6,5%. Penurunan yang signifikan terjadi pada indikator pertanyaan dan jawaban kategori kurang kreatif, yaitu dari 67% pada siklus I menjadi 40% pada siklus II berarti terjadi penurunan sebesar 27%. Penurunan ini terjadi karena adanya peningkatan pada kategori sangat kreatif, kreatif, dan cukup kreatif. Adanya peningkatan pada kategori sangat kreatif, kreatif dan cukup kreatif diprediksi karena adanya pemberian contoh pertanyaan dan jawaban kategori sangat kreatif, kreatif dan cukup kreatif dari guru sehingga siswa mendapat gambaran yang semakin jelas untuk menyusun pertanyaan dan jawaban analisis, aplikatif dan kontemporer.

Nilai rata-rata kreativitas *Mind Mapping* siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan. Pada kategori sangat kreatif terjadi peningkatan sebesar 10%, sedangkan kategori kreatif mengalami peningkatan sebesar 10%. Penurunan terjadi pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif. Pada kategori cukup kreatif mengalami penurunan sebesar 15%. Sedangkan kategori kurang kreatif juga terjadi penurunan yaitu dari 25% pada siklus I menjadi 20% pada siklus II. Penurunan ini terjadi karena adanya peningkatan pada kategori sangat kreatif dan kreatif. Kenyataan ini terjadi karena siswa semakin memahami pembuatan *Mind Mapping* sehingga terjadi peningkatan daya cipta

terhadap ide-ide baru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Indikator	F	%	Kategori
1	Mendengarkan	24	80	SA
2	Menulis	22	75	A
3	Bertanya	19	63	CA
4	Menjawab	15	50	CA
5	Menanggapi	9	30	KA

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada variabel aktivitas siswa. Peningkatan rata-rata untuk setiap indikatornya sebesar 16,40%. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator menulis, yaitu sebesar 22%. Peningkatan yang signifikan pada indikator menulis ini karena adanya *review* pada setiap akhir pelajaran, sehingga siswa merasa takut apabila tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini berdampak pada peningkatan frekuensi siswa yang mencatat pembahasan hasil yang disampaikan guru.

Berdasarkan analisis data pada siklus II masih diperoleh beberapa kekurangan yang perlu diberikan tindak lanjut guna perbaikan pada siklus berikutnya yaitu : Masih terdapat 20% siswa yang mempunyai nilai *Mind Mapping* kategori kurang kreatif, sebagian besar adalah siswa perempuan, *Mind Mapping* yang mereka buat masih menggunakan kalimat dan belum melakukan pemetaan ide, dan Jumlah pertanyaan dan jawaban kurang kreatif masih sebesar 40%, ini menunjukkan bahwa hampir setengah jumlah siswa memiliki kreativitas berpikir yang rendah. Kelebihan yang dijumpai pada siklus II ini adalah siswa semakin berani mengemukakan pendapat. Bahkan pada siklus II ini mulai terjadi adu argumentasi diantara penanya dan penyaji. Hubungan antara guru dan siswa juga semakin akrab sehingga siswa lebih berani untuk bertanya kepada guru.

Siklus III

Penelitian tindakan Siklus III dilaksanakan dari 25 Maret sampai dengan 27 April 2013 dengan bahan kajian Karakteristik Samudera. Kegiatan dalam Siklus III merencanakan tindakan pada Siklus III antara lain: siswa yang tergolong kurang kreatif dalam pembuatan *Mind*

Mapping dikelompokkan tersendiri. Masing-masing kelompok diberi seorang siswa yang sudah mampu membuat *Mind Mapping* untuk membimbing. Disamping itu guru juga memberikan pendampingan secara intensif pada kelompok ini. Guru memberikan materi penugasan untuk menyusun soal-soal yang tergolong kreatif sebagai tugas rumah untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa.

Pelaksanaan tindakan siklus III pada dasarnya masih sama dengan siklus II, hanya pada siklus III ini diadakan perubahan-perubahan lagi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus II. Perubahan yang dilakukan antara lain adanya pembagian tugas memimpin *ice break* dengan skenario dari siswa sendiri dengan harapan siswa semakin merasa berada dalam dunia mereka sendiri tanpa banyak intervensi dari guru. Penarikan kesimpulan dilakukan oleh siswa sedangkan guru hanya memberikan penegasan atas kesimpulan siswa tersebut. Perubahan lain yang dilakukan adalah mengelompokkan siswa yang tergolong kurang kreatif dalam kelompok tersendiri dengan memberikan tutor sebaya pada kelompok ini. Hasil pengamatan terhadap kreativitas siswa tampak pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa

No	Indikator	Kategori				Jumlah
		Sangat kreatif	Kreatif	Cukup kreatif	Kurang kreatif	
1	Pertanyaan (%)	3 (20)	5 (33)	6 (40)	1 (7)	15 (100)
2	Jawaban (%)	3 (20)	6 (40)	4 (27)	2 (13)	15 (100)
3	Mind Mapping (%)	15 (50)	10 (35)	3 (10)	2 (5)	30 (100)

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa terjadi penurunan yang signifikan pada kategori pertanyaan dan jawaban kurang kreatif. Pertanyaan kurang kreatif mengalami penurunan sebesar 33%, sedangkan jawaban kurang kreatif mengalami penurunan sebesar 27%. Penurunan yang terjadi pada kategori kurang kreatif ini berakibat terjadinya peningkatan pada kategori sangat kreatif, kreatif maupun cukup kreatif. Peningkatan ini diprediksi karena adanya tugas dari guru untuk menyusun soal dan jawaban kategori kreatif sebagai tugas rumah.

Hasil penilaian *Mind Mapping* menunjukkan bahwa terjadi penurunan yang signifikan pada kategori kurang kreatif, yaitu dari 20% pada siklus II menjadi 5% pada siklus III ini. Penurunan ini terjadi karena adanya pendampingan yang intensif terhadap siswa dengan kategori kurang kreatif baik oleh guru maupun siswa yang telah tergolong kategori sangat kreatif sebagai tutor sebaya. Pada kategori sangat kreatif mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 30%. Peningkatan yang signifikan pada kategori sangat kreatif ini berakibat terjadinya penurunan pada kategori kreatif dan cukup kreatif. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus III tampak pada tabel 7.

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator, yaitu rata-rata mengalami peningkatan sebesar 13,60 %. Peningkatan terbesar terjadi pada aktivitas menjawab dan bertanya. Peningkatan ini terjadi adanya motivasi dari guru berupa penambahan point setiap satu kali bertanya maupun menjawab. Faktor lain yang menyebabkan peningkatan adalah siswa semakin terkondisi untuk adu argumentasi melalui forum diskusi dan adanya hubungan yang semakin harmonis baik antara guru dengan siswa maupun antar siswa.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Indikator	F	%	Kategori
1	Mendengarkan	27	90	SA
2	Menulis	25	85	SA
3	Bertanya	23	78	A
4	Menjawab	20	68	A
5	Menanggapi	13	45	CA

Berdasarkan analisis data pada siklus III masih ditemukan adanya kekurangan yang perlu diberikan tindak lanjut guna perbaikan pada siklus berikutnya. Kekurangan yang ditemukan antara lain : siswa yang berani menanggapi jawaban teman lainnya masih belum maksimal karena baru sebesar 45%, demikian juga masih ada siswa yang tergolong kurang kreatif baik dalam pembuatan *Mind Mapping* maupun kreatifitas berpikirnya walaupun dalam presentasi yang kecil, yaitu rata-rata 5%. Kelebihan yang ditemukan pada siklus III ini semakin banyak, yaitu siswa sudah pandai membuat *Mind Mapping*, siswa sudah pandai berargumentasi, kelas semakin indah, dan tidak ditemukan lagi siswa yang canggung atau malu mengemukakan pendapat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan di kelas IX, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata sebesar 16,40 %, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 13,60 %.
2. Penggunaan *Mind Mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini tampak dari indikator pertanyaan, jawaban dan *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswaselalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa peningkatan pada siklus II untuk kategori pertanyaan sangat kreatif dan kreatif rata-rata sebesar 10 % sedangkan kategori jawaban sangat kreatif dan kreatif sebesar 14 %. Pada siklus III juga terjadi peningkatan yang sama dengan siklus II untuk kategori pertanyaan sangat kreatif dan kreatif rata-rata sebesar 10 % sedangkan jawaban sangat kreatif dan kreatif sebesar 14 %. Rata-rata hasil penilaian *Mind mapping* siswa pada kategori sangat kreatif dan kreatif juga menunjukkan peningkatan sebesar 10 % pada siklus II dan 15 % pada siklus III.

SARAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif guna mengembangkan kreativitas siswa.
2. Siswa diharapkan banyak membaca dan berlatih diskusi agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas pendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Mind Mapping*.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2002. *Use Your Head*. Terjemahan Tony Rinaldo. Delaprastasa Publishing.
Buzan, Tony. *How to do a Mind Map*.

- http://www.jcu.edu.au/studying/services/studyskills/mindmap/ho_wto.html. (Diakses tanggal 29 September 2014 pukul 12.00).
- Chong, Kriswandi. 2000. *Intermediate Book*. Jakarta : Superlearning.
- Chong, Kriswandi. 2003. *Pendidikan dan Pelatihan Neuroscience Super Learning*. Yogyakarta : Pusdiklat Super Learning
- De Porter, Bobby. 2002. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa
- Gymnastiar, Abdullah. *Kreativitas*. 2002.
- Gowan, J.C. 1981. *The Use of Development Stage Theory in Helping Gifted Children Become Creative. Dalam Gallagher. Y.e.a. Issues in Gifted Education . Ventura County Superintendent of Schools Office, California, USA.*
- Jeff, Mauzy. *Building an inventive organization*.
http://www.tanadisantoso.com/v40/review/index.php?act=show_detail&p-id=26 (Diakses tanggal 29 September 2014 pukul 12.10).
- Kemmis, Stephen & McTaggart, Robbin. 1988. *The Action Research Planner*. Australia : Deakin University.
- Rianto, Milan & Dhari. 1994. *Metodologi Pembelajaran*. Malang : PPPG IPS dan PMP.
- Sardiman. 2004. *Pengetahuan Sosial. Materi Pelatihan Terintegrasi*. Jakarta : Depdiknas.
- Siberman, Mel. 2000. *Active Learning*. USA : Simonang Schuster Compagny.
- Sutikno. 2003. *Pengantar Geografi*. Jakarta : Depdiknas.
- Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta
- Suyanto & Jihad. 2000. *Pendidikan Indonesia Memasuki Milineum III*. Yogyakarta: Adi Cita
- Svantesson, Igemar. 2004. *Learning maps and memory skills*. Terjemahan Bambang Prajoko. Jakarta : Gramedia
- Timpe,A. Dale. 2002. *Seri manajemen sumber daya manusia. Kreativitas*. Jakarta : Gramedia
- Usman, Moh. Uzer. 2000. *Menjadi guru profesional*. Bandung : Rosdakarya
- West, Michael. A. 2002. *Developing creative in organizations*. Terjemahan oleh Bern. Hidayat. Yogyakarta : Kanisius