

Peningkatan Berpikir Kreatif melalui Model PBL dengan Media *Mind Mapping* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Muflihah Maimunah¹, Dhany Efita Sari²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail : muflikammn@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media mind map terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Data diperoleh melalui tes kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas pada kelas IV Sekolah Dasar, 2) pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media mind map pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 2,72 tergolong tinggi dan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar sebesar 1,65 tergolong tinggi.

Kata Kunci: *PBL, Mind Map, Kemampuan Berpikir Kreatif*

Abstract

This research aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by mind map media on the creative thinking abilities and creativity of fourth grade elementary school students. The method used in this research is the classroom action research method. Data was obtained through tests of students' creative thinking abilities and creativity. The results of the research show that: 1) there are differences in critical thinking abilities and creativity in class IV elementary school, 2) the influence of the Problem Based Learning model assisted by mind map media on the material of the classification of living things on students' critical thinking abilities is 2.72 which is considered high and students' creativity Class IV Elementary School of 1.65 is considered high.

Keywords: *PBL, Mind Map, Creative Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah sebagian guru hanya mengajarkan dengan memfokuskan pada pengembangan kemampuan tingkat rendah yang sifatnya hafalan dan pemahaman konsep saja, sedangkan kemampuan berpikir kreatif sering terabaikan. Sementara itu pada praktik pelaksanaan pembelajaran yang sering dijumpai guru cenderung menggunakan strategi mengajar konvensional seperti ceramah dan tanya jawab saja (Pahlawan & Tambusai, 2019). Pendidikan harus mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan dunia yang terus berkembang, seperti keterampilan digital, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi (Nur Arifiyah Ningrum et al., 2023). Maka dapat dikatakan bahwa peran guru pada proses belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa (Pendidikan & Konseling, 2023). Keterampilan berpikir kreatif perlu diterapkan kepada siswa sejak masih disekolah dasar agar siswa bisa menemukan gagasan-gagasan baru untuk memecahkan suatu permasalahan (Khofifah et al., 2023).

Keterampilan berpikir kreatif siswa sekarang ini masih kurang, hal tersebut dapat terlihat dari proses belajar mengajar yang berlangsung dan dari hasil belajar siswa

(Penelitian et al., 2019). Pada kenyataannya di dalam proses pembelajaran, siswa belum mau mengembangkan sendiri gagasan-gagasannya dalam menyelesaikan suatu pokok bahasan, siswa cenderung mengikuti apa yang ada di buku atau dijelaskan oleh guru, siswa belum mau mencari alternatif lain dalam menyelesaikan suatu masalah. Ada pula siswa yang cenderung mengikuti atau mengambil gagasan milik temannya, karena tidak mau berusaha untuk menggali informasi dari sumber-sumber lainnya. Berpikir kreatif sangatlah diperlukan (Manurung et al., 2020).

Guru juga harus cerdas dalam menerapkan media dan model pembelajaran, karena hal tersebut mampu membuat peserta didik lebih minat, kreatif dan aktif dalam pembelajaran (Riset et al., 2018). Secara kolaboratif dengan model pembelajaran problem based learning dengan media mind mapping. Problem based learning akan dikombinasikan dengan media mind mapping sebagai penunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran problem based learning. Model ini berbasis masalah atau pernyataan nyata yang dipecahkan dengan penyelidikan dan penerapan (Ridwanulloh et al., 2022). Kelompok dalam pembelajaran berbasis masalah, akan memberikan suasana yang menantang dan menyenangkan (Tri Pudji Astuti, 2019). Model PBL merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang mempunyai fase-fase kegiatan pembelajaran yang membuat siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, dan menyimpulkan (Danu Astri Susanti & Purwasari III, 2018). Penggunaan model pembelajaran PBL akan lebih menarik dan dapat mengembangkan pola pikir siswa untuk menggali ide-ide kreatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan mind mapping (Gautama, 2020).

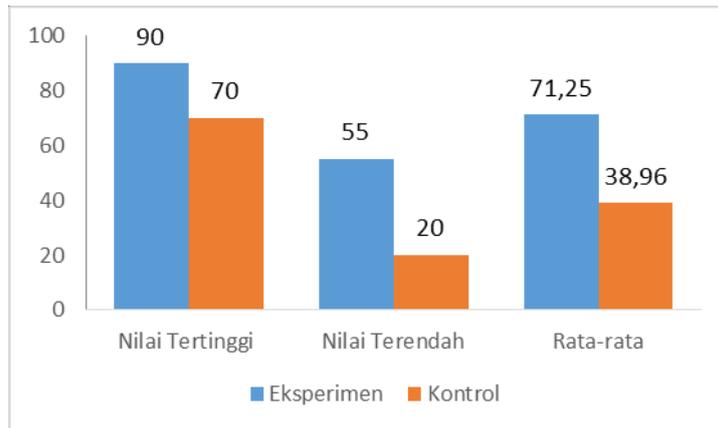
Penggunaan media mind mapping dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik agar lebih terampil dalam memecahkan masalah dengan menemukan solusinya (Riset et al., 2018). Mind mapping merupakan konsep visual yang dapat membangun kreatifitas peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik. Upaya mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan penerapan peta pikiran (mind map) mind map juga membuat dan mendorong percepatan aliran berbagai pikiran kreatif dan inovatif berdasarkan kata dan kenyataan yang dimiliki, sehingga membiarkan otak anak menyatakan ekspresinya sendiri yang tak terbatas dengan cara sederhana (Yesi et al., 2016).

METODE

Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan bentuk penelitian penelitian tindakan kelas. Populasi yang digunakan ialah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan teknik pengambilan sampel simple random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran, dengan alat pengumpulan data berupa tes. Teknik analisa data menggunakan uji Shapiro-Wilk dan *uji Levene test* sebagai uji prasyarat, *uji-t independent sample test* dan *uji effect size*.

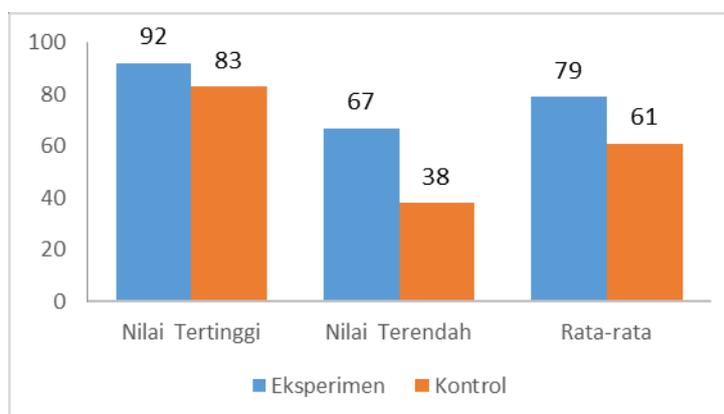
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data tes *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Dasar. Berikut rekapitulasi data hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berpikir kreatif Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1, nilai tertinggi kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional adalah 70, Sedangkan nilai tertinggi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* adalah 90. Dan nilai terendah pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional adalah 20, Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* adalah 55. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata seluruh siswa adalah 38.96. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map*, kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa adalah 71.25. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* memberi peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Munawaroh (2022) yang menyatakan bahwa, model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional.



Gambar 2. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 2, nilai tertinggi kreativitas siswa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional adalah 83, Sedangkan nilai tertinggi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning*

berbantuan media *mind map* adalah 92. Dan nilai terendah pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional adalah 38, Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* adalah 67. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kreativitas siswa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata seluruh siswa adalah 61. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map*, kreativitas siswa meningkat dengan nilai rata-rata seluruh siswa adalah 79. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* memberi peningkatan pada kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Susantri et al., 2019), yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* mampu mendorong siswa untuk menggunakan kreativitas mereka dalam situasi pemecahan masalah.

Data hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro- Wilk* didapatkan hasil bahwa data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* didapatkan hasil bahwa data dinyatakan homogen. Kemudian analisis statistik data dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil uji hipotesis kemampuan berpikir kreatif

Kelas	Sig. (2-tailed)	Hasil	Keterangan
Eksperimen	0.000	Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05	Terdapat perbedaan
Kontrol	0.000	Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 1, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai signifikansi yang di peroleh adalah 0.000. dasar pengambilan keputusan dimana jika nilai sig (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif . yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* dan yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X Sekolah Dasar.

Tabel 2. Hasil uji hipotesis kreativitas

Kelas	Sig. (2-tailed)	Hasil	Keterangan
Eksperimen	0.000	Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05	Terdapat perbedaan
Kontrol	0.000	Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 2, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai signifikansi yang di peroleh adalah 0.000. Dasar pengambilan keputusan dimana jika nilai sig (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas . yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* dan yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (*direct instruction*) pada siswa kelas X Sekolah Dasar.

Penyebab kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional terjadi karena pada proses pembelajarannya siswa berperan

langsung dalam memecahkan masalah sehingga akan ingat dengan materi yang dipelajari, selain itu siswa dapat berpikir lebih kritis dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dibantu dengan mind map karena pada *mind map* terdapat gambar dan warna yang membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Siswa juga lebih berani untuk menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan karena dibentuk kelompok saat pembelajaran berlangsung hal ini juga dapat meningkatkan sikap saling kerja sama, bersosialisasi, dan saling menghargai satu dengan yang lainnya. Terbukti dengan terlihatnya situasi belajar pada kelompok eksperimen proses belajar berjalan dengan kondusif, disamping itu para siswa terlibat aktif dan bersemangat. Hal ini sejalan dengan pendapat Bukit & Sirait (2019), yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Begitu juga dalam penelitiannya Sumarta (2017), yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* lebih baik daripada keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Insani *et al.*, 2017), yang menyatakan bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan terhadap siswa untuk dapat lebih aktif saat berdiskusi dalam kelompok dan dapat memecahkan suatu masalah secara mandiri. Pendapat tersebut diperkuat (Nur *et al.*, 2016), yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: “ 1) siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, 2) siswa memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya, 3) makin mengakrabkan satu siswa dengan siswa yang lainnya, 4) membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen”. Selain kelebihan model *Problem Based Learning*, terdapat juga kelebihan media *mind map* yaitu: “1) cara ini cepat, 2) teknik ini dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran, 3) proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain, 4) diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis” (Shoimin, 2021). Sebaliknya, rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa karena pada model konvensional, dapat terjadi karena pada pembelajaran konvensional lebih berpusat kepada guru dengan menjelaskan materi secara pasif tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas mereka. Dan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional ini siswa hanya memahami dan menghafal materi yang dijelaskan guru. Pada pembelajaran konvensional siswa merasa bosan dan kurang semangat untuk belajar karena pembelajarannya kurang interaktif dan tidak memberikan ruang kepada siswa untuk berimajinasi dan bereksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* . terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka data dianalisis menggunakan uji *effect size* menggunakan microsoft excel. Hasil uji data kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
\bar{x}	71.25	38.96
SD	10.24	11.89
<i>Effect Size</i>	2.72	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan Tabel 3, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind mapping* . terhadap kemampuan berpikir

kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar besar pengaruhnya dibuktikan dengan hasil perhitungan *Effect Size* yaitu 2.72 dan tergolong tinggi.

Tabel 4. Uji Effect Size Kreativitas

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
\bar{x}	79	60
SD	6.95	12.77
<i>Effect Size</i>	1.65	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan Tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMAN 1 Nanga Taman dan besar pengaruhnya dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* yaitu 1.65 dan tergolong tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji *effect size*, dapat disimpulkan bahwa pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *mind map* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu sebesar 2,72 tergolong tinggi dan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu sebesar 1,65 tergolong tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bukit, N., & Sirait, M. (2019) The Effect Of Problem Based Learning Model Using Mind Map On Critical Thinking Ability And Problem Solving Skill On High School Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 57-67.
- Dinantika, H. K., Suyanto, E., & Nyeneng, I. D. P. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Terbarukan. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 11(2), 73-80.
- Evayanti, A. M., Dwitha & Sumantri, M. (2017). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas III A. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1 (1), 42-50.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Insani, A., Ramlawati & Sitti, R. Y. (2017). Pengaruh Model PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*, 6 (1), 1-14.
- Munawaroh, N. (2022). *Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Di Smp 01 Islam Jember* (Doctoral Dissertation, Uin Kh Achmad Siddiq Jember).
- Nawawi, N., E. Trisianawati, and A. Karim. 2021. "Biology Blog: Project-Based Learning in Pandemic Periode to Encourage Students' Creativity." *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching* 4(1):111–20. doi: <http://dx.doi.org/10.21043/thabiea.v4i1.8866>.
- Nur, S., Indah P. P., & Sri, R. R. (2016). Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Saintifik*, 2(2), 133-141.
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22-26.

- Sholahudin, M. S., Putra, D. A., & Setiawan, F. (2021). Meta Analisis Menggunakan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 47-58.
- Slameto. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (2),2-5.
- Sumarta, I. G. B. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan *Mind Map* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa SMK. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 68-77.
- Susantri, N. T., Hindriana, A. F., & Satianugraha, H. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (Pbl) Dipadu *Mind Map* Terhadap Kreativitas Dalam Memecahkan Masalah Pada Konsep Pencemaran Lingkungan: Array. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1- 8.
- Wulandari, Bekti & Herman D S. (2019). Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2), 178.