

PENGARUH PENGGUNAAN *MIND MAPPING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI MEDIA *GOOGLE MEET*

Ewidya Restyana Bunga¹, Adun Rusyana², Awang Kustiawan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia
Email: Rusyanaadun@gmail.com

ABSTRACT

Learning often only emphasizes activities of remembering, understanding and applying. Future challenges require learning to further develop thinking skills. The current Covid-19 pandemic forces the learning process to take place online. Teachers are required to innovate in the learning process in order to develop students' creative thinking skills. The purpose of this study was to determine the effect of students' creative thinking skills after the implementation of the Mind Mapping Learning Model. This research is a quantitative research. The method used is a quasi-experimental and research design using One Group Pretest-posttest which provides one treatment to the same subject in the form of using the Mind mapping Learning Model on the creative thinking skills of class XI IPA 2 SMAN 1 Sukadana students through online learning media using Google Meet by taking The sample is using a purpose sampling technique. The sample selected was class XI IPA 2 with a total of 20 students to be used as an experimental class. The instrument used is pretest-posttest to determine students' creative thinking skills. The results of this study indicate that there is a significant effect of using the Mind Mapping Learning Model on students' creative thinking skills in the nervous system sub-material through online learning using the Google Meeting application.

Keywords: *Creative thinking skills, Google meet, Mind Mapping*

ABSTRAK

Pembelajaran seringkali hanya menekankan pada aktivitas mengingat, memahami dan mengaplikasikan. Tantangan masa depan menuntut pembelajaran harus lebih mengembangkan keterampilan berpikir. Pandemi Covid 19 saat ini memaksa proses pembelajaran berlangsung secara online. Guru dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran supaya dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Mind Mapping*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dan desain penelitiannya menggunakan *One Group Pretest-posttest* yang memberikan satu perlakuan terhadap subjek yang sama berupa penggunaan Model Pembelajaran *Mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sukadana melalui media pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* dengan pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purpose sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas XI IPA 2 berjumlah 20 siswa untuk dijadikan kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah *pretest-posttest* untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada sub materi sistem saraf melalui pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Kata Kunci: *Mind Mapping, Keterampilan berpikir kreatif, Google Meet*

Cara sitasi: Bunga, E. R., Rusyana, A., & Kustiawan, A. (2022). Pengaruh penggunaan *mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa melalui media *google meet*. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3 (2), 328-331.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Mulyono, 2015:43). Menurut Novitasari (2019) mengungkapkan Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat berbagai komponen pengajaran yang saling terintegrasi dalam mencapai tujuan. Dengan adanya pandemi Covid 19, pembelajaran dianjurkan tetap berjalan melalui pembelajaran dalam jaringan (Daring) atau biasa disebut pembelajaran online. Pembelajaran seringkali hanya menekankan pada aktivitas mengingat, memahami dan mengaplikasikan. Dalam proses pembelajaran secara daring, kelas virtual hanya didominasi beberapa siswa sedangkan yang lain hanya mendengarkan atau melakukan aktivitas yang lain (Firman dan Rahman, 2020). Selain itu rendahnya Keterampilan berpikir kreatif siswa dikarenakan proses kualitas belajar yang kurang. Hal tersebut dikarenakan berbagai permasalahan yang terjadi saat pembelajaran daring berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 februari 2021 di SMA Negeri 1 Sukadana pada mata pelajaran biologi masih menggunakan model konvensional. Dalam proses pembelajaran secara daring, kelas virtual hanya didominasi beberapa siswa sedangkan yang lain hanya mendengarkan atau melakukan aktivitas yang lain. Rendahnya Keterampilan berpikir kreatif siswa dikarenakan proses kualitas belajar yang kurang. Hal tersebut dikarenakan berbagai permasalahan yang terjadi saat pembelajaran daring berlangsung yaitu 1) Siswa kurang aktif dalam mengutarakan suatu pertanyaan saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, 2) Siswa kadang tidak ada dirumahnya, 3) Siswa beralasan karena ada bekerja, 4) Dikarenakan kendala jaringan, 5) beberapa siswa terlihat kurang bersemangat dalam pembelajaran virtual dikarenakan mengantuk. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan pada kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *Mind Mapping*, yaitu cara mencatat yang kreatif, efektif dan memetakan pikiran-pikiran kita secara menarik dan mudah serta tidak membosankan karena dalam pembuatannya terdiri dari kata-kata, warna, garis, simbol, dan garis (Khairudin dan Mitralis, 2016:581), Melalui Pembelajaran Model *Mind mapping* peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari pendidik, tetapi dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran supaya lebih memahami dan menguasai materi yang telah diperoleh. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Winsura, 2016:16) mengungkapkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang disampaikan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Mind Mapping*.

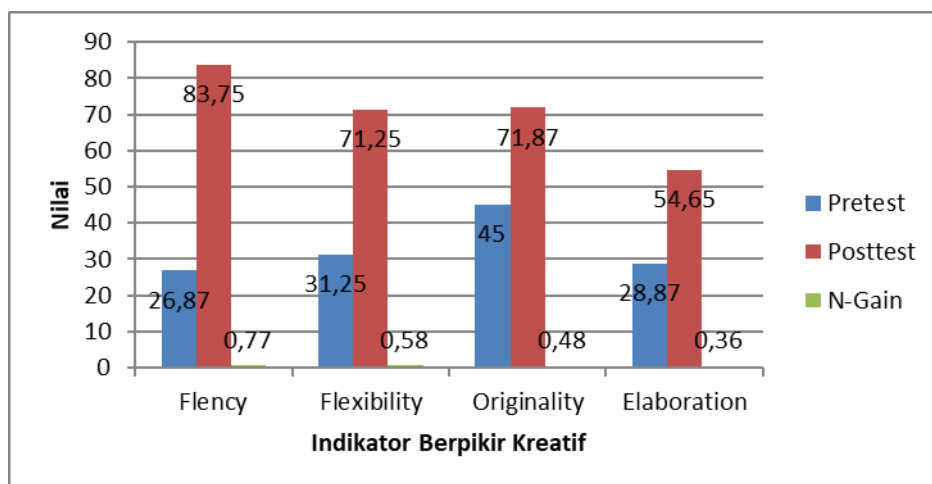
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain *One Group Pretest-posttest Design*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April 2021 di SMA Negeri 1 Sukadana dijalan Raya Ciilat No.13 kecamatan Sukadan Kabupaten Ciamis Provinsi Jawa barat. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sukadana semester genap tahun ajaran 2020 /2021. Sampel terdiri dari satu kelas beranggotakan 20 orang siswa sebagai kelas perlakuan yang ditentukan berdasar pada kebutuhan penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa tes keterampilan berpikir kreatif yang didasarkan pada empat indikator berpikir kreatif, yaitu Kelancaran (*Fluency*), Kerincian (*Flexibility*), Luwes (*Elaboration*), dan Orisinal (*Originality*). Tes tersebut yang dikembangkan berupa 10 soal tes keterampilan berfikir kreatif. Bentuk tes yang digunakan pada saat tes awal sama dengan bentuk tes yang digunakan pada tes akhir. Sebelum soal-soal tersebut diberikan pada kelas eksperimen, dilakukan *expert judgement* terlebih dahulu oleh

tiga dosen ahli (ahli kontruksi, ahli isi dan ahli bahasa). Dan merujuk pada sumber rujukan Nurlaela L dan Ismayati E (2015).

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji z. Berdasarkan perolehan nilai *pretest*, *posttest* dan *n-gain*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan berpikir kreatif setelah diberikannya *Mind Mapping*. Selanjutnya pada perolehan data uji normalitas didapatkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji z dan data yang didapatkan menunjukkan adanya pengaruh Terdapat pengaruh *Mind Mapping* dengan menggunakan aplikasi *Google Meeting* terhadap Keterampilan berpikir kreatif siswa. dan dari Analisis terhadap indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa adanya peningkatan berpikir kreatif pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Juga untuk indikator berpikir kreatif pada *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* memiliki kategori N-gain sedang, sedangkan pada indikator berpikir kreatif *fluency* memiliki kategori N-gain tinggi.



Gambar 1. Grafik Analisis *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain pada Indikator Berpikir Kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai Z hitung \geq Z tabel ($\alpha = 5\%$) yaitu $27,8 \geq 1,64$ maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMA Pada Sub Materi Sistem Saraf melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Meeting*. Hal ini dapat terjadi karena Model Pembelajaran *Mind Mapping* mampu membuat siswa menggali ide-ide kreatif pada saat kegiatan pembelajaran, selain itu dengan menggunakan aplikasi *Google Meeting* sebagai penunjang dalam berlangsungnya pembelajaran dapat melatih siswa agar mampu menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran dan menyimpulkannya ke dalam bentuk peta pikiran. Karakter rasa ingin tahu mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa karena selama proses pembelajaran siswa berusaha mencari informasi dan mengolah bahasa mereka sendiri. Selain itu siswa juga melakukan diskusi secara berkelompok lewat group *whatsapp* kemudian mempersentasikan hasil diskusinya melalui *Google Meeting*. Analisis pada indikator berpikir kreatif menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan ketercapaian keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan aplikasi *Goggle Meeting* dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada setiap komponen berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Pada data pretest-posttest paling tinggi berada pada indikator berpikir lancar (*fluency*) dan paling rendah berada pada indikator berpikir rinci (*elaboration*). Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Mulyono, 2015:150). Rata-rata *pretest-posttest* terendah berada pada indikator berpikir rinci (*elaboration*) karena berdasarkan telaah soal yang diguankan saat penelitian, pada indikator berpikir rinci terdapat 4 soal dan pengakuan dari siswa bahwa dari keempat soal indikator

berpikir rinci ada 1 soal yang dianggap sulit untuk dikerjakan. Selain itu, pada saat penelitian siswa tidak memiliki banyak waktu untuk menelaah mengenai istilah ilmiah dari soal tersebut. Selain analisis data *pretest* dan *posttest* pada indikator berpikir kreatif, adapun analisis data N-gain pada berpikir kreatif siswa yang dapat dilihat pada gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata N-gain keseluruhan telah memenuhi kategori hipotesa yaitu $> 0,30$.

Adapun keterkaitan sintaks Model pembelajaran *Mind Mapping* menggunakan aplikasi *Google Meeting* dengan indikator berpikir kreatif yaitu: (1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), pada tahap ini siswa diberikan materi tentang sistem saraf berupa file format modul dan power point melalui *Google meeting (Flexibility)*. (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar baik secara kelompok, pada tahap ini guru memberikan penjelasan mengenai materi terkait pembelajaran dengan mengsharescreennya lewat *Google meeting (Flexibility)*. (3) *Data Collection* (Pengumpulan data) Membagi pengalaman secara kelompok untuk merancang peta pikiran serta LKS kepada tiap siswa di *Whatsapp Group (Flexibility)*. (4) *Data Processing* (Pengolahan data) Membimbing dan mengembangkan hasil karya diskusi (*Elaboration*) dengan merancang peta pikiran dari LKS yang diberikan secara kelompok di *Whatsapp Group* dengan mengaitkannya pada materi secara terperinci (*Elaboration*). (5) *Verification* (Pembuktian) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang dilakukan secara berdiskusi kemudian menyiapkan hasil persentasinya mengenai LKS yang telah diberikan lewat *Google Meeting (Fluency)*. (6) *Generalization* dan *evaluation* (Menarik kesimpulan serta mengevaluasi hasil diskusi dan materi terkait) Pada tahap ini siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan materi yang terkait lewat *Google Meeting* berdasarkan analisis lisan, tertulis atau media lainnya. Sehingga, komponen berpikir kreatif yang diterapkan yaitu berpikir lancar (*Fluency*) dalam menyampaikan kesimpulan dan berpikir merinci (*Elaboration*) dalam mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMA Pada Sub Materi Sistem Saraf melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Meeting*.

REKOMENDASI

Penelitian berikutnya dapat menggunakan aplikasi lainnya selain dari *Google Meet*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sukadana semester genap tahun ajaran 2020 /2021 yang telah menjadi sampel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Firman dan Rahman R.S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Journal Of Educational Science (IJES)*. 2(2): 81 – 89
- Khaerudin dan Mitarlis. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran langsung Dengan Strategi Mind Mapping Pada Materi Asam Basa Di SMAN 1 Wani Sidoarjo. *Journal of chemical education*". 5(3) :581
- Mulyono. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rizki Press
- Mulyono. (2015). *Pengelolaan Pendidikan*. Bandung: Rizki Press
- Novitasari. (2019). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Strategi Belajar Afektif Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas Viii Smp Pgri 01 Wagir Malang*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*
- Nurlaela, L., dan Ismayanti, A. (2015). *Strategi Belajar Berfikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak
- Winsura S. 2016. *Mind Mapp Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.