

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS MELALUI
STRATEGI *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS IV
SDN 03 NANGSRI KEBAKKRAMAT
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



**Oleh
HERU WINARNO
NIM : A54A100085**

**PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2013**

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing Skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Risminawati, MPd.

NIP. : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah publikasi Ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Heru Winarno

Nim : A54A100085

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS
MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* PADA
SISWA KELAS IV SDN 03 NANGSRI
KEBAKKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Naskah tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Surakarta, Juni 2013

Pembimbing



Dra. Risminawati, MPd

NIP.195403171982032002

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS IV SDN 03 NANGSRI KEBAKKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013.

Heru Winarno NIM A54A100085

Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *Mind Mapping* pada siswa Kelas IV SD N 03 Nangsri Kebakkramat khususnya. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD N 03 Nangsri Kebakkramat. Obyek penelitian ini adalah kreatifitas belajar IPS melalui metode *mind mapping*. Penelitian ini akan bermanfaat bagi SDN 03 Nangsri Kebakkramat pada umumnya, Guru serta siswa pada khususnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang dari reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil observasi kondisi awal sebelum penggunaan metode *mind Mapping* kreatifitas siswa masih sangat rendah dan tertinggi baru 30% dan hasil belajar yang sama dan di atas KKM baru 42% dengan rata-rata nilainya 60

Pada siklus I pertemuan I setelah dilakukan tindakan awal ada peningkatan kreatifitas siswa tertinggi 54 % dan hasil belajar dengan hasil nilai rata-rata 62. Pada pertemuan II kreatifitas tertingggi 62 % dan hasil belajar dengan nilai rata-rata 68. Karena belum mencapai indicator yang diharapkan dilakukan tindakan berikutnya. Pada siklus II hasil observasi kreatifitas siswa tertinggi 88% dengan hasil nilai rata-rata 80.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan dengan strategi *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV sdn 03 Nangsri Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.

Kata Kunci : Kreatifitas Belajar IPS, strategi *Mind Mapping*

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD. Pembelajaran IPS ini meliputi pengkajian seperangkat peristiwa-peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu soal. Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS memuat materi yang meliputi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Tujuan materi pembelajaran IPS agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Masalah mendasar yang dikeluhkan oleh guru kelas IV di SDN 03 Nangsri Kebakkramat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep teoritis. Hal tersebut ditandai oleh: (1) rendahnya kemampuan siswa dalam mengingat sebagai dasar komponen pemahaman konsep, (2) rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan antar konsep untuk membentuk pemahaman yang utuh, dan (3) rendahnya kemampuan siswa dalam membentuk ingatan jangka panjang sebagai hasil belajar yang adekuat.

Melalui penelitian pada kelas IV di SDN 03 Nangsri Kebakkramat, berbagai aspek pembelajaran IPS di atas belum memenuhi standart yang diharapkan. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil tes pada kegiatan pratindakan oleh peneliti, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai konsep IPS tergolong rendah. Kemampuan mengemukakan ide baru 15 %, Kemampuan memecahkan masalah 20 %, aktif bertanya baru 25

%, sedangkan keaktifan menanggapi pertanyaan masih sangat rendah yaitu 4 % dan bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas 30 %. Hasil belajar 42 % dg kriteria ketuntasan mengajar yang diterapkan untuk mata pelajaran IPS di SDN 03 Nangsri Kebakkramat adalah 70. Dari hasil penelitian diketahui bahwa dari sejumlah 26 siswa, 10 siswa memperoleh nilai sesuai KKM, dan 16 siswa yang lain belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Berdasarkan observasi diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan dalam pembelajaran IPS adalah faktor dari siswa sendiri dan faktor guru kelas. Faktor penyebab dari siswa adalah siswa cenderung kurang dapat mempertahankan daya ingatnya dalam jangka panjang. Siswa kurang memahami materi yang bersifat konseptual dengan baik. Demikian juga, siswa kurang mampu menyusun hubungan atau asosiasi secara menyeluruh terhadap materi pelajaran. Sedangkan faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dari faktor guru kelas adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan tehnik pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru kelas juga ditengarai menganekaragamkan penyajian, isi materi, proses pembelajaran, dan hasil belajar yang bermakna.

Salah satu variabel yang ikut andil dalam menentukan kualitas pendidikan dan pengajaran adalah hasil belajar. Baik buruknya hasil belajar ini tergantung pada proses pembelajaran yakni pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas akan memcetak hasil belajar yang baik. Sebaliknya, proses pembelajaran yang tidak baik akan menghasilkan pula hasil belajar yang tidak baik.

Terdapat tiga komponen yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran, yaitu (1) tingkat partisipasi dan jenis kegiatan belajar yang dihayati oleh siswa; (2) peran guru dalam proses pembelajaran; dan (3) suasana proses belajar. Semakin intensif partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, semakin tinggi kualitas proses belajar itu. (Budi, 2000: 1)

Tingkat partisipasi yang tinggi yang diperlihatkan siswa pada waktu mengikuti pembelajaran dapat dicapai apabila pembelajaran itu berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran seperti ini merupakan saat kegembiraan

belajar bersama dan upaya menemukan hal-hal baru dengan rasa percaya diri. Pembelajaran berorientasi pembelajar dilandaskan pada pertanyaan, pemikiran, dan eksperimentasi pembelajar mana kala mereka terlibat dalam kegiatan yang bermakna dan relevan.

Salah satu masalah yang dihadapi dari rendahnya kreativitas belajar siswa adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada guru sebagai pusat pembelajaran. Kemudian siswa diarahkan untuk kemampuannya untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu. Pembelajaran yang terjadi tidak dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan sistematis. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan potensi dirinya supaya kreatif.

Menjadi kenyataan bahwa rendahnya kreativitas belajar disebabkan salah satunya oleh lemahnya proses pembelajaran, maka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dikaji faktor utama yang memungkinkan sebagai penyebab rendahnya kreativitas belajar. Selanjutnya, melalui pengkajian dapat ditemukan dan ditentukan langkah-langkah untuk memperbaikinya. Berbagai upaya telah dilakukan, tetapi belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Atas dasar kenyataan yang demikian, perlu dicari alternatif lainnya dengan melakukan inovasi-inovasi baik strategi, metode, maupun teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kreatifitas belajar salah satunya adalah melalui teknik peta pemikiran atau *mind mapping*. Teknik ini sangat dianjurkan terutama oleh para ahli pembelajaran untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknik ini dapat menggugah semangat belajar, kreativitas, dan berfikir kritis para siswa. Penggunaan teknik ini sudah meluas dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Namun efektivitas penggunaan teknik ini adalah pembelajaran terutama Ilmu Pengetahuan Sosial belum banyak dilakukan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang Peningkatan Kreativitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Teknik Peta Berpikir (*Mind Map*) pada Siswa Kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat

B. Metode penelitian

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan penelitian (Mansur Muslich,2009:144).Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas belajar IPS siswa kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat dengan menggunakan strategi *mind mapping*. Sesuai dengan tujuan penelitian,rancangan yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart sebagaimana dikutip oleh Sukardi (2008:210),penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasikan suatu kondisi sehingga usaha dapat di akses oleh orang lain.

Dalam penelitian ini masalah yang dimaksud adalah rendahnya kreatifitas belear IPS siswa kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat .Alternatif pemecahannya dengan menggunakan strategi *Mind mapping* dalam pembelajaran IPS. Fokus penelitian ini adalah meneliti penggunaan strategi *mind mapping* yang efektif untuk meningkatkan kreatifitas belajar. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru sebagai praktisi di kelas.

1. Tempat penelitian

Penelitian ini di laksanakan di kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat . Alasan peneliti memilih sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut: (1) Merupakan SD inti dalam gugus, (2) Tenaga pengajar di didominasi oleh guru PNS yang sering mendapatkan pelatihan umum dan (3) kurangnya wawasan guru pada pembelajaran IPS,

sehingga kreatifitas anak masih kurang dan hasil belajar kurang memuaskan

2. Waktu Penelitian

Secara keseluruhan penelitian ini berlangsung selama 4 bulan yaitu mulai bulan Maret 2013 sampai dengan Juni 2013. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam rangka penelitian ini meliputi pengnalan lapangan, penyusunan usulan psnslitian, pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan penelitian.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat. Siwa siswa tersebut berjumlah 26 anak yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 12 siswa laki laki. Subyek peneliti ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya, yakni ada sebagian siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang rendah dan sangat rendah.

4. Data dan sumber data

Data yang dikumpulkan peneliti ini yaitu tulisan siswa yang berupa rangkuman dalam bentuk *mind mapping* dan nilai hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS di kela IV SDN 03 Nangsri serta peristiwa pembelajrannya. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kleas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat.

5. Teknik pengumpulan data

1. Tes

Secara umum ada dua teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dua teknik tersebut adalah teknik tes dan non tes. Dalam penelitian pendidikan, untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dengan metode atau teknik tertentu digunakan penguikuran dengan tes prestasi. Tes prestasi pada umumnya mengukur penguasaan dan kemampuan para peserta didik setelah mereka selama waktu tertentu menerima proses belajar mengajar dari guru (Sukardi , 2008:139). Tehnik tes ditinjau dari bentuknya

dibedakan atas tehnik tes subyektif dan tehnik tes obyektif. Jika ditinjau dari pelaksanaannya, teknik tes dibedakan atas teknik tes secara lisan dan tulis(Suhadi,1993:90 dalam Mansur Muslich 2009:146).

Dalam kaitannya dengan penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes subyektif. Sehubungan dengan ini Nurkencana dan Suhartana (1986 :26) menyatakan bahwa tes merupakan suatu cara yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa yang bersangkutan. Dalam penelitian ini siswa sebagai subyek yang dites,dan data yang dikumpulkan berupa hasil tes kemampuan menangkap informasi dalam pembelajaran IPS melalui metode *Mind mapping*. Teknik tes dalam penelitian ini adalah teknik tes esai.Siswa setelah *Mind mapping* mengikuti pembelajaran IPS diminta untuk membuat dari pelajaran itu kemudian dites dengan esai untuk mengetahui seberapa efektif metode mind map telah dikuasai siswa.

Penguasaan metode *Mind mapping* oleh siswa sebenarnya telah mengikuti teori belajar. Kognitif mode pemrosesan informasi. Pada mode pemrosesan informasi daya ingat (memory) memiliki kemiripan dengan sel otak yang membentuk jaringan atau peta. Demikian juga pemikiran siswa dalam menangkap informasi pelajaran akan lebih mudah jika di petakan. Selanjutnya informasi itu akan di Kodekan atau dimasukkkan dalam pikiran. Lalu akan disimpan kemudian akan diretrival atau pengeluaran kembali jika diperlukan (Ella, 2004:88). Tes esai yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan apakah efektif metode *Mind mapping* ini untuk meretrival informasi pelajaran sehingga meningkatkan kreatifitas belajar IPS.

Tes esai ini mempunyai kelebihan antara lain bahwa siswa diminta untuk menjawab soal esai berdasarkan kemampuannya dalam

membuat *Mind map*. Kata kata kunci dalam *Mind mapping* harus dijabarkan oleh siswa dalam rangka menjawab pertanyaan esai tadi. Kata kata kunci dalam *Mind mapping* itu sebenarnya hanya alat untuk memproses informasi itu kembali dibutuhkan dalam menjawab persoalan. Oleh karena itu dengan tes esai ini akan mendorong siswa untuk meningkatkan kreatifitas belajar IPS.

2. Observasi

Selain itu teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengetahui kekurangan atau kesulitan siswa dalam kesulitan dalam metode *Mind mapping* yang digunakan dalam memproses informasi selama pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan digunakan untuk bahan pertimbangan dalam melakukan tindakan atau perlakuan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru maupun siswa baik pratindakan maupun setelah dilakukan tindakan dengan maksud untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

4. Dokumen

Peneliti melihat dokumen yang ada seperti KKM, nilai tes dan buku bimbingan permasalahan siswa.

5. Prosedur penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam belajar IPS. Proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Prosedur tindakan dimulai dari (1) perencanaan tindakan (2) pelaksanaan tindakan (3) pengamatan dan evaluasi serta (4) analisis dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dibagi menjadi tiga focus kegiatan, yaitu data kondisi awal, hasil tindakan dan hasil pasca tindakan. Hasil kondisi awal meliputi hasil observasi dan perencanaan. Hasil tindakan merupakan uraian proses tindakan yang meliputi tindakan I dan tindakan II. Hasil pasca tindakan merupakan uraian proses dan uraian hasil setelah uraian siklus berakhir.

Dari hasil observasi kondisi awal diketahui bahwa pembelajaran IPS pada kelas IV SDN 03 Nangsri Kebakkramat belum menggunakan pembelajaran dengan strategi *mind mapping*. Pada kegiatan Pembelajaran masih didominasi pada guru dengan banyak ceramah dalam menjelaskan materi.

Hasil observasi pada keadaan awal menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 03 Nangsri belum memenuhi standar prosentase minimal pencapaian indikator penilaian kreatifitas dan hasil belajar yang ditunjukkan pada KKM pada saat itu yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi kondisi awal tersebut dilakukan tindakan guru yang pertama pada siklus I. Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pertama pada siklus I ternyata kemampuan pemahaman dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 03 Nangsri masih rendah kurang dari 60% siswa yang memperoleh nilai 70. Dari kegiatan pembelajaran pertama masalah-masalah dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan ekonomi dalam rangka memanfaatkan sumber daya alam dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Siswa belum memahami pembelajaran secara langsung (2) siswa memiliki kesulitan dalam memproses informasi pembelajaran dan (3) siswa belum mempunyai ingatan jangka panjang yang baik.

Setelah dilakukan analisis dan refleksi pada kegiatan pertama siklus I, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merumuskan penyebab

timbulnya masalah tersebut. Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru menerangkan apa itu konsep kegiatan ekonomi dan konsep lain yang berkaitan tanpa memanfaatkan teknik *mind mapping*. Pada saat proses pembelajaran untuk memproses informasi secara lebih kuat. Oleh karena itu, ingatan siswa terhadap isi pembelajaran kurang kuat tertanam dalam proses berfikirnya.

Rencana pembelajaran siklus 1 dilakukan dengan fokus untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada saat observasi awal. Pada observasi awal ditemukan bahwa (1) siswa belum mampu memiliki pemahaman yang utuh dalam pemrosesan informasi pembelajaran ; (2) siswa kesulitan dalam meretrival informasi pembelajaran ; (3) siswa tidak sempurna dalam menjawab soal tes sebagai hasil belajarnya karena kegiatan jangka pendek dan ingatan jangka panjang kurang memadai.

Bertitik tolak dari masalah-masalah tersebut di atas pada pertemuan pertama siklus I, maka guru dan penulis membuat rencana pembelajaran sebagai berikut : (1) guru menggunakan teknik *mind mapping* untuk memicu ingatan siswa dalam memproses informasi ; (2) guru memberikan model *mind mapping* sederhana yang akan digunakan siswa sebagai acuan dalam menangkap informasi ; (3) guru mengontrol *mind mapping* buatan siswa dalam memformulasikan informasi pembelajarannya ; (4) guru menugaskan siswa untuk terus berlatih dan memanfaatkan teknik *mind mapping* dalam tugas-tugas mengerjakan teks; (5) guru memberikan rambu-rambu penilaian pada siswa untuk mengoreksi hasil belajarnya.

Siklus 1 dianggap belum berhasil karena siswa belum mencapai standar kompetensi yang disyaratkan, yaitu dari keseluruhan siswa, 60% sebaiknya memperoleh skor minimal 7. Oleh karena itu, detelah tindakan berakhir, peneliti dan guru menganalisis proses dan hasil siklus I. Masalah yang ditemukan kemudian dijadikan landasan untuk merencanakan tindakan selanjutnya sebagai langkah perbaikan dari tindakan ini.

Pada identifikasi masalah siklus I, ditemukan masalah sebagai berikut : (1) Siswa masih kesulitan membuat *mind mapping* sebagai alat dalam memahami pelajaran, (2) siswa masih terbiasa membuat *mind mapping* dari pinggir kertas menyerupai diagram, (4) belum menggunakan warna, dan (5) tiap sub cabang lebih dari dua kata.

Faktor yang diduga menjadi timbulnya masalah tersebut adalah sebagai berikut : (1) belum mengetahui fungsi hakiki sebuah *mind mapping*, (2) belum terbiasa menggunakan teknik *mind mapping*, (3) belum mampu membedakan atau memvariasikan garis, warna dan gambar sebagai simbol yang kuat diingat.

Mengacu pada masalah dan faktor – faktor penyebab timbulnya masalah yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I maka peneliti dan praktisi (guru) merencanakan untuk pelaksanaan siklus II. Langkah perencanaan pada siklus II ini adalah sebagai berikut : (1) Menekan pembuatan *mind mapping* sesuai prosedur yang ditetapkan guru, yaitu menggunakan kata tidak lebih dari dua, menggunakan garis lengkung, menggunakan warna, dan menggunakan gambar sederhana sebagai simbol yang mudah diingat dan (2) menggunakan dan melatih siswa meretrieval informasi berdasarkan *mind mapping*.

Secara rinci hasil *mind mapping* dapat dijelaskan sebagai berikut. *Mind mapping* siswa sudah lebih terarah dan efektif untuk menjangkau informasi dan meletakkan informasi itu dalam alur yang jelas, ringkas, dan tepat. Pilihan warnanya cukup kuat untuk memvariasi ide-ide agar tercitrakan dalam memori yang padat dan menyimpulkan yang kuat untuk dimemorikan dalam otak. Demikian juga, melalui *mind mapping* siswa dapat meretrieval atau mengatakan sendiri secara luwes dari kata, garis, warna dan gambar dalam *mind mapping*. Siswa dapat menerangkan dengan jelas.

Dilihat dari pencapaian skor setelah siklus II berakhir. Siswa sudah mencapai hasil yang memuaskan, walaupun mesti harus perlu ditingkatkan lagi untuk kesempurnaan. Maka dari itu perlu peneliti

laporkan hasil rekap nilai secara keseluruhan agar bisa di ketahui hasil peningkatannya. (lihat lampiran 8 data rekap nilai hasil penelitian)

Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa-siswa semakin termotivasi dalam kegiatan belajarnya. Ini terbukti bahwa dilihat dari hasil peningkatan kreatifitas maupun hasil belajar siswa ada peningkatan yang signifikan. Siswa tidak bergantung pada guru untuk mengarahkan minat belajarnya dan mereka tetap focus dan aktif. Siswa-siswa mulai terlihat senang ketika memilih aktifitasnya dan menunggu-nunggu pembelajaran yang baru. Siswa-siswa sekarang lebih terdorong untuk melihat apa yang telah mereka kerjakan dan mengulasnya kembali. Karena mereka sudah berpikir tentang proses kreatif dan mereka dapat melihat proses tersebut dengan menggunakan teknik mind mapping. Oleh karena itu, mind mapping digunakan oleh siswa-siswa sebagai cara mudah dalam mengumpulkan, memproses, dan menarik kembali materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

D. Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreatifitas belajar IPS siswa kelas IV SD N 03 Nangsri dengan menggunakan Teknik *Mind Mapping* telah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan Teknik *Mind Mapping* sebagai alat untuk memperoleh informasi dalam pembelajaran IPS ternyata mampu :

1. Menemukan ide sentral, ide cabang, dan ide sub cabang yang dikehendaki dengan baik,
2. Menemukan alur pikiran dan konsep secara terarah,
3. Menemukan ide yang padat dari informasi yang luas,
4. Menemukan ide yang detail dan lengkap,

5. Mengungkapkan kembali *meretrival* informasi yang dikemas dalam *Mind Mapping* yang padat melalui kata, garis, warna dan gambar sebagai jabaran yang luwes dan luas.
6. Menguasai materi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hal itu dapat dilihat dari taraf kemampuan siswa sebagai berikut :

Pertama, pada kegiatan pra tindakan I skor yang diperoleh kurang dari 60 % siswa yang meraih nilai 7. Kedua, pada kegiatan tindakan I skor yang diperoleh ada peningkatan walaupun masih dibawah 60 % siswa yang meraih nilai minimal 7. Ketiga, pada kegiatan tindakan II nilai yang minimalnya 7 meningkat menjadi 92 %.

Berdasarkan penelitian , maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : mengajar dengan menggunakan metode *mind mapping* maka kreatifitas dan hasil belajar akan meningkat. Penelitian ini dapat diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi, dkk. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Galia Indonesia
- Baumfield, Vivienne. 2009. *Action Research di Ruang Kelas (Terjemahan)*. Jakarta : Indeks
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- De Bono, Edward. 2006. *How to Have a Beautiful Mind*. Bandung : Kaifa Mizan
- Hammersley, Martyn. 1990. *Etnografi Ruang Kelas (Terjemahan)*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Hs, Widjono. 2008. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta : Grasindo
- Johnson, B, Elaine. 2002. *Contextual Teaching and Learning ; Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung : MLC
- Kaufeldt, Martha. 2008. *Wahai Para Guru Ubahlah Cara Mengajarmu ! (Terjemahan)*. Jakarta : Indeks
- Lipton, Laura. 2005. *Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar (Terjemahan)*. Bandung : Nuansa
- Michalko, Michael. 2010. *Memecahkan Kreativitas, Rahasia dari Kreativitas Kecerdikan (Terjemahan)*. Yogyakarta : Andi Offset
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Suatu Panduan Praktis*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta : Grasindo
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana

- Silberman, Melvin, L. 2006. *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusa Media
- Slavin, Robert, E. 2009. *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktek (Terjemahan)*. Bandung : Nusa Media
- Stevens, Michael. 1996. *Problem Solver: Mengatasi Masalah Secara Kreatif*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Sujana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Aksara
- Sukidin, dkk. 2008. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Insan Cendikia
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep Dasar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Windura, Sutanto. 2008. *Mind Map Langkah Demi Langkah Cara Paling Mudah dan Benar Mengajarkan dan Membiasakan Anak Menggunakan Mind Map Untuk Meraih Prestasi*. Jakarta : Elek Media Komputindo
- Wiriatmaja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya