**ABSTRAK**

*Isnanda, Rizki. 2020. Penggunaan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung. Pembimbing (I) Dr. Hj. R. Panca Pertiwi Hidayati, M.Pd. (II) Dr. Sri Marten Yogaswara M.M.*

**Kata Kunci** : *mind mapping,* teks fabel, berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Karena itu perlu digunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Mind mapping* merupakan model pembelajaran yang berbasis pada kreativitas dengan memfokuskan sintaks membuat citra berwarna di tengah-tengah yang bernilai seribu bahasa; membuat garis yang menghubungkan dengan kata-kata lain yang menjadi kata kunci; dan membuat cabang sebebas mungkin ke berbagai arah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dan dampaknya terhadap peningkatan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*, dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian penyisip (*embedded design)*. Instrumen utama yang digunakan adalah soal tes dan lembar observasi. Penelitian dilaksanakan di Kelas VIIMTs Sekolah Cinta Ilmu. Yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VII Al-Battani yang terdiri dari 20 peserta didik dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VII Al-Farabi yang terdiri dari 20 peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *mind mapping* dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan aktivitas belajar dengan sangat baik; terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fabel sebelum dan sudah menggunakan model pembelajaran *mind mapping*; terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fabel pada peserta didik yang menggunakan model *mind mapping* dengan yang menggunakan model *cooperative scripts* sesudah diberikan perlakuan; peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang menggunakan model *mind mapping* lebih baik jika dibandingkan dengan model *cooperative scripts*

***ABSTRACT***

*Isnanda, Rizki. 2020. The Utilization and The Impact of The Mind Mapping Model for Learning Retelling The Fable to Increasing The Capability of Creative Thinking of The Students MTs Sekolah Cinta Ilmu For 7th.. Indonesian Language and Literature Education Masters Study Program, Pasundan University Bandung Postgraduate Program. Advisor (I) Dr. Hj. R. Panca Pertiwi Hidayati, M.Pd. (I) Dr. Sri Marten Yogaswara, M.M.*

***Keywords****: Mind Mapping, Fable Text, Creative Thinking*

*Creative thinking skill of Indonesian language learners is important for learning activities. As for it is necessary to use a learning models that can improve students creative thinking abilities. Mind mapping is a learning model based on creativity by focusing on the syntax of making colorful images in the middle of a thousand languages; make lines that connects with other words that became the key word; and create a various branches as free as possible in various directions. This aims to determine the use of mind mapping models in learning to retell the contents of the fable texts and its impact on improving the students’ creative thinking.*

*This research use a mixed method approach, with a quasi-experimental methods and embedded design research. The main instrument used were test question and observation sheet. The research was conducted at MTs. Sekolah Cinta Ilmu For 7th Grade. The implemented of the experiment was do in the class 7th Grade Al-Battani which is consisted of 20 students and the control class was the class 7th Grade Al-Farabi which consisted of 20 students.*

*The results of this research indicating that the use of mind mapping models can make learning activities very effective; there are significant differences ability to retell the contents of the fable text before and after the use of mind mapping learning model; there are significant differences ability to retell the content of fable text to students who use mind mapping models and those who use the cooperative scripts model after given the treatment; Improving students' creative thinking skills in learning retelling the contents of fable text using mind mapping models is better when compared to the cooperative scripts model*

1. **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada akhir-akhir ini, baik di negara kita maupun di luar negeri membuat dunia pendidikan berusaha mengupayakan dan meningkatkan mutu pendidikan. Dalam dunia pendidikan sekarang ini, guru dituntut untuk senantiasa melakukan inovasi dalam pembelajaran pada berbagai aspeknya, mulai dari visi, misi, tujuan, program, layanan, metode, teknologi, proses, sampai evaluasi. Bagi seorang pendidik, pemilihan model pembelajaran hendaknya dilakukan secara cermat agar pilihan itu tepat atau relevan dengan berbagai aspek pembelajaran yang lain, efisien dan menarik. Materi pelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik tanpa diiringi dengan model pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Model pembelajaran *mind mapping* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif. Hal tersebut sejalan dengan Silberman dalam Shoimin (2014: 105) menjelaskan bahwa *mind mapping* atau peta pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk mengasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* merupakan model yang secara langsung menuntut peserta didik untuk kreatif dalam belajar.

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran tentu memiliki efek yang positif, yaitu memberikan keleluasaan peserta didik untuk berkreasi dengan kreatif. Herwono dalam Shoimin (2014: 105) menjelaskan bahwa pemetaan pikiran atau *mind mapping* merupakan cara yang sangat baik untuk mengasilkan dan menata gagasan sebelum memulai menulis. Jadi model pembelajaran *mind mapping* adalah suatu model dengan konsep membuat suatu pemetaan yang berasal dari ide yang ditata semenarik mungkin. Peserta didik diarahkan untuk menuliskan pokok-pokok pikiran yang telah didapatkannya. Dengan demikian, peserta didik akan mudah untuk menulis dengan menjadikannya sebagai acuan yang telah dituangkan melalui peta yang telah dibuatnya secara rinci dan terarah.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah mulai diberikan baik di tingkat sekolah dasar, menengah pertama, menengah atas, atau perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran bahasa Indonesia sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, dan tentunya yang menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia.

Teks fabel tentu tidak asing bagi pelajaran bahasa Indonesia. Karena pada dasarnya teks fabel memuat nasihat dan moral yang tinggi. Hal ini seiring dengan Harsiati et al, (2016: 201) meguraikan sebagai berikut.

Teks fabel adalah cerita fiktif berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Karakter binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter manusia dan diceritakan mampu bertindak sebagai manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya.

Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca.

Teks fabel memiliki ciri yang paling menonjol sehingga menarik untuk diberikan pada usia remaja. Selain menarik karena isinya dan pelakunya, dalam teks fabel menarik karena adanya pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh binatang.

Teks fabel memiliki nilai moral mendidik yang tinggi. Teks fabel memiliki keunikan dalam hal tokoh. Tokoh dalam teks fabel diperankan oleh binatang-binatang yang memiliki karakter. Nilai dalam teks fabel tersebut tentunya memiliki nilai didik untuk peserta dalam dunia pendidikan yang akan menjadi penunjang dalam tujuan pendidikan yang berkarakter.

Penulis melakukan observasi dan dokumentasi nilai ulangan harian semester genap pada peserta didik kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu tahun pelajaran 2017-2018 tentang kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks fabel/legenda daerah setempat. Ulangan harian menceritakan kembali isi teks fabel adalah kurang memuaskan peserta didik karena memperoleh nilai di bawah KKM (70). Hanya 29% atau 7 peserta didik yang mampu menceritakan kembali isi teks fabel dan mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 71% atau 17 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar.

Setiap pembelajaran bahasa Indonesia sejatinya selalu melibatkan keterampilan berbahasa. Tarigan (2015 : 2), menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Maka, seseorang yang dikatakan terampil dalam berbahasa maka telah menguasai keempat keterampilan tersebut.

Keterampilan berbahasa memiliki hubungan urutan awal sampai akhir. Menurut Tarigan (2015 : 2), “Mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara; sesudah itu kita membaca dan menulis.” Hal tersebut memberikan gambaran bahwa sejatinya menyimak dan berbicara adalah kegiatan yang sudah dilakukan sebelum jenjang sekolah.

Keterampilan menyimak merupakan dasar keterampilan berbahasa yang justru mendapat porsi paling kecil dalam pembelajaran. Ini wajar terjadi karena masih adanya anggapan bahwa keterampilan tersebut tidak perlu dipelajari lagi karena sudah berlangsung secara otomatis melalui indera pendengaran manusia. Namun hal tersebut tidak berlangsung begitu saja, keterampilan berbahasa perlu dilatih karena semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya (Tarigan, 2015:3). Jadi, empat keterampilan berbahasa tersebut tidak secara langsung dapat dikuasai oleh manusia termasuk keterampilan berbahasa yang dasar yaitu menyimak yang akan dapat dikuasai apabila melalui praktik serta latihan.

Sejalan dengan keterampilan menyimak yang dianggap tidak begitu penting. justru berbalik dengan survei yang dilakukan Supinah dalam jurnal “*Pengaruh Keterampilan Menyimak dan Intelligence Quotient terhadap Prestasi Belajar Siswa*” Volume 4 No. 1 2003 hal. 180 menguraikan bahwa dari survei yang dilakukan, keterampilan menyimak adalah salah satu faktor yang memberikan kontribusi tinggi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Semakin tinggi keterampilan menyimak, maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.

Keterampilan berbahasa tentunya berkaitan dengan pikiran manusia, hal tersebut sejalan dengan Tarigan (2015 : 2) menyatakan bahwa melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir. Berpikir merupakan suatu pembeda antara manusia dengan mahluk yang lainnya. Berpikir merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri manusia.

Menurut Sadiman (2006: 46), “Berpikir adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menyintesis, dan menarik kesimpulan.” Hal lain disampaikan Hidayati (2011:18), “Berpikir adalah bagian dari kegiatan ibadah, apabila dengan tujuan untuk mendapat rida dari Allah swt., sedangkan tidak akan bernilai ibadah, apabila dasarnya bukan untuk mendapat rida Allah swt.” dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu ibadah yang mampu mengasah otak dan mental seseorang.

Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan merencakan sesuatu dengan tujuan untuk mencapai hasil yang maksimal melalui proses kreatif. Terkait hal tersebut J.C. Coleman dan C. I. Hammen dalam Ramdani (2016: 24) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan cara berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam konsep, pengertian, penemuan, dan karya seni.

Jadi berpikir kreatif merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap manusia khususnya para peserta didik sebagai generasi muda Indonesia yang memiliki peran dalam memajukan pendidikan bangsa Indonesia. Hal di atas sesuai dengan tuntutan dalam perkembangan abad ke-21 yang menitik beratkan peserta didik pada kreativitas.

Belajar-mengajar merupakan kegiatan yang mengaktifkan peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman. Namun dalam pemikiran praktisi pendidikan, makna, dan hakikat belajar sering kali hanya diartikan sebagai penerima informasi dari sumber informasi (pendidik dan buku bahan ajar). Akibatnya kebanyakan guru dalam kegiatan belajar mengajar masih sebagai sarana tokoh transfer informasi kepada peserta didik yang mengakibatkan anak didik menjadi malas belajar dan cenderung pasif pada kegiatan belajar-mengajar. Inti sebenarnya bahwa dalam tujuan pembelajaran peserta didik diwajibkan aktif, kreatif, mandiri, dan terampil dalam memecahkan masalah.

Sejalan dengan permasalahan model pembelajaran *mind mapping*, kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang memperoleh nilai di bawah KKM, keterampilan menyimak, dan kemampuan dalam berpikir kreatif yang mendasari penulisan tesis ini, penulis melihat dari berbagai sudut pandang lain, salah satunya tentang MTs Sekolah Cinta Ilmu. MTs Sekolah Cinta Ilmu bertempatan di Jalan Raya Laswi No.316 Kawungsari Hilir Kelurahan Wargamekar, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan kepala madrasah tentang MTs Sekolah Cinta ilmu, beliau menjelaskan bahwa sekolah dibawah naungan Departemen Agama ini memiliki sisi yang menarik dalam hal program pembelajaran yaitu, mengacu pada pendidikan pesantren dan menerapkan *Multiple Intelligences*. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam memilih objek dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul; “Penggunaan Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dan Dampaknya terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu.”

1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan suatu titik penemuan masalah yang ditemukan penulis dan telah ditinjau dari sisi keilmuan. Masalah yang muncul dalam menceritakan kembali isi teks fabel dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut.

1. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak pada hasil belajar.
2. Rendahnya nilai Bahasa Indonesia dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.
3. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sulit dikuasai namun keterampilan yang dapat ditumbuhkan melalui latihan.
4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel.
5. **Batasan dan Rumusan Masalah.**
6. **Batasan Masalah**

Untuk memberikan batasan yang jelas tentang persoalan yang harus diamati selama penelitian terhadap rumusan masalah, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang diteliti dibatasi pada model *mind mapping* yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dan dampaknya terhadap peningkatan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu.
2. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada materi pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada peserta didik kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu.
3. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti dibatasi pada aspek *fluency* (berpikir lancar), dan *elaboration* (penguraian).
4. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah mencerminkan model keterhubungan dari variabel-variabel yang akan diteliti. Rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel melalui model *mind mapping* dan model *cooperative scripts*?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum dan sesudah menggunakan model *mind mapping* dan *cooperative scripts*?
3. Apakah peningkatan kemampuan dalam menceritakan kembali isi teks fabel peserta didik dengan menggunakan model *mind mapping* lebih baik dibandingkan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts*?
4. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan menggunakan model *mind mapping* dan *cooperative scripts*?
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu acuan dalam proses dan hasil dari penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dan dampaknya terhadap peningkatan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Sekolah Cinta Ilmu. Dalam penelitian ini penulis merumuskan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel melalui model *mind mapping* dan model *cooperative scripts*;
2. untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum dan sesudah menggunakan model *mind mapping* dan *cooperative scripts*;
3. untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam menceritakan kembali isi teks fabel peserta didik dengan menggunakan model *mind mapping* lebih baik dibandingkan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts*;
4. untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan menggunakan model *mind mapping* dan *cooperative scripts*.
5. **Metode Penelitian**
6. **Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran atau *mixed method*. Pendekatan *mixed method* dipilih karena sesuai dengan *core characteristic* yang dikemukakan Creswell (2012 dalam Indrawan dan Yaniawati (2015: 77), yang antara lain mengemukakan sebagai berikut.

Peneliti mengadakan suatu eksperimen dengan pengukuran kuantitatif untuk menilai dampak, hasil dari sebuah perlakuan. Sebelum eksperimen dimulai, peneliti mengumpulkan data kualitatif untuk membantu dalam mendesain perlakuan, atau sebagai alternatif strategi desain yang lebih baik dengan cara merekrut partisipan untuk percobaan.

Dengan penggunaan pendekatan campuran ini, diharapkan kompleksitas perma-salahan penelitian dapat dianalisis secara lebih lengkap, baik secara kualitatif maupun kuantitatif sesuai dengan data yang diperlukan.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah *The Embedded Design* atau metode penyisip. Menurut Indrawan dan Yaniawati (2015: 84) bahwa pada metode penyisipan (*Embeded Design*) peneliti hanya melakukan *mixed* (campuran) pada bagian dengan pendekatan kualitatif pada penelitian yang berkarakter kuantitatif. Demikian pula sebaliknya. Penyisipan dilakukan pada bagian yang memang membutuhkan penguatan ataupun penegasan, sehingga simpulan yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan pemahaman yang lebih baik, bila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

Penelitian Kuantitatif yang digunakan adalah pendekatan eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasi eksperiment)* yaitu dilakukan tanpa proses teknik peluang (Frankel dan Wallen dalam Indrawan dan Yaniawati, 2014:58). Pada desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping* (X), serta kelompok kontrol dengan pembelajaran *cooperative scripts* yang dilakukan di sekolah, kemudian masing-masing kelompok diberikan *pretest* dan *postest* (O).

Penelitian dengan menggunakan dua kelompok yaitu untuk membandingkan peningkatan berpikir kreatif peserta didik antar kelas eksperimen dan kelas kontrol, selain itu untuk membandingkan kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *mind mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts*.

Pendekatan kualitatif yang akan digunakan yaitu penelitian deskriptif. Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

Penelitian yang dilakukan menghasilkan beberapa data, yaitu data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas peserta didik dan dokumentasi serta data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

1. **Sampel Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel tanpa teknik *sampling* mengingat desain penelitian yang penulis gunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Hal ini sesuai dengan pernyataan Indrawan dan Yaniawati (2015: 58) bahwa penelitian dalam pembelajaran kelompok mengikuti pembagian kelas yang sudah ada, namun tidak sama dengan pra-eksperimen, desain ini sudah menggunakan kelas kontrol. Adapun sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Al-Farabi yang terdiri atas 20 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VII Al-Battani yang terdiri atas 20 orang sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dipilih karena memiliki kemampuan rerata yang relatif sama. Adapun data sampel adalah hasil tes awal dan tes akhir dari kedua kelas tersebut.

1. **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sekolah Cinta Ilmu yang beralamat di Jalan Raya Laswi No. 316 Kab.Bandung, Jawa Barat. MTs Sekolah Cinta ilmu ini adalah sekolah yang berdiri di bawah naungan Yayasan Nurul Falah dan Kementirian Agama. Penulis melakukan penelitian pada kelas VII Al-Farabi dan Al-Battani yang bertempatan di ruangan kelas Al-Farabi dan Al-Battani.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes menggunakan jenis tes uraian. Teknik tes dilaksanakan melalui tes awal dan tes akhir untuk mengukur kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel, dan kemampuan berpikir kreatif. Teknik nontes dilakukan untuk mengukur penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kemali isi teks fabel beserta dengan perencanaan dan aktivitas belajar peserta didik. Teknik nontes yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan agar dapat mengumpulkan data yang relevan dengan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan hipotesis yang ditetapkan oleh penulis. Untuk itu, diperlukan instrumen pengumpulan data yang relevan dan dapat mengukur data sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

1. **Teknik Pengolahan Data**

Langkah-langkah mengolah data dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. memvalidasi data;
2. mengorganisasi data;
3. pemberian kode;
4. menyajikan temuan;
5. menafsirkan makna temuan;
6. memvalidasi akurasi temuan.

Analisis terhadap data kuantitatif dilakukan dengan:

* 1. verifikasi data;
  2. klasifikasi dan pengkodean;
  3. entri data;
  4. analisis statistik;
  5. membuat tampilan.

Adapun prosedur penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan.

1. **Tahap Perencanaan**

Langkah awal dari tahap ini diawali dengan studi pendahuluan terkait dengan kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel dan berpikir kreatif peserta didik. Dari studi pendahuluan tersebut, ditetapkan masalah penelitian. Penulis kemudian mengadakan studi empiris dan studi pustaka untuk mencari informasi.Setelah masalah penelitian teridentifikasi dengan jelas, penulis merumuskan masalah penelitian. Kemudian, disusun proposal penelitian sebagai acuan dan petunjuk arah pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, penulis menyusun instrumen untuk mengumpulkan data pada sampel yang diteliti. Setelah instrumen dibuat, dilakukan pengujian instrumen melalui uji coba dan penilaian ahli (*expert judgement*) untuk menentukan kelayakannya sebagai alat pengukuran penelitian.

1. **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahapan ini, penulis melaksanakan penelitian dengan melibatkan diri pada Penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Sumber data yang digunakan adalah lembar observasi yang dilakukan oleh dua observer. Pada awal pembelajaran dilakukan tes awal, sedangkan pada akhir pembelajaran, dilakukan tes akhir.

1. **Tahap Pelaporan**

Setelah data diolah dan dianalisis, Tahap terakhir yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah membuat laporan hasil penelitian.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data statistik dan teknik deskriptif kualitatif. Teknik analisis statistik digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data kualitatif.

Teknik deskriptif kualitatif mengacu pada metode deskriptif. Metode dekriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan uji beda atau uji-t. Teknik ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar kelas eks-perimen dan kelas kontrol, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.

1. **Hasil dan Pembahasan**
2. **Deskripsi Penelitian**

Penilaian ahli *(expert judgement)* dilakukan terhadap seluruh instrumen penelitian. Dalam hal ini, instrumen berupa Silabus, Rancangan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Bahan Ajar, Soal Tes, Observasi Penggunaan Model *Mind mapping* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel, dan Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel telah ditelaah oleh ahli bidang pendidikan khususnya Bahasa Indonesia, yaitu Sugiharti. Dari hasil telaah pakar tersebut, diyatakan bahwa keseluruhan instrumen penelitian dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian dengan nilai rerata sangat baik. Di samping penilaian ahli (*expert judgement*), penulis juga berkolaborasi dengan guru pengajar Bahasa Indonesia di MTs Sekolah Cinta Ilmu, yang dalam penelitian ini bertindak sebagai observer.

Penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel di kelas eksperimen dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu pendahuluan, inti, dan akhir. Bergitu pula model *cooperative scripts* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel di kelas kontrol dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu pendahuluan, inti, dan akhir.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diteliti meliputi dua aspek yaitu berpikir lancar dan penguraian. Hal tersebut diukur dari hasil jawaban peserta didik dalam penggunaan model *mind mapping* dan *cooperative scripts* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel baik sebelum diberikan perlakuan atau sesudah diberikan perakuan.

1. **Analisis Data Penelitian**
2. **Gambaran Penggunaan Model *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan**

Tabel 1

Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Penggunaan Model *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Menceritakan Teks Fabel Eks | Pretest | Postest |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 8.30 | 16.50 |
| Simpangan Baku | 2.41 | 2.06 |

Gambar 1

Perbandingan Rata-Rata Menceritakan Kembali Teks Fabel Model *Mind Mapping*

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 8,30, lebih rendah jika dibandingkan dengan kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 16,50.

1. **Gambaran Penggunaan Model *Cooperative Scripts* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan**

Tabel 2

Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Penggunaan Model *Cooperative Scripts* Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Menceritakan Teks Fabel Kont | Pretest | Postest |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 8.90 | 9.80 |
| Simpangan Baku | 2.00 | 2.12 |

Gambar 2

Perbandingan Rata-rata Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Model *Cooperative Scripts*

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts* sebesar 8,90, lebih rendah jika dibandingkan dengan kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts* sebesar 9,80.

1. **Gambaran Peningkatan Kemampuan dalam Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Pada Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Scripts***

Tabel 3

Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Menceritakan Teks Fabel | *Mind Mapping* | *Cooperative Scripts* |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 8.20 | 0.90 |
| Simpangan Baku | 1.94 | 2.55 |

Gambar 3

Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata peningkatan kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts.* Dari hasil penelitian diketahui bahwa peningkatan peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 8,20, sedangkan peningkatan peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel yang menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts* sebesar 0,90. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran *mind mapping* lebih baik jika dibandingkan dengan model pembelajaran *cooperative scripts.*

1. **Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Mind Mapping***

Tabel 4

Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Mind Mapping*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Berfikir Kreatif Eks | Pretest | Postest |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 29.10 | 48.85 |
| Simpangan Baku | 3.81 | 3.91 |

Gambar 4

Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Mind Mapping*

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 29,10, lebih rendah jika dibandingkan dengan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 48,85.

1. **Gambaran Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Cooperative Script***

Tabel 5

Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Cooperative Script*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Berfikir Kreatif Kont | Pretest | Postest |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 28.05 | 29.90 |
| Simpangan Baku | 4.83 | 5.40 |

Gambar 5

Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Cooperative Script*

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative script* sebesar 28,05, lebih rendah jika dibandingkan dengan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam menceritakan kembali isi teks fabel setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative script* sebesar 29,90.

1. **Gambaran Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel yang Menggunakan *Model Mind Mapping* dengan Peserta Didik yang Menggunakan Model *Cooperative Scripts***

Tabel 6

Peningkatan Berpikir Kreatif Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Berfikir Kreatif Gain | *Mind Mapping* | *Cooperative Scripts* |
| Jumlah Sampel | 20 | 20 |
| Rata-rata | 19.75 | 1.85 |
| Simpangan Baku | 7.72 | 6.00 |

Gambar 6

Peningkatan Berpikir Kreatif Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Tabel dan gambar di atas menjelaskan rata-rata peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts.* Dari hasil penelitian diketahui bahwa peningkatan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 19,75, sedangkan peningkatan berfikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts* sebesar 1,85. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran *mind mapping* lebih baik jika dibandingkan dengan model pembelajaran *cooperative scripts.*

1. **Uji Normalitas Data**

Sebelum melakukan analisis perbandingan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data yang bertujuan untuk menentukan metode perbandingan yang digunakan. Jika data yang digunakan pada kedua kelompok berdistribusi secara normal, maka analisis perbandingan yang digunakan adalah analisis parametrik uji t-independen dan uji t berpasangan, tetapi jika data pada kedua kelompok tidak berdistribusi secara normal, maka analisis perbandingan yang digunakan adalah analisis non parametrik *mann whitney* dan *willcoxon*. Untuk menguji distribusi data pada setiap kelompok digunakan metode Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan sebagai berikut:

* Jika p value > 0,05 maka distribusi data normal
* Jika p value < 0,05 maka distribusi data tidak normal

Tabel 7

Hasil Uji Normalitas Data

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kelompok** | **Nilai-p** | **Kesimpulan** |
| MKITF *Mind Mapping* Pretest | 0.403 | Normal |
| MKITF *Mind Mapping* Postest | 0.638 | Normal |
| MKITF *Cooprative Scripts* Pretest | 0.536 | Normal |
| MKITF *Cooprative Scripts* Postest | 0.328 | Normal |
| Gain MKITF *Mind Mapping* | 0.683 | Normal |
| Gain MKITF *Cooperative Script* | 0.119 | Normal |
| Berfikir Kreatif *Mind Mapping* Pretest | 0.971 | Normal |
| Berfikir Kreatif *Mind Mapping* Postest | 0.943 | Normal |
| Berfikir Kreatif *Cooperatif Script* Pretest | 0.595 | Normal |
| Berfikir Kreatif *Cooperatif Script* Postest | 0.648 | Normal |
| Gain BK *Mind Mapping* | 0.959 | Normal |
| Gain BK *Cooperative Script* | 0.894 | Normal |

Berdasarkan hasil pengujian normalitas di atas, diketahui bahwa p-value yang diperoleh masing-masing kelompok uji > 0,05 yang menunjukan bahwa data yang digunakan berdistribusi secara normal, sehingga uji perbandingan yang digunakan adalah uji parametrik uji t-independen dan uji t berpasangan.

1. **Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas digunakan untuk kepentingan akurasi data dan kepercayaan terhadap hasil penelitian. Pengujian homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua kelompok, yaitu dengan melihat perbedaan varians kelompoknya. Untuk mendeteksi ada tidaknya pelanggaran homogenitas, dapat dilihat dengan menggunakan uji *levene test* dengan ketentuan sebagai berikut:

* Jika p-value > 0,05, maka varians bersifat homogen.
* Jika p-value < 0,05, maka varians bersifat heterogen

Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8

Hasil Uji Homogenitas Varians

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Nilai-p** | **Kesimpulan** |
| Kemampuan Menceritakan Kembali\_Pretest | 0.523 | Homogen |
| Kemampuan Menceritakan Kembali\_Postest | 0.393 | Homogen |
| Kemampuan Menceritakan Kembali\_Gain | 0.412 | Homogen |
| Berfikir Kreatif\_Pretest | 0.614 | Homogen |
| Berfikir Kreatif\_Postest | 0.089 | Homogen |
| Berfikir Kreatif\_Gain | 0.26 | Homogen |

Untuk menguji homogenitas varians dua kelompok data yang akan dibandingkan menggunakan metode *Levine* yang dilakukan dengan *software* SPSS. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas yang disajikan pada tabel di atas. Dari tabel tersebut terlihat bahwa semua kelompok data yang akan dibandingkan memiliki nilai p yang melebihi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa pasangan dari setiap data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

1. **Simpulan**

Simpulan yang ditarik dari rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian ini, sebagai berikut.

1. Penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel telah dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang mengacu pada pendapat Buzzan dalam Hidayati (2011). Penggunaan model *mind mapping*  dapat mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan isi teks fabel sebelum dan sesudah menggunakan model *mind mapping.*
3. Peningkatan kemampuan dalam menceritakan kembali isi teks fabel peserta didik dengan menggunakan model *mind mapping* terbukti lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative scripts.*
4. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang menggunakan model *mind mapping* lebih baik jika dibandingkan dengan model *cooperative scripts.*

**Daftar Pustaka**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Harsiati, Titik et al,. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Hidayati, R. Panca. 2011. *Menulis Esai & Pembelajarannya*. Bandung: Prisma Press.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Indrawan dan Yaniawati. 2014. *Metode Penelitian.* Bandung: PT Refika Aditama.

Kosasih, E. dan Restuti. 2016. *Bahasa Indonesia.* Jakarta: Erlangga.

Liliawati Winny dan Puspita Erna. 2010. *“Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa”.* Prosiding Seminar Nasional Fisika 2010. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Tidak diterbitkan

Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas & Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama,2002), hal.33.

Munandar, U. (1987). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta. Gramedia.

Ramdani, Dadan. 2016. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Upaya Peningkatan Kemampuan BerpikirKreatif dan Keefektifan BelajarPeserta Didik SMP.* Bandung: Universitas Pasundan.

Riadi, Muchlisin. 2014. *Pengertian, Manfaat, dan Membuat Mind Mapping.* [http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat mind.html](http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat%20mind.html). Diakses tanggal 18 Mei 2018.

Sadiman, S. Arief. Dkk. 2008. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Saptanti, Nur, Sari. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Meny.imak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer.* UNNES: Semarang.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Siswono, Tatang Yuli Eko. 2004. Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpadu Dengan Model Wallas Dan Creative Problem Solving (CPS) Di SMP NEGERI 4 Dan SMP NEGERI 26 Surabaya. (Buletin Pendidikan Matematika Volume 6 Nomor 2)

Suhendar, M. E., dan Supinah Pien. 1997. *MKDU (Mata Kuliah Dasar Umum) Bahasa Indonesia (Keterampilan Menyimak dan Berbicara).* Bandung: Pionir Jaya.

Supinah, Pien. 2003. *Pengaruh Keterampilan dan Intelligence Quotient terhadap Prestasi Belajar Siswa. Media Tor (Jurnal Komunikasi).* Vol. 4 No.12. [http://ejurnal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view 843](http://ejurnal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view%20843). Diakses 20 April 2018.

Tarigan, Henry, Guntur. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry, Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa Bandung.

Tarigan, Henry, Guntur. 2009. *Pengajaran Gaya Bahasa.* Bandung: Angkasa Bandung.

Wahono. Mafrukhi. Sawali. 2016. *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII.* Jakarta: Erlangga.