

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menguraikan mengenai pembahasan yang sesuai dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam bab ini peneliti juga akan menjelaskan hasil dari penelitian yang akan dikaitkan dengan teori yang sudah disampaikan pada temuan peneliti.

A. Implementasi model mind mapping untuk mengekspresikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.

1. Model *Mind Mapping* bisa digunakan untuk melihat potensi anak-anak agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Buzan menyatakan, *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Dalam membuat *mind mapping* kita menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian. Dengan *mind mapping*, informasi yang ada menjadi mudah untuk diingat.⁹²

Mind mapping merupakan proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep tertentu yang dituangkan kedalam suatu tulisan yang menarik dan kreatif menyerupai peta kota. Sehingga

⁹² Tony buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006)

konsep dari pembelajaran tersebut akan mudah dipahami oleh otak. Model pembelajaran *mind mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan kedua bagian otak dalam pembelajaran. Pengaktifan kedua bagian otak merupakan suatu upaya agar proses pembelajaran yang diterima oleh siswa berjalan dengan baik. Model pembelajaran *mind mapping* merupakan suatu upaya untuk mengaktifkan kedua fungsi otak dalam pembelajaran.

Otak tidak dirancang untuk mengingat dan mencerna informasi berupa kalimat-kalimat, namun lebih berupa gambar dan kata kunci. Oleh karena itu, hampir semua materi pelajaran anak harus diringkas terlebih dahulu menjadi bentuk yang lebih sederhana, sehingga anak tidak mudah lupa dengan apa yang dipelajari sebelumnya.

2. Bukan hanya peserta didik tetapi gurupun bertindak kreatif dengan memberikan stimulus berupa tepuk tangan. Variasi stimulus itu sendiri adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan peserta didik sehingga dalam situasi belajar mengajar, peserta didik senantiasa menunjukkan ketekunan, antusias, serta penuh partisipasi. Mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Aktivitas belajar siswa merupakan hal yang begitu perlu di perhatikan, sebab tanpa adanya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan terjadi kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan akan menyebabkan suasana kelas yang kurang kondusif untuk melaksanakan pembelajaran, maka dalam hal ini aktivitas siswa dalam kegiatan belajar merupakan hal yang harus menjadi perhatian guru dalam melaksanakan pembelajaran. Begitu pentingnya aktivitas siswa dalam belajar, maka sudah menjadi tugas seorang guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang meningkatkan aktivitas siswa. Seorang guru harus dapat memanfaatkan segala kemampuan dan keterampilan mengajarnya yang penuh dengan variasi. Sebab dengan variasi mengajar seperti keterampilan variasi stimulus, guru akan memberikan perhatian kepada siswa untuk selalu memperhatikan ketika menyampaikan materi, serta siswa akan mengikuti pembelajaran dengan segala aktivitas yang diarahkan oleh guru.⁹³

3. Bebas berkreasi membantu peserta didik menuangkan kreativitasnya. kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, dalam bentuk ide, langkah, atau produk.⁹⁴ Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, bakat dan kecakapan hasil

⁹³ Tias Dwi Utami, *Pengaruh Keterampilan Variasi Stimulus Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi, Vol 7 No 2, Tahun 2019, diakses pada 17 Juni 2020 pukul 23.47 WIB

⁹⁴ Sapto isworo, *KREATIF*, (Yogyakarta : Relasi Inti Media, 2016), hal. 1

belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor efektif dan psikomotor. Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas.

Pengertian kreativitas yang masih banyak dianut sekarang adalah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas dapat pula diartikan sebagai proses berfikir kreatif atau divergen yaitu merupakan suatu kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia.⁹⁵

Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat.

Kreativitas merupakan kemampuan mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Dengan demikian kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

⁹⁵ Tahana Taufik Andrian, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013), Hal. 91

B. Implementasi model mind mapping untuk mengaktualisasikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.

1. Guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.⁹⁶

Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu mode disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Tingkat perkembangan kognitif peserta didik dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Menurut Joyce dan Weil, ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran antara lain :

⁹⁶ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta:Penerbit Ombak, 2012), hal. 8

- a. Memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsur atau elemen tertentu.
- b. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c. Dengan adanya model pembelajaran maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Model pembelajaran akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan efektif dan tidak produktif.
- e. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- f. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat menyusun tugas-tugas peserta didik menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

Pendapat yang lebih komprehensif diungkapkan oleh Miftahul Huda. Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda, 2014). Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik, dan prosedur.

Sebagai ringkasan, definisi model pembelajaran dari Susan Ellis (1979) merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan peserta didik, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga peserta didik.⁹⁷

2. Guru memberikan *ice breaking* tetapi tetap dengan pembelajaran yang ada karena sering terjadi dimana pembelajaran berjalan biasa-biasa saja sesuai dengan prosedur dan jadwal yang telah ditentukan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih sering patuh terhadap rutinitas tersebut tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan peserta didik, dan hal ini berjalan setiap jam, setiap hari, setiap minggu dan seterusnya sehingga sangat besar kemungkinan peserta didik mengalami keletihan, kebosanan, kecemasan, ketakutan dan kejenuhan.

Disamping itu guru juga jarang memperhatikan pengaruh pergantian jenis mata pelajaran pada saat pergantian jam pelajaran, apakah itu mengandung faktor keletihan, ataupun kesulitan, bahkan kejenuhan akibat faktor mata pelajaran yang kurang menyenangkan,

⁹⁷ Hanna Sundari, Model-Model Pembelajaran dan Pemefolahan Bahasa Kedua/Asing No. 2 , vol. 1, Desember 2015, Jurnal Pujangga, Hal. 109, diakses pada 18 juni 2020, pukul 15.14 WIB

itu semua jarang terpikirkan oleh guru. Mereka masuk begitu saja melaksanakan tugas mengajarnya. Hal ini jelas berpengaruh terhadap optimalisasi pencapaian tujuan belajar.

Ice braking merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya peserta didik kembali pada kondisi semangat, motivasi, gairah belajara, kejemuan dan lain sebagainya yang lebih baik.

Ice breaking dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas, misalnya dalam bentuk cerita lucu dan bermakna dari guru, tebakan berhadiah, ataupun game-game. Aktivitas bisa dilakukan dalam waktu antara 5-15 menit tergantung pada kebutuhan. *Ice breaking* bisa dilakukan pada saat kapan saja tergantung pada kondisi dan keperluan, serta bisa dilakukan oleh guru siapa saja. Dalam pelaksanaannya memang membutuhkan keterampilan dan kreativitas guru yang tepat sesuai dengan kebutuhan.⁹⁸

3. Dengan mengaktualisasikan kreativitas peserta didik mewakili keinginan tercurahkan dan dapat menggunakan kemampuan versi terbaik yang ada di dirinya. Menurut Munandar (2009), ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kreativitas peserta

⁹⁸ Achmad Fanani, *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*, Tahun VI, No. 11, Oktober 2010, hal. 69, diakses pada 18 Juni 2020 pukul 16.20 WIB

didik disekolah, yaitu sikap guru dan falsafah mengajar. Sikap guru yang dapat membantu mengembangkan kreativitas peserta didik yaitu dengan mendorong motivasi intrinsik peserta didik. Jika guru memberikan kebebasan pada siswa dalam memberikan gagasan, mencari alternatif-alternatif jawaban dan menyelesaikan suatu masalah, maka motivasi intrinsik pada peserta didik dapat tumbuh. Dalam upaya mendorong kreativitas peserta didik, perlu diketahui beberapa falsafah mengajar seperti yang disebutkan oleh Munandar (2009) yaitu : (1) belajar itu penting dan menyenangkan, (2) peserta didik itu adalah pribadi yang unik sehingga patut untuk disayangi dan dihargai. Selain itu, peserta didik bebas dalam menyampaikan dan mendiskusikan semua permasalahan yang dihadapinya secara terbuka kepada guru ataupun kepada teman sebayanya, (3) peserta didik dirangsang untuk menjadi pelajar yang aktif bukan pasif dalam menerima peajaran, (4) hindari suasana tegang dan penuh tekanan saat guru mengajar di kelas, (5) ada perasaan memiliki dan kebanggaan dalam diri peserta didik selama dikelas, (6) pengalaman belajar sebaiknya mendekati pengalaman dari dunia nyata, serta (7) guru selalu lebih mengutamakan kerja sama selama didalam kelas.

Setelah mengetahui falsafah mengajar, hendaknya guru juga perlu memperhatikan strategi mengajar dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik antara lain : *pertama*,

memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memilih topik atau kegiatan apa yang akan dilakukannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan, *kedua*, perlu melibatkan peserta didik dalam memberikan penilaian atas hasil kerjanya, *ketiga*, guru memberikan hadiah yang bersifat *intangible* (non materi) seperti kata penghargaan, senyuman atau anggukan saat peserta didik berhasil menyelesaikan suatu permasalahan.⁹⁹

C. Implementasi model mind mapping dalam mempresentasikan hasil kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.

1. Saat peserta didik mampu menjelaskan, guru menerapkan metode tanya jawab dengan memberikan *reward* berupa pujian. Secara bahasa *reward* berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai ganjaran, hadiah, upah dan penghargaan. *Reward* adalah situasi atau pernyataan lisan yang bisa menghasilkan kepuasan atau menambah kemungkinan suatu perbuatan yang dikerjakan. Dalam bahasa Arab padanan kata *reward* adalah *targhib*. *Targhib* adalah suatu motivasi untuk mencapai tujuan keberhasilan yang memuaskan . motivasinya dianggap sebagai ganjaran atau balasan yang menimbulkan perasaan senang. Al-Nahlawi mendefinisikan *targhib* sebagai janji yang disertai dengan bujukan dan rayuan untuk menunda kemaslahatan, kelezatan, kenikmatan, namun penundaan itu bersifat pasti baik dan murni, serta dilakukan melalui amal shaleh atau pencegahan diri dari kelezatan yang membahayakan

⁹⁹ Murhims A Kau, *Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*, Jurnal ilmiah dalam implementasi kurikulum bimbingan dan konseling berbasis KKNi, Agustus 2017, hal. 163, diakses pada tanggal 18 juni 2020 pukul 18.56 WIB

(pekerjaan buruk). Targhib juga diartikan, tanda jasa, penghargaan, hadiah, imbalan, dan ganjaran.

Reward memiliki pengertian penilaian yang bersifat positif terhadap gaya dan tingkah belajar peserta didik. *Reward* yang diberikan kepada peserta didik bentuknya bermacam-macam. Secara garis besar *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu pujian, penghormatan, hadiah dan tanda penghargaan.¹⁰⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena mendapat hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan para peserta didik, untuk itu *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

2. Dengan menggunakan model *mind mapping* dapat memacu pemahaman dan semangat belajar peserta didik. *Mind mapping* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*). Banyak orang yang belajar dengan mencatat kembali materi pelajaran yang telah diberikan maupun

¹⁰⁰ Raihan, *Penerapan Reward dan Pinishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie*, Vol. 2, No.1, 2019, Journal Of Islamic Education, hal. 120, diakses pada 18 Juni 2020 pukul 19.35 WIB

dengan menggaris bawhi hal-hal yang penting untuk diingat dalam catatan yang dimilikinya.

Oleh sebab itu, model pembelajaran mind mapping memanfaatkan kegiatan mencatat dan meringkas dengan menyajikan isi materi pelajaran dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti memudahkan seseorang tersebut dalam mempelajari yang diberikan dengan baik. Selain itu, dengan adanya gambar dan warna-warna yang digunakan akan mempermudah siswa untuk mengingat kembali informasi yang telah dicatat atau diringkas. Karena memanfaatkan otak kanan yang cara kerjanya cenderung berupa gambar.

Melalui penelitian yang dilakukannya Tony Buzan mengetahui pentingnya menggunakan potensi otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Kemudian ia mulai berfikir tentang belajar yang sesuai dengan cara kerja alami otak. Akhirnya terbentuklah suatu alat sederhana yang mencerminkan kreativitas serta kecemerlangan alamiah proses berpikir kita. Saat itulah mind map pertama muncul. *Mind map* adalah suatu teknik grafis yang memungkinkan kita mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir dan belajar.

Mind mapping adalah suatu teknik visual yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. *Mind mapping* dikatakan sesuai dengan kerja alami otak karena pembuatannya menggunakan prinsip-prinsip *brain managemen*.

Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah menggunakan kedua belah otak, menggunakan cara belajar yang baik serta menggunakan otak secara alami. Mind Mapping digunakan untuk mengoptimalkan kerja otak terutama otak besar yang terdiri dari otak kiri dan otak kanan. Otak kiri, sebagaimana ditemukan Roger Sperry, mengatur hal-hal yang bersifat rasional terutama menyangkut proses berbahasa dan matematika.

Sementara otak kanan mengatur hal-hal yang bersifat irasional atau lebih khusus yang bersifat intuitif dan berhubungan dengan seni. Aktifitas yang kita lakukan lebih sering menggunakan otak kiri dari pada otak kanan. Misalnya saja aktifitas menulis, membaca, berbicara dan mendengar merupakan aktifitas yang menggunakan otak kiri. Bahkan saat siswa mendengarkan gurunya menerangkan, mencatat, membaca materi pelajaran, menghitung, menggunakan logika untuk memecahkan masalah juga aktif menggunakan otak kiri. Padahal otak kiri sifat memorinya jangka pendek. Aktifitas-aktifitas seperti saat kita mencari pengganti tusuk gigi untuk mencari sisa makanan yang terselip di sela-sela gigi, menikmati pemandangan alam, menikmati lukisan, menikmati musik, otak kananlah yang lebih aktif bekerja. Otak kanan berhubungan dengan hal-hal seperti kreativitas, konseptual, seni/warna, musik, emosi, imajinasi dan sebagainya.¹⁰¹

¹⁰¹ Maurizal Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Dengan Mind Mapping*, (Jogjakarta: Mitra Pelajar, 2016), hal. 14

Otak kanan sifat memorinya adalah jangka panjang. Namun dalam kenyataannya otak kanan anak lebih jarang dipergunakan daripada otak kiri. Sehingga menyebabkan ketidakseimbangan otak kanan dan otak kiri dan tidak menunjukkan kemampuan otak secara optimal. Jika fungsi otak kanan dan kiri berjalan secara seimbang, seseorang akan memiliki potensi kecerdasan yang matang secara kontekstual maupun emosional serta sifat memorinya jangka panjang.

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. Dengan *mind mapping* maka akan tercipta pandangan yang menyeluruh terhadap pokok permasalahan, memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada, mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat.

Mind mapping juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. *Mind mapping* digambarkan dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar sederhana, mendasar dan alami sesuai dengan cara kerja otak.¹⁰²

¹⁰² Sutarni, Melania, *Penerapan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Bilangan Pecahan*, (Jurnal Pendidikan Penabur Jakarta, 2011), hal. 28