

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS di Kelas VI SD melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Daryati¹, Sunarti²

^{1,2}Pendidikan IPS, Program Magister, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.313](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.313)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Learning Creativity,
Learning Outcomes, Social
Studies, Mind Mapping

ABSTRACT

Innovative learning models are needed in social studies learning. Learning becomes interesting so that it can increase the creativity and learning outcomes of students. One of the innovative learning models is the Mind Mapping learning model. This study aims to determine the increase in creativity and learning outcomes of Class VI elementary school students. This type of research is classroom action research. The research was conducted in three cycles, each cycle three times meeting through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were students of class VI SD Negeri Nglaris Bener Purworejo with a total of 11 students consisting of 6 male students and 5 female students. Data collection techniques in this study used observation and written tests. The data analysis technique in this study used descriptive qualitative analysis techniques on the results of observations and quantitative analysis techniques on student learning outcomes. Based on the research results, it is known that the application of the mind mapping learning model can increase the creativity of social studies learning, namely in the pre-cycle 9.09%, the first cycle 9.09%, the second cycle 36.36%, and the third cycle 90.91%. The application of the mind mapping learning model can improve social studies learning outcomes, namely in the pre-cycle 9.09%, the first cycle 54.55%, the second cycle 72.73%, and the third cycle 81.82%.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sunarti

Program Magister PIPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan PGRI I No. 117 Sonosewu, Jogjakarta, 55182 Telp/Fax (0274) 376808

Email: bunartisadja@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan[1]. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya sebagai pengajar. Guru memiliki peran sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah peran guru dalam mengelola pembelajaran[2]. Guru dapat mengelola pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dan menarik. Pendekatan pembelajaran yang berlaku dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik. Proses pembelajaran saintifik memuat aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengomunikasikan[3]. Peserta didik diharapkan memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang lebih baik. Peserta didik juga diharapkan lebih inovatif,

kreatif, dan produktif. Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang relevan seperti pendekatan pembelajaran kolaboratif (*cooperative learning*) [4]. Guru diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga kreativitas peserta didik meningkat yang pada akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kreativitas dalam belajar merupakan kemampuan untuk menciptakan ide dan cara baru dalam mengatasi masalah belajar yang muncul dari diskusi dan interaksi dengan temannya [5]. Kreativitas sangat penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep belajar [6]. Pembelajaran sebaiknya mendorong peserta didik menggunakan kreativitasnya untuk mengembangkan inovasi dan meningkatkan kualitas serta keberlanjutan kehidupan manusia [7]. Demikian pula dalam pembelajaran IPS, selain sebagai pendidikan karakter, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis dalam memecahkan isu-isu IPS [8].

Kondisi yang terjadi, peserta didik memiliki kreativitas yang masih rendah dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlihat malas, tidak bergairah, dan gaduh untuk mengisi kejenuhan. Hal ini terjadi karena guru masih mengajar dengan metode konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Materi pembelajaran yang menuntut hafalan lebih membuat anak jenuh sehingga sulit menguasai materi pelajaran terutama IPS. Hal ini juga terjadi di SDN Nglaris Bener Purworejo. Kreativitas masih rendah dan hasil belajar peserta didik pada penilaian harian masih di bawah KKM.

Model pembelajaran *mind mapping* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *mind mapping* sejalan dengan langkah pembelajaran saintifik. Pembelajaran model *mind mapping* (peta pikiran) dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam aktivitas belajar, menyimpan informasi, mengolah informasi dengan menyusun inti materi dalam bentuk grafik, garis, dan simbol serta mengomunikasikan hasil kreativitas *mind map* nya kepada peserta didik lain [9].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas, dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VI melalui model pembelajaran *mind mapping*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri dalam rangka memecahkan masalah tersebut melalui tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut [6]. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus setiap siklus 3 kali pertemuan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi [7]. Subjek penelitian peserta didik kelas VI SD Negeri Nglaris Bener Purworejo yang berjumlah 11 peserta didik yang terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes tertulis. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif terhadap hasil observasi dan teknik analisis kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil sebagai berikut:

1) Prasiklus

Data hasil observasi kreativitas dan hasil belajar pada prasiklus sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil observasi kreativitas belajar Prasiklus

Rentang nilai	F	Persentase	Kategori
53 - 64	0	0 %	Sangat Tinggi
45 - 52	1	9,09%	Tinggi
37 - 44	1	9,09%	Sedang
29 - 36	7	63,64%	Rendah
16 - 28	2	18,18%	Sangat Rendah

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik 18,18% atau 2 peserta didik masih dalam kategori sangat rendah, 63,64% atau 7 peserta didik dalam kategori rendah, 9,09% atau satu peserta didik dalam kategori sedang dan tinggi. Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik sebagian besar masih dalam kategori sedang. Berikut ini grafik hasil observasi kreativitas belajar prasiklus.



Gambar 1. Kreativitas Belajar Prasiklus

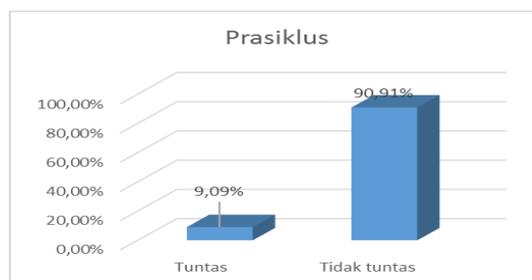
Tabel 2. Hasil belajar IPS Prasiklus

No	Skor	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Tidak Tuntas	10	90,91%
2	≥ 75	Tuntas	1	9,09%

Sumber : Penelitian 2021

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM baru satu peserta didik (9,09%) , sedangkan 10 peserta didik belum memenuhi KKM dengan persentase sebesar 90,91%.

Hasil belajar prasiklus dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2. Hasil belajar IPS prasiklus.

Dari grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik sebagian besar belum tuntas atau belum mencapai KKM yang ditentukan.

2) Siklus I

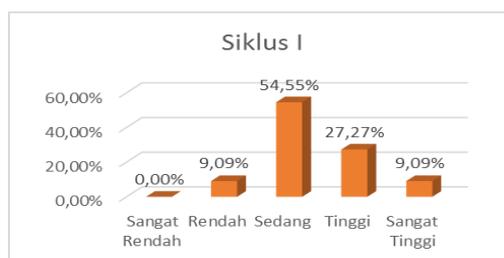
Data hasil observasi kreativitas dan hasil belajar siklus I sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil observasi kreativitas belajar Siklus I

Rentang Nilai	F	Persentase	Kategori
53 - 64	0	0,00%	Sangat Tinggi
45 - 52	1	9,09%	Tinggi
37 - 44	6	54,55%	Sedang
29 - 36	4	36,36%	Rendah
16 - 28	0	0,00%	Sangat Rendah

Sumber : Penelitian 2021

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar sudah mulai meningkat. Kreativitas belajar peserta didik yang ada pada kategori sangat tinggi belum tampak, pada kategori tinggi ada 9,09% atau satu peserta didik, 54,55% atau 6 peserta didik dalam kategori sedang, dan masih ada 36,36% atau 4 peserta didik dalam kategori rendah. Berikut ini grafik kreativitas belajar siklus I.



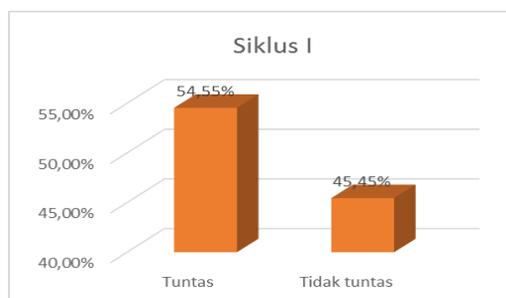
Gambar 3. Kreativitas Belajar Siklus I

Hasil tes formatif pada akhir pembelajaran menggunakan model *mind mapping* Siklus I adalah seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil belajar IPS Siklus I

No	Skor	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Tidak Tuntas	5	45,45%
2	≥ 75	Tuntas	6	54,55%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik 54,55 % telah mencapai KKM, namun masih ada 45,45% peserta didik yang belum menuntaskan KKM. Berikut ini grafik ketuntasan belajar peserta didik Siklus I.



Gambar 4. Hasil belajar IPS Siklus I

3) Siklus II

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Siklus II diperoleh data hasil observasi kreativitas dan tes hasil belajar IPS siklus II sebagai berikut.

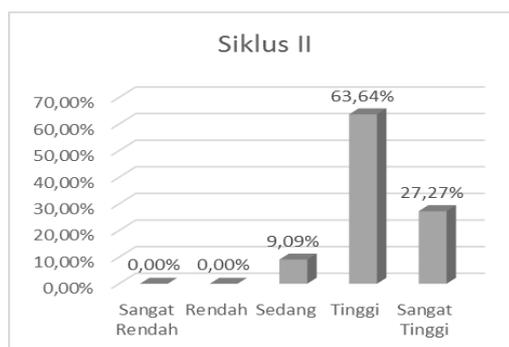
Tabel 5. Hasil observasi kreativitas belajar Siklus II

Rentang nilai	F	Persentase	Kategori
53 - 64	1	9,09%	Sangat Tinggi
45 - 52	3	27,27%	Tinggi
37 - 44	6	54,55%	Sedang
29 - 36	1	9,09%	Rendah
16 - 28	0	0,00%	Sangat Rendah

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa kreativitas belajar peserta didik pada siklus II ini 9,09% atau satu peserta didik pada kategori sangat tinggi, 27,27% atau 3 peserta didik pada kategori tinggi, 54,55% pada kategori sedang, dan 9,09% atau satu peserta didik pada kategori rendah. Tidak ada peserta didik yang masuk kategori sangat rendah. Pada penelitian siklus II ini terlihat telah terjadi peningkatan kreativitas belajar.

Berikut ini grafik kreativitas belajar peserta didik Siklus II.



Gambar 5. Kreativitas Belajar Siklus II

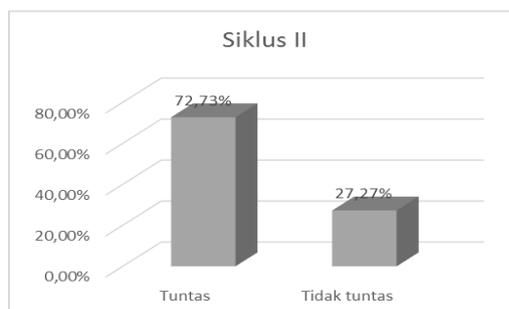
Hasil analisis tes formatif hasil belajar IPS peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil belajar IPS Siklus II

No	Skor	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Tidak Tuntas	3	27,27%
2	≥ 75	Tuntas	8	72,73%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik 72,72% telah mencapai KKM, namun masih ada 27,27% peserta didik yang belum menuntaskan KKM.

Berikut ini grafik hasil belajar siklus II



Gambar 6. Hasil Belajar IPS Siklus II

4) Siklus III

Hasil observasi dan tes hasil belajar IPS siklus III adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil observasi kreativitas belajar Siklus III

Rentang Nilai	F	Persentase	Kategori
53 - 64	3	27,27%	Sangat Tinggi
45 - 52	7	63,64%	Tinggi
37 - 44	1	9,09%	Sedang
29 - 36	0	0,00%	Rendah
16 - 28	0	0,00%	Sangat Rendah

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa kreativitas belajar peserta didik pada siklus III ada 3 peserta didik pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 27,27%, ada 7 peserta didik atau 63,64% pada kategori tinggi, dan satu peserta didik atau 9,09% pada kategori sedang. Tidak ada peserta didik yang masuk kategori rendah dan sangat rendah. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi sebesar 90,91% atau 10 peserta didik. Dengan demikian penelitian dihentikan karena telah mencapai indikator yang diharapkan. Berikut ini grafik kreativitas belajar siklus III.



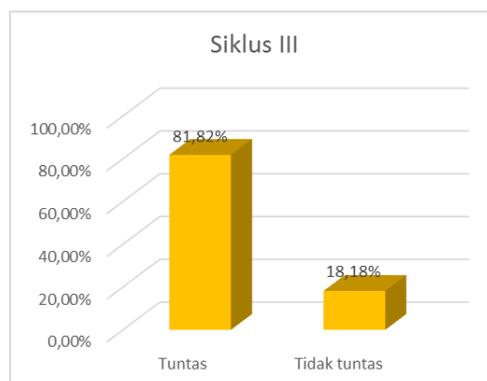
Gambar 7. Hasil kreativitas Belajar Siklus III

Tabel 8. Hasil Belajar IPS Siklus III

No	Skor	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Tidak Tuntas	2	18,18%
2	≥ 75	Tuntas	9	81,82%

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa ketuntasan belajar peserta didik 81,82%. telah mencapai KKM muatan pelajaran IPS yaitu 75. dan 18,18% peserta didik belum mencapai KKM.

Berikut ini grafik hasil belajar peserta didik siklus III



Gambar 8. Hasil Belajar IPS Siklus III

b. Pembahasan

1) Kreativitas Belajar

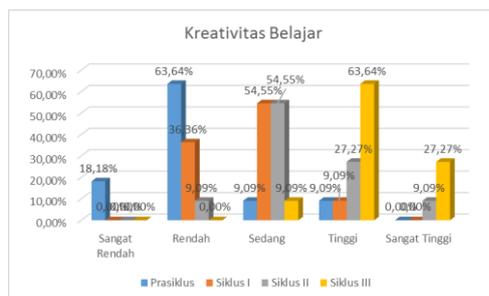
Kreativitas belajar peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai indikator 75% dari seluruh peserta didik pada kriteria/kategori minimal tinggi. Hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelas VI SD Negeri Nglaris Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2021/2022 menggunakan model pembelajaran *Mind mapping* diperoleh rekapitulasi seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Observasi Kreativitas

Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	KATEGORI
18,18%	0,00%	0,00%	0,00%	Sangat Rendah
63,64%	36,36%	9,09%	0,00%	Rendah
9,09%	54,55%	54,55%	9,09%	Sedang
9,09%	9,09%	27,27%	63,64%	Tinggi
0,00%	0,00%	9,09%	27,27%	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan dalam bentuk grafik seperti berikut ini.



Gambar 9. Hasil Kreativitas Belajar

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran menggunakan model *Mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Nglaris pada tahun pelajaran 2021/2022.

Kreativitas belajar peserta didik pada prasiklus belum tampak adanya kreativitas peserta didik karena sebagian besar peserta didik masih dalam kategori rendah dan sangat rendah. Pada siklus I telah terjadi peningkatan terbukti tingkat kreativitas peserta didik yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi mencapai 9,09 %. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi, terbukti tingkat kreativitas belajar peserta didik yang masuk kategori minimal tinggi 36,36% dari seluruh peserta didik. Namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator yang diharapkan. Pada penelitian siklus III diperoleh data kreativitas belajar peserta didik. Pada siklus III ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena prosentase perolehan yang masuk dalam kategori minimal tinggi mencapai 90,91% atau sebanyak 9 peserta didik dari 11 peserta didik yang ada. Penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu kreativitas belajar peserta didik 75% dari peserta mencapai minimal kriteria tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian para peneliti sebelumnya. Model *Mind mapping* meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia [10]. Kreativitas mampu memberi gagasan atau usulan terhadap suatu masalah, menanggapi pendapat teman, mengajukan pertanyaan, dan membuat/mencari tahu sendiri dalam matapelajaran IPA[6]. Pembelajaran mendorong peserta didik menggunakan kreativitasnya untuk mengembangkan inovasi dan meningkatkan kualitas hidupnya[7]. Kreativitas meningkatkan kesadaran kreativitas, memperkuat sikap kreatif, memunculkan gagasan baru, peserta didik juga mampu memecahkan masalah secara kreatif[11].

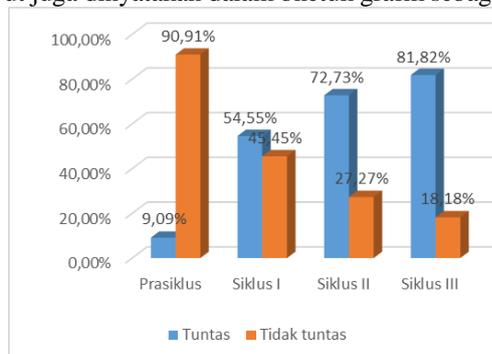
2) Hasil Belajar IPS

Pembelajaran menggunakan model *Mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran IPS pada peserta didik Kelas VI. Indikator penelitian menyatakan bahwa penelitian dinyatakan berhasil apabila 75% peserta didik dapat tuntas atau memenuhi KKM. Dari hasil penelitian prasiklus sampai dengan siklus III dapat dinyatakan dalam tabel berikut ini.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS

Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Ketuntasan
9,09%	54,55%	72,73%	81,82%	Tuntas
90,91%	45,45%	27,27%	18,18%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel tersebut juga dinyatakan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 10. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS

Berdasarkan data tersebut dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar peserta didik pada prasiklus yang telah tuntas KKM baru 9,09% atau satu peserta didik. Setelah diadakan tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 45,46% yaitu peserta didik yang telah tuntas KKM ada 54,55% dari seluruh peserta didik. Kemudian pada tindakan siklus II telah terjadi peningkatan hasil belajar lagi yaitu sebesar 18,18% dari hasil siklus I. pada siklus II terdapat 72,73% peserta didik telah tuntas KKM. Pada tindakan siklus III terjadi peningkatan lagi sebesar 9,09% dari siklus II. Pada siklus III ini terdapat 81,82% peserta didik telah mencapai ketuntasan atau KKM. Pencapaian ini telah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Nglaris. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik [12] meningkatkan hasil belajar [13] kualitas pembelajaran menjadi meningkat [14]. *Mind mapping* juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, menghafal materi dan kreativitasnya. [10]. *Mind mapping* memiliki pengaruh terhadap gaya belajar peserta didik [15].

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penerapan model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS pada peserta didik kelas VI SD Negeri Nglaris, terbukti pada siklus I sebesar 9,09%, siklus II 36,36%, dan siklus III 90,91%.
- b. Penerapan model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VI SD Negeri Nglaris, terbukti pada siklus I sebesar 54,55%, pada siklus II 72,73%, dan siklus III 81,82%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif; Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, 1st ed. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- [2] M. Mutiaramses, S. Neviyarni, and I. Murni, "Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 43–48, 2021.
- [3] Y. Ariyana, R. Bestary, and R. Mohandas, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- [4] I. P. Noor, "Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Banjarmasin," *J. Socius*, vol. 6, no. 02, pp. 174–182, 2022.
- [5] M. Fan and W. Cai, "How does a creative learning environment foster student creativity? An examination on multiple explanatory mechanisms," *Curr. Psychol.*, pp. 1–10, 2020, doi: 10.1007/s12144-020-00974-z.
- [6] H. Siregar, "Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPA," vol. 1, no. 1, pp. 21–26, 2020, doi: 10.37251/jee.v1i1.27.
- [7] Z. Fields and C. A. Bisschoff, "A Theoretical Model to Measure Creativity at a University," vol. 8923, pp. 46–59, 2017, doi: 10.1080/09718923.2013.11893117.
- [8] A. E. Safitri and V. Novianto, "Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah," *JIPSINDO*, vol. 6, no. 1, pp. 1–24, 2019, doi: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i1.24328>.
- [9] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- [10] D. N. Fauziah, "Penerapan Model Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 128–138, 2017, doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i2.7767.
- [11] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- [12] M. Supriyati Basuki Rahayu and M. DR Sunarti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar IPS dengan Metode Mind Mapping," *J. Sos. Vol. 1, No. 1, Maret 2014*, vol. 5 No.1, pp. 10–16, 2014.
- [13] B. N. Faisal, "Mind Mapping Methods Using to Improve Student Learning Outcomes of Social Studies Learning in Class VII-F 7 Bandung Junior High School (Classroom Action Research at Class VII-F 7 Bandung Junior High School)," *Int. J. Pedagog. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 38–41, 2018, doi: 10.17509/ijposs.v2i2.10162.
- [14] V. U. Hasibuan, "Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Pada

-
- [15] Siswa Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang,” vol. 1, no. 1, pp. 45–51, 2019, doi: 10.31227/osf.io/gstnz.
A. A. H. Al-Omari and B. A. Al-Dhooon, “The Impact of E-Mind Mapping Strategy and Learning Styles on the Achievement of the Tenth-Grade Students in Biology,” *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 12, pp. 6429–6438, 2020.