

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kemampuan Kreativitas

###### a. Pengertian Kreativitas

Berikut beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli. Menurut Ningsih dan Rakimahwati (2020, hlm. 200) menyatakan bahwa, “kreativitas adalah sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam bentuk mengekspresikan dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat”.

Selain itu menurut Yusikah dan Turdjai (2021, hlm. 20) menjelaskan bahwa, “kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode maupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah”.

Di samping itu menurut Kau (2017, hlm. 161) menjelaskan bahwa, “kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memberikan suatu gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan suatu permasalahan, kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, originalitas dalam berpikir serta kemampuan dalam mengelaborasi suatu gagasan”.

Menurut Riyanti (2019, hlm. 12) menyatakan bahwa, sebagai berikut:

Kreativitas merupakan sebuah sifat, kemampuan, proses berkreasi, pertimbangan-pertimbangan yang mempengaruhi perilaku dan menghasilkan kebaruan. Kebaruan di sini dapat dipahami sebagai sebuah nilai baru, baik berupa produk, gagasan praktis, dan ide. Artinya, dalam kategori pengertian ini kreativitas berangkat dari individu. Serta kreativitas merupakan sebuah proses yang hasilnya dinilai oleh orang lain berdasarkan kompetensi dan kreasi. Artinya, kreativitas berkaitan dengan aspek-aspek di luar individu. Jadi,

dapat disimpulkan bahwa kreativitas berkaitan dengan individu dan sesuatu di luar individu.

Menurut Masnona (2017, hlm. 20) menyatakan bahwa, sebagai berikut:

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativita”.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau ide-ide yang dapat diterapkan untuk memecahkan suatu permasalahan, kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, originalitas dalam berpikir serta kemampuan dalam mengelaborasi suatu gagasan.

#### b. Karakteristik Kreativitas

Adapun karakteristik kreativitas menurut Fitriani (2016, hlm. 50) menyatakan bahwa, karakteristik berpikir kreatif ada 4 yaitu:

- 1) Keterampilan berpikir lancar, mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), mencari banyak alternatif yang berbeda sehingga menghasilkan berbagai gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal, membuat kombinasi dan memikirkan cara yang tidak lazim sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan unik.
- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, mampu memperkaya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan maupun situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Selain itu menurut Rubiyati, dkk (2018, hlm. 4) menyatakan bahwa, “karakteristik kreativitas antara lain: 1) Dapat berkembang melalui rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, dan 2) Adanya media sosial instagram dapat memberikan rangsangan kepada remaja karena remaja dapat memperoleh informasi, dapat berinteraksi dengan orang lain, selanjutnya dapat digunakan untuk merangsang kreativitasnya”.

Karakteristik menurut Kailul (2021, hlm. 26) menunjukkan bahwa, sebagai berikut: “1) Siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, 2) Siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan 3) Akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didupatkannya”.

Di samping itu menurut Hidayanti (2021, hlm. 31-33) menyatakan bahwa karakter kreatif dalam diri masing-masing individu memiliki indikator, sebagai berikut:

- 1) Mereka menggunakan pemikiran yang berani mendobrak batas-batas serta berani untuk menyimpang dari kebiasaan-kebiasaan yang diterima masyarakat.
- 2) Mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan pendekatan dan suatu strategi yang baru.
- 3) Mereka memiliki keberanian untuk mempertahankan apa yang mereka yakini dalam berpendapat dan mau mengambil resiko dari apa yang menjadi keputusannya.
- 4) Mereka berani mencoba dan mengembangkan segala sesuatu yang sudah ada.
- 5) Mereka dengan suka rela mengerjakan proyek-proyek baru yang menantang.
- 6) Mereka berani bertahan dalam pencarian untuk mengetahui segala sesuatu yang belum diketahui sebelumnya.
- 7) Mereka terus mencari alternatif baru apabila belum bisa mendapatkan hasil pencarian sebelumnya.
- 8) Mereka berani untuk mencoba segala sesuatu yang baru.
- 9) Mereka memiliki citra diri yang positif yakni ketekunan dan keingintahuan yang tinggi.

Menurut Meity, dkk (2015, hlm. 64) menyatakan bahwa karakteristik kreativitas, ialah

- 1) Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan 2) Menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (aptitude) seperti kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan keaslian (orisinalitas) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (non-aptitude), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas sebagai berikut: 1) Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru, meliputi kognitif (aptitude) seperti kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan keaslian (orisinalitas) dalam pemikiran. 2) Menerapkannya dalam pemecahan masalah, meliputi afektif (non-aptitude), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Dan 3) Dapat berkembang melalui rangsangan yang diberikan oleh lingkungan.

### c. Faktor Pendorong Kreativitas

Berikut merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas individu. Menurut Amelia (2023, hlm. 19-20) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif adalah faktor internal, kondisi yang memungkinkan timbulnya proses kreatif antara lain:

- 1) Keterbukaan terhadap hal-hal baru, baik pengaruh internal maupun eksternal. Kapasitas untuk menerima informasi dari semua sumber dari pengalaman hidup sendiri dengan menerimanya apa adanya, tanpa melakukan upaya untuk membela diri, tanpa kekakuan terhadap pengalaman ini, dan dengan keterbukaan terhadap konsep, keyakinan, persepsi, dan hipotesis penuh dikenal sebagai keterbukaan terhadap pengalaman. Individu yang menyambut keragaman karenanya inovatif.
- 2) Evaluasi internal, atau sekadar penilaian atas hasil kerja seseorang, terutama diputuskan oleh orang itu, bukan oleh kritik atau penegasan dari orang lain. Walaupun demikian individu terbuka untuk saran dan kritik dari orang lain.
- 3) Kapasitas untuk bereksperimen dan bermain dengan konsep, bentuk, dan elemen. Kapasitas untuk menggabungkan objek yang sudah ada.
- 4) Kreativitas dipengaruhi oleh keimanan seseorang keimanan kepada wahyu Al-Qur'an dapat memanifestasikan semua potensi dalam akal manusia.

Selain itu menurut Uno (2014, hlm. 155) menyatakan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu:

- 1) Kepekaan dalam melihat lingkungan: peserta didik sadar bahwa berada di tempat yang nyata.
- 2) Kebebasan dalam melihat lingkungan: mampu melihat masalah dari segala arah.
- 3) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil: hasrat ingin tahu besar.
- 4) Optimis dan berani mengambil risiko: suka tugas yang menantang.
- 5) Ketekunan untuk berlatih: wawasan yang luas.
- 6) Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

Di samping itu menurut Hidayanti (2021, hlm. 26-27) menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kreatif peserta didik adalah motivasi belajar antara lain:

- 1) Baik itu dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dorongan dari luar diri peserta didik menjadikan peserta didik lebih kuat untuk mengetahui sesuatu hal.

- 2) Jika motivasi belajar peserta didik ditingkatkan, maka akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- 3) Begitu juga sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik rendah maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan kurang.

Menurut Kailul (2021, hlm. 29) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor pendukung kreativitas siswa, tanpa salah satu dari keempat pendukung tersebut maka siswa kurang maksimal dalam mencapai tingkat kreativitas yang diinginkan, faktor pendukung pengembangan kreativitas yaitu:

- 1) Memberikan rangsangan mental baik
- 2) Lingkungan kondusif
- 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas
- 4) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Ada dua faktor dominan yang dapat mempengaruhi kreatif belajar siswa menurut Widiyaningrum & Harnanik (2016, hlm. 734) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Faktor keadaan saat pembelajaran terdiri atas variabel situasi yang ada pada saat pembelajaran sehingga memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan, situasi yang mendorong untuk menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong untuk tanggungjawab, disiplin, dan mandiri.
- 2) Faktor rangsangan lingkungan yang terdiri atas situasi yang menekan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, memperkirakan, mengkomunikasikan, perhatian dari orang tua, stimulasi dari lingkungan, dan motivasi belajar dalam diri maupun dari luar.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong kreativitas sebagai berikut:

- 1) Faktor intelegensi (kecerdasan), berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang yang dapat mempengaruhinya untuk berpikir, bertindak dan berbuat sesuatu yang kreatif, serta mampu berpikir berbagai alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan.
- 2) Faktor kepribadian, berkaitan dengan dorongan dalam diri seseorang yang dapat meingkatkan atau mempengaruhi kreativitas seperti rasa ingin tahu, daya imajinasi, adanya keyakinan diri, kemandirian, disiplin dan berani mengambil risiko

- 3) Faktor lingkungan, berkaitan dengan stimulus dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah atau masyarakat.

d. Faktor Penghambat Kreativitas

Terdapat berbagai faktor penghambat yang dihadapi seseorang ketika ia akan mengembangkan kreativitasnya. Berikut ini beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas seseorang. Menurut Mulyana (2015, hlm. 150) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Kesombongan, seseorang yang sombong akan terhambat kreativitasnya. Hal ini karena orang lain dianggap memiliki kemampuan di bawahnya sehingga ia tidak mau belajar dari orang lain.
- 2) Putus asa, salah satu sikap yang juga tidak boleh melekat pada seseorang yaitu putus asa karena akan mengganggu perkembangan kreativitas.
- 3) Pandangan yang sempit, perkembangan teknologi yang pesat saat ini harus dapat diikuti dengan baik karena dengan adanya kehadiran teknologi seharusnya makin memudahkan untuk memperluas pandangannya.

Adapun faktor penghambat kreativitas menurut Kailul (2021, hlm.

30) menyatakan bahwa faktor penghambat kreativitas antara lain:

- 1) Tidak ada dorongan dari lingkungan sekitar misalnya dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun masyarakat.
- 2) Jadwal terlalu padat menekan anak sehingga anak menjadi takut penuh tekanan dalam menunjukkan kreativitas yang dimiliki.

Selain itu menurut Kurniasari, dkk (2016, hlm. 80) menjelaskan bahwa faktor-faktor penghambat kreativitas yang datang dari individu diantaranya:

- 1) Pengaruh dari kebiasaan dan pembiasaan
- 2) Kurangnya usaha dan kemalasan mental
- 3) Kekacauan dalam berpikir
- 4) Takut untuk mengambil resiko
- 5) Ketidakberanian untuk berbeda
- 6) Kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain
- 7) Merasa ditentukan oleh nasib.

Menurut Efendi dan Budiman (2018, hlm. 27-28) menyatakan bahwa faktor penghambat dapat melalui faktor internal maupun faktor eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, disebabkan oleh adanya tidak percaya diri, dan apatis (sikap acuh tak acuh) yang tidak tanggap terhadap perkembangan terhadap diri sendiri.
- 2) Faktor Eksternal, disebabkan oleh adanya faktor keluarga, dan masyarakat

Di samping itu menurut Hanafie & Amin (2018, hlm. 339-340) menyatakan bahwa faktor penghambat yang menyebabkan kreativitas pembelajar terhambat, yakni sebagai berikut:

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi. Tidak pernah merangsang pembelajar dengan pertanyaan, kurang membangkitkan rasa ingin tahu pembelajar, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pembelajar dengan jawaban yang tidak rasional dapat menghambat bakat dan kreativitasnya.
- 2) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Pembelajar butuh waktu sendiri untuk mengembangkan kreativitasnya. Tingkah laku pembelajar merupakan ekspresi dirinya terhadap lingkungan untuk mengaktualisasikan apa yang ada dalam dirinya. Namun, orang tua sering melihat sosok pembelajar sebagai pribadi yang tidak utuh. Umumnya, orangtua memperlakukan pembelajar sesuai dengan apa yang mereka kehendaki tanpa bertanya kemauan pembelajarnya.
- 3) Tidak boleh berimajinasi. Bagi orang tua umumnya, berimajinasi dipandang sebagai perbuatan yang sia-sia dan percuma karena berimajinasi yang terlalu tinggi menyebabkan pembelajar semakin malas. Namun, berimajinasi juga dapat mengembangkan kreativitas anak di samping didukung oleh bimbingan dan arahan.
- 4) Orang tua yang konservatif dan over protektif. Orangtua yang konservatif tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Mereka merasa khawatir apabila kreativitas pembelajar sudah berada di luar garis kebiasaan lama, dan untuk itu, ia memberikan perlindungan yang berlebihan, misalnya dengan memenuhi segala kebutuhan pembelajar agar ia tidak menyimpang dari kebiasaan lama.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas sebagai berikut:

- 1) Pandangan yang sempit, putus asa, dan tidak percaya diri.
- 2) Lingkungan yang konservatif dan over protektif.

- 3) Takut untuk mengambil resiko, kurangnya usaha, dan kemalasan mental.
  - 4) Tidak ada dorongan bereksplorasi
- e. Upaya Peningkatan Kreativitas

Adapun upaya peningkatan dalam kreativitas, menurut Fitriani (2016, hlm. 50-54) menyatakan bahwa, “dalam upaya peningkatan kreativitas yaitu: 1) Kesiapan dan luwesan sikap dari guru perlu diperhitungkan agar siswa benar-benar dapat merasakan manfaat dari pengajaran. 2) Merangsang kemampuan berpikir divergen dan konvergennya”.

Selain itu menurut Hanafie & Amin (2018, hlm. 340-341) menjelaskan bahwa kreativitas tidak muncul dengan sendirinya, namun membutuhkan kondisi yang tepat serta dukungan dan fasilitas dari orangtua dan lingkungannya. Upaya menumbuhkembangkan kreativitas pembelajar, sebagai berikut:

- 1) Memahami kebutuhan dasar pembelajar. Kebutuhan dasar pembelajar dapat dilihat dari keberadaannya dirumah. Apa yang dilakukan oleh orangtua adalah contoh bagi pembelajar, untuk itu, orangtua hendaknya memberikan contoh yang baik terhadap pembelajarnya. Berikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengekspresikan dirinya, utamanya menumbuhkan rasa percaya dirinya untuk mencoba segala sesuatu. Berikan dorongan atau dukungan terhadap halhal yang mampu ia lakukan dan arahkan serta bimbinglah pembelajar apabila ia meras melakukan kesalahan. Di samping itu, latihlah kepekaannya dengan memberikan pandangan yang berbeda atau pertanyaan dan jawaban yang menimbulkan rasa ingin tahu.
- 2) Mematangkan emosi pembelajar. Lingkungan keluarga adalah awal terbentuknya pribadi seorang pembelajar. Pembelajar yang berbakat dan kreatif membutuhkan kasih sayang dan pengertian dari orangtua. Ia mampu melakukan sesuatu namun ia pun butuh untuk diingatkan batas-batas sesuatu itu mampu ia lakukan. Hal ini dapat melatih emosi pembelajar yang bersifat fluktuatif.
- 3) Membangun komunikasi yang efektif. Lewat komunikasi setiap pembelajar ingin keberadaannya ditanggapi orang lain, terutama orangtuanya. Membangun komunikasi yang sesuai dengan naluri kejiwaan pembelajar merupakan salah satu upaya merangsang berpikir kritis dan kreatif. Cara ini dapat dilakukan



dengan pertanyaan dan jawaban yang membutuhkan pemecahan masalah dan pernyataan setuju dan tidak setuju.

Menurut Sinar (2018, hlm. 57) menyatakan bahwa meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam belajar sebagai berikut: 1) Siswa perlu dilatih untuk mencari sumber belajar sendiri melalui metode resitasi. 2) Merangsang siswa menjadi rajin dan giat belajar.

Di samping itu menurut Rahayu (2018, hlm. 113) menyatakan bahwa peningkatan kreativitas antara lain:

- 1) Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 3) Keberanian mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- 4) Mampu menyelesaikan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu.
- 5) Bergembira dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Batara (2022, hlm. 10) menjelaskan bahwa upaya meningkatkan kreativitas, yaitu: “1) Menghargai dan mendorong siswa untuk menggali kemampuan yang dimiliki dalam memahami serta menuangkan pemahaman atas materi yang ingin dibuat. 2) Melalui pemberian apersepsi ini akan menghasilkan karya yang beragam sesuai dengan tingkat pemahaman dan kreativitas siswa”.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kreativitas sebagai berikut: 1) Kesiapan dan luwes sikap dari guru perlu diperhitungkan agar siswa benar-benar dapat merasakan manfaat dari pengajaran yang merangsang kemampuan berpikir divergen dan konvergennya. 2) Memahami kebutuhan dasar pembelajar 3) Berani bertanya dan mengemukakan pendapat. 4) Menghargai dan mendorong siswa untuk menggali kemampuan yang dimiliki dalam memahami serta menuangkan pemahaman atas materi yang ingin dibuat. 5) Merangsang siswa menjadi rajin dan giat belajar.

#### f. Indikator Kreativitas

Adapun indikator persiapan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan menurut Uno dan Nurdin (2013, hlm. 143)

menjelaskan bahwa, sebagai berikut: “1) Mengatur bahan pelajaran. 2) Lingkungan belajar. 3) Memilih strategi belajar. 4) Memilih media pembelajaran”.

Selain itu menurut Shoffa (2020, hlm. 331) menyatakan bahwa, “indikator kreativitas yang dinilai ada empat indikator yakni: 1) Kelancaran, 2) Kelenturan (fleksibilitas), 3) Keaslian (originalitas), 4) Kerincian (elaborasi)”.

Menurut Masnona (2017, hlm. 22-23) menjelaskan bahwa, sebagai berikut:

Indikator kreativitas belajar peserta didik yang direncanakan diteliti dengan indikator sebagai berikut: 1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi. 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi. 3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 4) Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri. 5) Memiliki kemandirian yang tinggi. 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.

Di samping itu menurut Murniati (2022, hlm. 88) menyatakan bahwa, “ada empat indikator berpikir kreatif yang diukur melalui tes antara lain: 1) Orisinalitas. 2) Fleksibilitas. 3) Kelancaran (fluency). 4) Elaborasi”.

Menurut Bagi (2022, hlm. 23-24) menyatakan bahwa, setiap peserta didik harus memiliki kemampuan atau keterampilan berpikir kreatif yang harus dikembangkan serta dipersiapkan untuk menghadapi era digital dalam dunia pendidikan sekarang ini. Aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif terdiri dari aspek dan indikator sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Aspek dan Indikator Kreativitas**

**Sumber: Bagi (2022: 23-24)**

No	Aspek	Indikator
1	Berpikir Lancar (Fluency)	a. Menjawab dengan menggunakan beberapa jawaban jika ada pertanyaan. b. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasan yang dimilikinya.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.</li> <li>d. Gemar mengajukan pertanyaan</li> </ul>
2	Berpikir Luwes (Flexibility)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.</li> <li>b. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</li> <li>c. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda</li> </ul>
3	Berpikir Orisinil (Originality)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Setelah membaca atau mendengar gagasangagasan, bekerja untuk menyelesaikan permasalahan yang baru.</li> <li>b. Memiliki kemampuan untuk selalu memikirkan gagasan atau ide baru dalam menyelesaikan masalah.</li> </ul>
4	Berpikir Elaboratif (Elaboration)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat memikirkan keterkaitan antara konsep yang satu dengan yang lainnya.</li> <li>b. Mampu mengembangkan gagasan atau ide yang dikemukakan oleh peserta didik lainnya secara lebih luas.</li> <li>c. Memberikan jawaban atas pertanyaan dengan memuaskan</li> </ul>

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas terdiri dari empat indikator yaitu: 1) Berpikir Lancar (Fluency) gemar mengajukan pertanyaan. 2) Berpikir Luwes (Flexibility) memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. 3) Berpikir Orisinil (Originality) memiliki kemampuan untuk selalu memikirkan gagasan atau ide baru dalam

menyelesaikan masalah. 4) Berpikir Elaboratif (Elaboration) dapat memikirkan keterkaitan antara konsep yang satu dengan yang lainnya.

## 2. Metode Pembelajaran Mind Mapping

### a. Pengertian Mind Mapping

Mind map merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswa dapat berkreasi dalam membentuk ide pikiran, mencatat apa yang perlu dipelajari. Metode ini lebih menitikberatkan pada penggabungan warna dan bentuk yang akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami isi untuk meningkatkan kemampuan belajar kreatif siswa (Darusman, 2014, hlm. 164-173).

Menurut Hayati, dkk (2017, hlm. 67) menjelaskan bahwa, “Metode mind map yakni metode berupa peta pikiran atau pengonsepan pemikiran siswa melalui pemikiran-pemikiran terhadap materi yang dipelajarinya, dengan adanya berbagai kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang garis melengkung yang dituangkan secara kreatif. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat berbagai materi atau informasi yang didapatkan”.

Selain itu menurut Chafidho (2020, hlm. 9) menyatakan bahwa, “Metode mind mapping dapat dikatakan sebagai suatu kerangka penyimpanan dan penuangan informasi yang telah didapat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung dan mengajak peserta didik berfikir kreatif”.

Di samping itu menurut Sitinjak (2022, hlm. 17) menjelaskan bahwa, “mind mapping yaitu cara membuat catatan yang kreatif dan efektif dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata-kata, dan gambar yang merangsang secara visual dibandingkan dengan cara mencatat yang cenderung kaku, dan satu warna. Mind mapping menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual gambar untuk membentuk kesan”.

Menurut Anugrah (2022, hlm. 36-37) menyatakan bahwa, “Mind Mapping merupakan skema yang dihimpun dengan berisikan konsep-konsep, teorema, yang berasal dari kinerja secara internal dalam otak ketika sedang belajar”. Jadi Mind Mapping akan membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir secara kritis dan sistematis melalui proses menuangkan ide-idenya mengenai suatu materi dengan menggunakan metode peta pikiran.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mind mapping adalah pemetaan pikiran yang dapat memudahkan dalam mencatat informasi dengan mudah secara kreatif dan efektif. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat berbagai materi atau informasi yang didapatkan.

b. Karakteristik Mind Mapping

Metode pembelajaran Mind Mapping memiliki berbagai karakteristik atau memiliki komponen yang menunjukkan ciri khasnya. Menurut Swadarma (2013, hlm. 10) mengemukakan bahwa, sebagai berikut:

Ada tujuh ciri utama dari mind map. Karakteristik tersebut meliputi: 1) Kertas, gunakan kertas putih biasa dengan orientasi lanskap. 2) Pewarnaan, gunakan krayon dengan jumlah sekitar 2-7 warna, sehingga tiap cabang mempunyai warna yang berbeda. 3) Garis, gunakan garis lengkung yang meruncing dari pangkalnya. 4) Huruf induk dan cabang dimulai dari gambar tengah menggunakan huruf besar, sedangkan cabang menggunakan huruf kecil. Letak antara garis dan huruf mempunyai panjang yang sama. 5) Kata Kunci, gunakan kata kunci yang dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan. 6) Gambar kunci, menggunakan kata-kata yang disertai gambar sehingga mudah diingat. 7) Struktur, topik besar diletakkan di tengah-tengah kertas, kemudian garis-garis disebar ke segala arah untuk subtopik dan informasi lainnya.

Menurut Karim (2017, hlm. 8) menjelaskan bahwa, “Karakteristik metode peta pikiran disebutkan berikut: 1) Subjek yang diminati mengalami kristalisasi pada gambar pusat; 2) Tema pokok dan tema memancar keluar serta gambaran sentral sebagai cabang-cabangnya; dan 3) Cabang mencantumkan gambar utama atau kata kunci”.

Selain itu menurut Windura (2013, hlm. 16) mengartikan bahwa, “Karakteristik mind mapping adalah berbentuk visual alias gambar,

sehingga 1) Mudah dilihat, 2) Mudah dibayangkan, 3) Mudah ditelusuri, 4) Mudah dibagikan kepada orang lain, 5) Mudah dipresentasikan, 6) Mudah didiskusikan bersama, dan sebagainya”.

Di samping itu menurut Batara (2022, hlm. 18) menyatakan bahwa, sebagai berikut:

Beberapa karakteristik metode mind mapping yang membedakan dari pembelajaran lainnya yaitu: 1) Konsep atau gagasan pokoknya hanya ada satu, 2) Terdapat hubungan yang menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain, 3) Terdapat label yang secara jelas menunjukkan makna hubungan yang menghubungkan konsep-konsep tersebut, dan 4) Desain dibuat sesuai dengan diagram, peta atau gambar formal sebagai bentuk pengungkapan konsep atau dokumen penting.

Menurut Dole (2022, hlm. 128) karakteristik metode mind mapping menyatakan bahwa, sebagai berikut:

Sebuah mind map yang baik memiliki tiga karakteristik penting sebagai berikut: 1) Sebuah gambar di tengah yang akan menjadi perangkum subjek utama sebagai pertimbangan. Sebagai contoh, jika kita hendak membuat mind map untuk merancang suatu proyek, kita dapat meletakkan di tengah bidang kertas sebuah sketsa berupa berkas. Dalam hal ini, tidak dibutuhkan keahlian khusus dalam bidang artistic untuk membuat sebuah mind map. 2) Garis tebal menyebar sebagai cabang dari gambar yang ada di tengah. Cabang-cabang tersebut sebagai representasi dari tema pokok yang menghubungkannya dengan subjek utama, dan masing-masing cabang tersebut direpresentasikan melalui warna-warna yang berbeda. Berikutnya kita membentuk cabang utama, sebagai anak cabang tunas, bahkan ranting, jika kita menginginkannya, dalam bentuk yang lebih kecil, dan seterusnya sampai pada ukuran terkecil yang menandakan hubungan terjauh dari tema utama, dan 3) Sebuah gambar utama atau kata, diletakkan pada setiap cabang.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peta pikiran yaitu: 1) Terdiri dari kertas, warna, garis, huruf, keyword, key image, dan struktur. 2) Berbentuk visual alias gambar, dan 3) Tema utama atau subyek memancar sebagai cabang-cabang kunci atau kata kunci.

#### c. Kelebihan Mind Mapping

Metode mind mapping juga mempunyai kelebihan sebagai berikut: Adapun kelebihan dari metode mind mapping menurut Huda (2015, hlm. 307) menyatakan bahwa diantaranya:

- 1) Mind map bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Ia merupakan strategi ideal untuk melejitkan ‘pemikiran’ siswa.
- 2) Mind map bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa bisa mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekalipun.
- 3) Mind map digunakan untuk membrainstorming suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi pelajar siswa.

Menurut Sitinjak (2022, hlm. 19) menyatakan bahwa mind mapping memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Metode tersebut cepat dalam proses pembelajaran,
- 2) Peserta didik lebih kreatif, serta
- 3) Peserta didik dapat mengingat dengan baik pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Hal tersebut sependapat dengan Shoimin (2014, hlm. 107) yang menyatakan bahwa kelebihan model mind mapping diantaranya:

- 1) Cara ini cepat.
- 2) Teknik 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.

Selain itu Menurut Chafidho (2020, hlm. 13) menjelaskan bahwa kelebihan dari metode mind mapping yaitu:

- 1) Dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.
- 3) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adapun kelebihan metode Mind mapping menurut Swadarma (2013, hlm. 73) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Fleksibel.
- 2) Dapat memusatkan perhatian.
- 3) Meningkatkan pemahaman.
- 4) Memungkinkan pengembangan imajinasi dan kreativitas tanpa batas.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan mind mapping sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan untuk membantu penguasaan konsep, membentuk, memvisualisasi, mendesain, dan mencatat.
- 2) Dapat membantu peserta didik lebih kreatif, serta dapat mengingat dengan baik pelajaran yang diberikan oleh pendidik.
- 3) Dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 4) Dapat memusatkan perhatian dalam meningkatkan pemahaman belajar serta pengembangan imajinasi dan kreativitas tanpa batas

d. Kelemahan Mind Mapping

Metode mind mapping juga mempunyai kelemahan sebagai berikut: Kelemahan mind mapping menurut Shoimin (2014, hlm. 107) antara lain:

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- 2) Tidak seluruh siswa belajar.
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat di masukan.

Menurut Nugroho (2013, hlm. 22) menyatakan bahwa dalam setiap metode pasti mempunyai kekurangan, sebagai berikut:

- 1) Melihat cara belajar dan keaktifan siswa yang menggunakan metode Mind Mapping hanya memungkinkan terjadi jika siswa tersebut aktif sehingga lebih mudah berkreasi dalam Mind Mapping.
- 2) Disisi lain guru akan kewalahan dalam memeriksa Mind Mapping karena setiap siswa membuat Mind Mapping berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya dan tingkat pemahamannya.

Di samping itu menurut Ariyanti (2018, hlm. 67) menyatakan bahwa beberapa kelemahan dalam penerapan model pembelajaran Mind Mapping yaitu:

- 1) Siswa butuh kemampuan kognitif untuk memahami pembelajaran dengan model mind mapping.
- 2) Penerapan model mind mapping butuh waktu panjang (satu standar kompetensi dua kali pertemuan atau empat jam pelajaran).
- 3) Guru cenderung kesulitan mengoordinasi kelas.



Selain itu menurut Chafidho (2020, hlm. 13) menyatakan bahwa kekurangan dari metode mind mapping antara lain:

- 1) Mind map memerlukan waktu yang lama bagi peserta didik yang masih pemula.
- 2) Kurang minat membaca.

Adapun kekurangan metode mind mapping menurut Swadarma (2013, hlm. 73) menjelaskan bahwa sebagai berikut:

- 1) Hanya peserta didik yang aktif yang terlibat;
- 2) Tidak sepenuhnya murid belajar;
- 3) Mind map peserta didik bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa mind map peserta didik

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan mind mapping sebagai berikut:

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- 2) Jumlah detail informasi tidak dapat di masukan semua.
- 3) Guru akan kewalahan dalam memeriksa Mind Mapping karena setiap siswa membuat Mind Mapping berbeda-beda sesuai dengan kreativitas dan tingkat pemahamannya.
- 4) Penerapan model mind mapping butuh waktu Panjang.

e. Langkah-langkah Mind Mapping

Adapun langkah-langkah mind mapping menurut Huda (2015, hlm. 307-308) menyatakan bahwa untuk menggunakan mind map, ada beberapa langkah persiapan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci – kata kunci dari ceramah tersebut.
- 2) Menunjukkan jaringan-jaringan dan relasi-relasi di antara berbagai poin/ gagasan/ kata kunci ini terkait dengan materi pelajaran.
- 3) Membrainstorming semua hal yang sudah diketahui sebelumnya tentang topik tersebut.
- 4) Merencanakan tahap-tahap awal pemetaan gagasan dengan memvisualisasikan semua aspek dari topik yang dibahas.
- 5) Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bisa diakses pada satu lembar saja.
- 6) Menstimulasi pemikiran dan solusi kreatif atas permasalahan-permasalahan yang terkait dengan topik bahasan.
- 7) Mereview pelajaran untuk mempersiapkan tes atau ujian.

Selain itu ada beberapa langkah yang digunakan dalam metode mind mapping dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan Latifah, dkk (2020, hlm. 45-46) sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Menyajikan materi.
- 3) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.
- 4) Siswa memulai menyusun peta pikiran atau mind mapping.
- 5) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- 6) Siswa menyampaikan kesimpulan.

Di samping itu langkah-langkah mind mapping menurut Syayidah (2016, hlm. 20-22) menyatakan bahwa membuat Mind Mapping antara lain:

- 1) Pertama-tama ambil selembar kertas gambar (ukuran A3) dan beberapa simbol warna-warni. Putarlah kertas anda hingga mendatar atau horizontal. Di tengah-tengah kertas buatlah sebuah gambar kreatif dengan menggunakan sepidol warna-warni yang menggambarkan tentang gagasan utama dari Mind Mapping yang akan anda buat. Sebuah gambar akan dapat membantu anda untuk menggunakan imajinasi anda lebih lanjut. Sekarang beri label pada gambar itu yang merupakan ide pokok atau kata kunci tema apa yang akan dibahas.
- 2) Gambarlah beberapa cabang yang memancarkan keluar dari gambar sentral. Gunakan warna yang berbeda pada setiap cabang. Cabang-cabang ini merupakan topik (gagasan lanjutan) yang merupakan anak gagasan atau perincian dari fikiran utama. Perlu diingat bahwa jumlah cabang tidaklah dibatasi, namun sebagai latihan cukuplah untuk lima atau enam cabang saja. Tulislah kata kunci yang mewakili dari tiap cabang.
- 3) Kembangkanlah Mind Mapping yang anda buat dengan menambah sub-sub topik pada cabang-cabangnya. Susunlah cabang-cabang tersebut secara melengkung dan menyebar hingga mempermudah untuk membuat cabang tingkat selanjutnya. Ingatlah untuk menggunakan maksimal dua kata kunci perbaris untuk menjadikan Mind Mapping lebih kuat dan fleksibel. Buat Mind Mapping dengan menggunakan gambar yang lucu dan menarik sehingga anda mudah mengingatnya. Hasil Mind Mapping akan lebih baik dengan memperhatikan ketebalan cabang-cabang yang kita buat, ketebalan cabang dan ranting pada tingkat yang lebih jauh (kecil) semakin menipis.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode mind mapping menurut Swadarma (2013, hlm. 73) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Guru mengidentifikasi secara jelas tujuan dan materi pembelajaran hari ini.
- 2) Guru mendefinisikan materi pembelajaran.
- 3) Guru bertanya kepada siswa mengenai sebuah permasalahan. Untuk menjawabnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 2-3 siswa dengan memperhatikan keseimbangan aspek sosial dan aspek akademik.
- 4) Setiap kelompok dibekali sumber belajar seperti koran, artikel, majalah, ensiklopedi, kamus, dan sebagainya. Kemudian siswa ditugaskan membuat mind map.
- 5) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya.
- 6) Guru melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil yang tercapai.
- 7) Guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.

Menurut Nugroho (2013, hlm. 20-21) menyatakan bahwa secara aplikatif ada beberapa langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode Mind Mapping antara lain:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
- 3) Membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 siswa.
- 4) Mempersiapkan alat-alat yang diperlukan antara lain kertas gambar, spidol warna, pensil, dan penghapus.
- 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan dengan menggunakan metode Mind Mapping.
- 6) Guru membagi materi yang akan dibuat dengan metode Mind Mapping.
- 7) Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk kemudian membuat materi dalam metode Mind Mapping.
- 8) Setelah selesai, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil Mind Mapping di depan kelas.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran mind mapping sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru memperkenalkan konsep mind mapping kepada siswa dan menjelaskan cara membuat peta pikiran.
- 3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- 4) Guru memberikan bimbingan dan arahan selama kegiatan diskusi kelompok.
- 5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi.
- 6) Guru melakukan evaluasi dan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.

f. Sintak Mind Mapping

Adapun sintak mind mapping menurut Darusman (2014, hlm. 6) menyatakan bahwa tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan metode mind map sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran tentang materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Siswa mempelajari konsep tentang materi pelajaran yang dipelajari dengan bimbingan guru.
- 3) Setelah siswa memahami materi yang telah diterangkan oleh guru, guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan tempat duduk yang berdekatan. Kemudian siswa dihibandu untuk membuat peta pikiran dari materi yang dipelajari.
- 4) Untuk mengevaluasi siswa tentang pemahaman guru menunjuk beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil peta pikiran dengan mencatat atau menuliskan di papan tulis.
- 5) Dari hasil presentasi yang ditulis oleh siswa di papan tulis, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.
- 6) Guru memberikan soal latihan tentang materi yang telah dipelajari kepada siswa untuk dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman konsep dan kemampuan akademis siswa.

Menurut Nugroho (2013, hlm. 20-21) menyatakan bahwa secara umum, prosedur pembelajaran dilakukan melalui 3 sintak (tahapan) yaitu: “1) kegiatan pendahuluan. 2) kegiatan inti. 3) kegiatan akhir”.

Sintak (tahapan) menurut Syayidah (2016, hlm. 20-22) menyatakan bahwa membuat Mind Mapping sebagai berikut

- 1) Tahap pertama. Pertama-tama ambil selembar kertas gambar (ukuran A3) dan beberapa simbol warna-warni. Putarlah kertas

anda hingga mendatar atau horizontal. Di tengah-tengah kertas buatlah sebuah gambar kreatif dengan menggunakan sepidol warna-warni yang menggambarkan tentang gagasan utama dari Mind Mapping yang akan anda buat. Sebuah gambar akan dapat membantu anda untuk menggunakan imajinasi anda lebih lanjut. Sekarang beri label pada gambar itu yang merupakan ide pokok atau kata kunci tema apa yang akan dibahas.

- 2) Tahap Kedua. Gambarlah beberapa cabang yang memancarkan keluar dari gambar sentral. Gunakan warna yang berbeda pada setiap cabang. Cabang-cabang ini merupakan topik (gagasan lanjutan) yang merupakan anak gagasan atau perincian dari pikiran utama. Perlu diingat bahwa jumlah cabang tidaklah dibatasi, namun sebagai latihan cukuplah untuk lima atau enam cabang saja. Tulislah kata kunci yang mewakili dari tiap cabang.
- 3) Tahap Ketiga. Kembangkanlah Mind Mapping yang anda buat dengan menambah sub-sub topik pada cabang-cabangnya. Susunlah cabang-cabang tersebut secara melengkung dan menyebar hingga mempermudah untuk membuat cabang tingkat selanjutnya. Ingatlah untuk menggunakan maksimal dua kata kunci perbaris untuk menjadikan Mind Mapping lebih kuat dan fleksibel. Buat Mind Mapping dengan menggunakan gambar yang lucu dan menarik sehingga anda mudah mengingatnya. Hasil Mind Mapping akan lebih baik dengan memperhatikan ketebalan cabang-cabang yang kita buat, ketebalan cabang dan ranting pada tingkat yang lebih jauh (kecil) semakin menipis.

Selain itu sintak metode mind mapping menurut Huda (2015, hlm. 308 – 309) menyatakan bahwa terdapat sintak (tahapan) penting yang harus dilalui untuk memulai mind mapping, antara lain sebagai berikut:

- 1) Letakkan gagasan/ tema/ poin utama di tengah-tengah halaman kertas. Akan lebih mudah jika posisi kertas tidak dalam keadaan tegak lurus (portrait), melainkan dalam posisi terbentang (landscape).
- 2) Gunakan garis, tanda panah, cabang-cabang, dan warna yang berbeda-beda untuk menunjukkan hubungan antara tema utama dan gagasan-gagasan pendukung lain. Hubungan-hubungan ini sangat penting, karena ia bisa membentuk keseluruhan pemikiran dan pembahasan tentang gagasan utama tersebut.
- 3) Hindari untuk bersikap latah, lebih menampilkan karya bagus dari pada konten di dalamnya. Mind map harus dibuat dengan cepat tanpa ada jeda dan editing yang menyita waktu. Untuk itulah, sangat penting mempertimbangkan setiap kemungkinan yang harus dan tidak harus dimasukkan ke dalam peta tersebut.
- 4) Pilihlah warna-warna yang berbeda untuk mensymbolisasi sesuatu yang berbeda pula. Misalnya, warna biru untuk sesuatu yang wajib muncul dalam peta tersebut, hitam untuk gagasan

lain yang bagus, dan merah untuk sesuatu yang masih perlu diteliti lebih lanjut. Tidak ada Teknik pewarnaan yang pasti, namun pastikan warna-warna yang ditentukan konsisten sejak awal.

- 5) Biarkan beberapa ruang kosong dalam kertas. Ini dimaksudkan agar mempermudah penggambaran lebih jauh ketika ada gagasan baru yang harus ditambahkan.

Di samping itu menurut Kurniasih & Sani (2015, hlm. 55) menjelaskan bahwa Teknik atau sintak dalam pelaksanaan pembelajaran mind mapping antara lain:

- 1) Pertama kali, guru harus menyampaikan kompetensi yang harus dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasanya.
- 3) Untuk mengetahui daya tangkap siswa, bentuklah kelompok berpasangan.
- 4) Tunjuk salah satu siswa yang berpasangan itu untuk menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar dan membuat catatan kecil, kemudian berganti peran begitu juga kelompok lainnya.
- 5) Menugaskan siswa secara bergiliran atau bisa juga diacak menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
- 6) Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang telah didiskusikan.
- 7) Dan diakhiri dengan mengambil kesimpulan.

Menurut DePorter dan Hernacki (2013, hlm. 157) menyatakan bahwa berikut ini adalah sintak (tahapan-tahapan) untuk membuat Mind Mapping:

- 1) Di tengah kertas, dibuat lingkaran dari gagasan utamanya.
- 2) Menanamkan sebuah cabang dan pusatnya untuk tiap poin kunci dengan tinta warna-warni.
- 3) Menuliskan kata kunci pada tiap-tiap cabang dikembangkan untuk menambah detail-detail.
- 4) Menambahkan simbol dan ilustrasi.
- 5) Menggaris bawahi kata-kata yang penting.
- 6) Membuat peta pikiran secara horizontal.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sintak metode pembelajaran mind mapping sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Sintak Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

No.	Sintak	Kegiatan
1	Meyampaikan kompetensi yang akan dicapai	Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan, dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan pada materi IPAS
2	Mengemukakan konsep/permasalahan	Memaparkan konsep mind mapping kepada siswa dan menjelaskan cara membuat peta pikiran serta permasalahan yang akan dibahas pada pembelajaran
3	Membentuk kelompok kecil	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2-3 siswa
4	Diskusi kelompok	Membimbing siswa dalam berdiskusi mencari alternatif jawaban berdasarkan permasalahan yang telah diberikan dan memberikan arahan dalam membuat peta konsep untuk menjabarkan alternatif jawaban yang telah dibuat. Hal ini membantu siswa untuk memperkaya pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari
5	Mempresentasikan hasil diskusi	Membimbing dan mencermati presentasi kelompok dan memberikan umpan balik dari presentasi tersebut
6	Evaluasi dan Refleksi	Melakukan kegiatan mengevaluasi kemampuan siswa dalam membuat peta pikiran. Guru juga memberikan refleksi atau umpan balik positif

		tentang peta pikiran yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan apresiasi
--	--	--

### 3. Media Goggle Jamboard

#### a. Pengertian Google Jamboard

Ada banyak platform yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Salah satunya dengan menerapkan media online google jamboard sebagai sarana untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran kepada siswa. Menurut Siregar (2022, hlm. 134) menjelaskan bahwa, “Jamboard adalah papan tulis digital dari Google yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan cloud”.

Selain itu, menurut Ching (2021, hlm. 35) menyatakan bahwa, “Google Jamboard merupakan satu alat digital yang berguna dan sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 karena penggunaan alat digital Google Jamboard dapat mentransformasikan kaedah pengajaran dan pembelajaran bagi membina kemahiran berkomunikasi, pemikiran kritikal, kreativiti dan kemahiran berkolaboratif dalam kalangan pelajar”.

Di samping itu, menurut Hafsoh (2021, hlm. 15) menjelaskan bahwa, “Media jamboard adalah suatu alat berupa software yang digunakan dalam pembelajaran sebagai sarana untuk berinteraksi antara guru dan siswa”.

Adapun menurut Christiana (2021, hlm. 124) mengemukakan bahwa, “Google Jamboard merupakan dapat mengkreasikan tatap muka di dunia maya dengan memanfaatkan aplikasi google meet menjadi lebih kreatif dan variatif, selanjutnya para siswa dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan menampilkan ide atau pemahaman dengan memanfaatkan tools yang ada pada google jamboard”.

Menurut Rafael (2022, hlm. 182) menyatakan bahwa, “Google jambord adalah papan tulis digital dari Google yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan cloud, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif”.



Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian google jamboard adalah papan tulis digital yang dapat membantu sebagai media pembelajaran untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif, dan mensinkronkan materi dengan pengalaman empiris siswa.

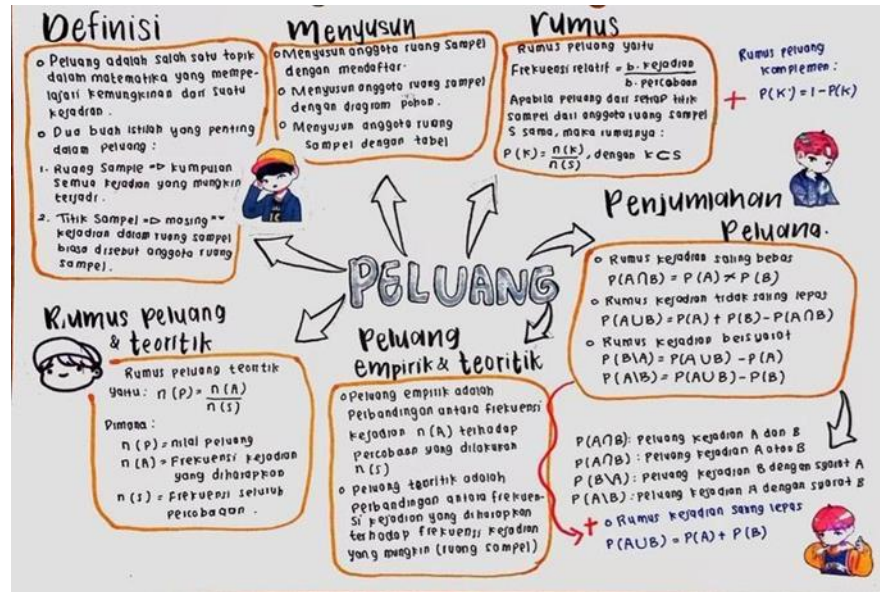
b. Pembelajaran Mind Mapping Melalui Google Jamboard

Mind mapping adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan dengan suatu strategi mencatat dengan kata kunci dan gambar. Mind Mapping juga dapat memudahkan siswa dengan mengingat dalam bentuk gambar, simbol, bentuk-bentuk, dan perasaan. Contoh gambar pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping, sebagai berikut:



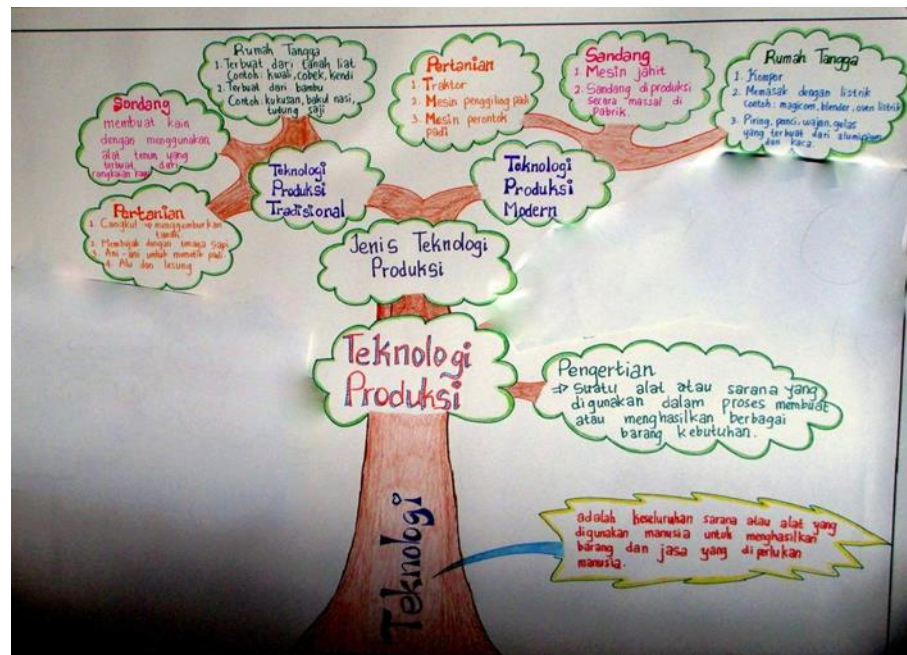
Sumber: <https://www.binaracademy.com>

Gambar 2. 1 *Mind Maps*



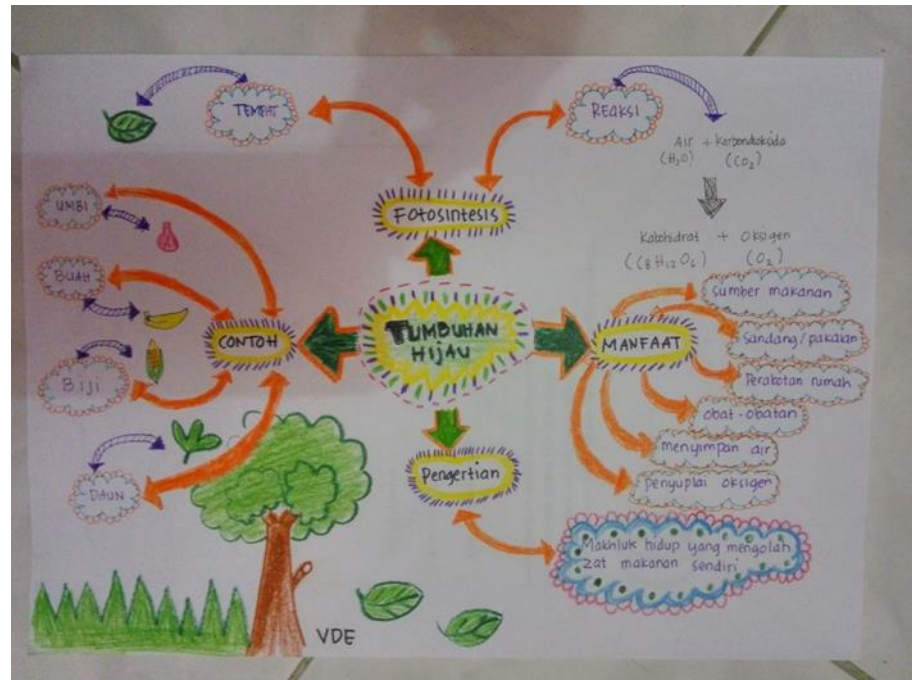
Sumber: <https://id.pinterest.com>

Gambar 2. 2 Mind Mapping



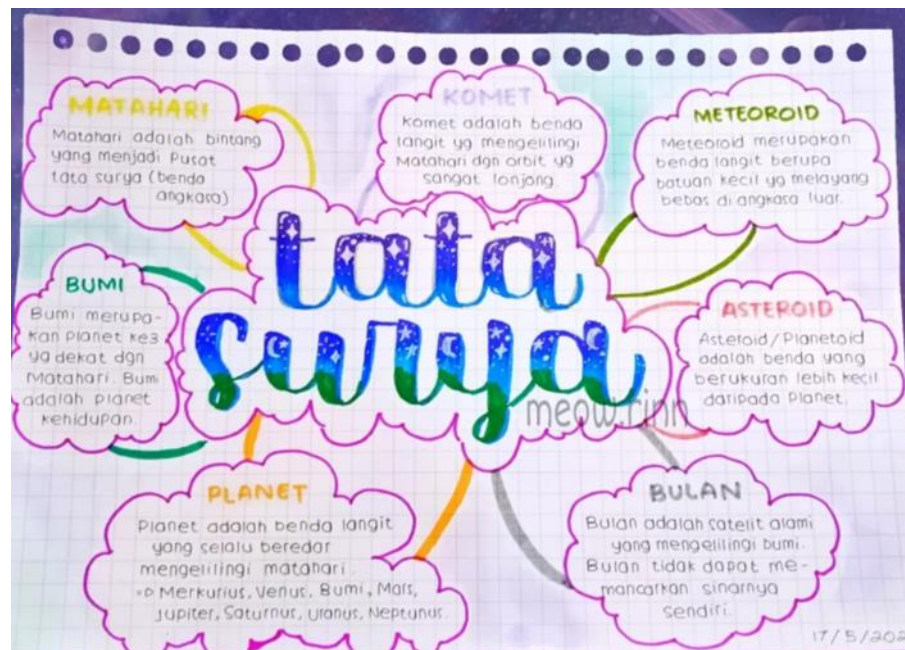
Sumber: <https://www.docplayer.info>

Gambar 2. 3 Mind Mapping



Sumber: <https://www.vitadikaerviana.blogspot.com>

Gambar 2. 4 Mind Mapping



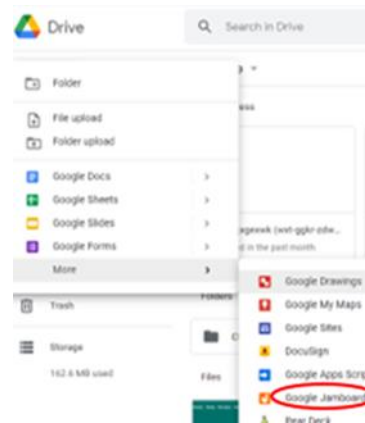
Sumber: <https://www.news.clearnotebooks.com>

Gambar 2. 5 Mind Mapping

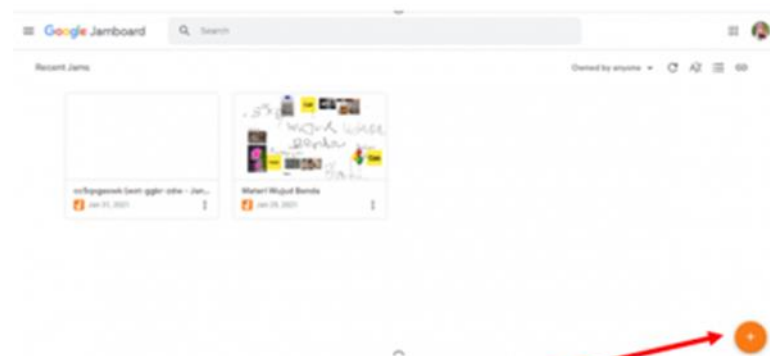
Penggunaan Google Jamboard untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kreativitas belajar siswa merupakan upaya untuk

membiasakan siswa berkarya akademis yang dapat dikaitkan dengan kebiasaan mereka sebagai generasi milenial dalam mengakses internet, selain tentunya untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Sehingga pembuatan konten menggunakan Google Jamboard ini dapat menjadi “angin segar” bagi siswa dalam mengerjakan tugas sekolah (Al Adawiyah, 2022, hlm. 1-10). Berikut adalah langkah-langkah penggunaan google jamboard dalam pembelajaran:

- 1) Langkah awal dalam penggunaan google jamboard, buka jamboard google pada link “jamboard.google.com.” atau instal aplikasi google jamboard di smartphone. Kemudian login menggunakan akun google gmail.



**Gambar 2. 6 Google Jamboard**

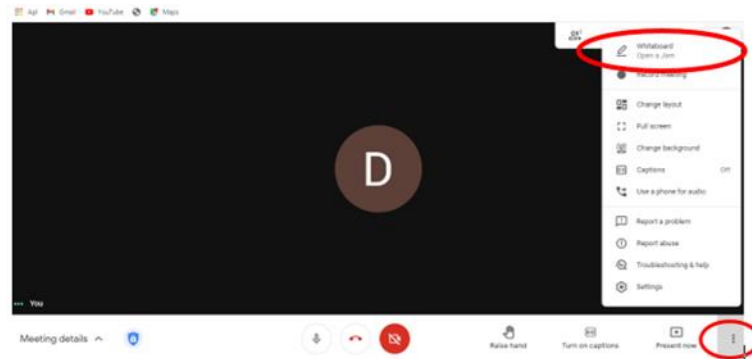


Klik tanda plus untuk masuk ke halaman utama jamboard

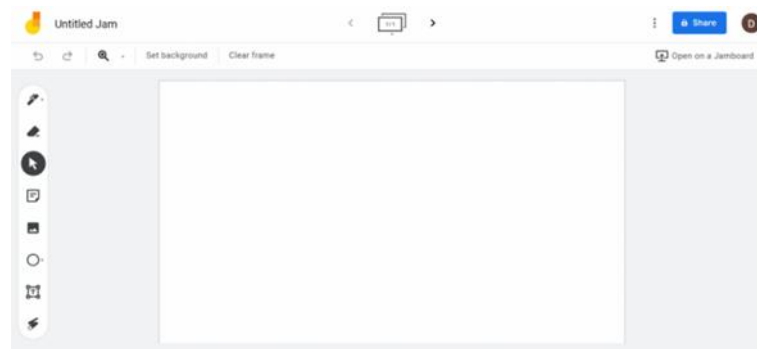
**Gambar 2. 7 Google Jamboard**

- 2) Setelah masuk pada layer google jamboard dan guru telah mempersiapkan materi, bagikan lembar kerja jamboard agar siswa

dapat juga melihat dan berinteraksi di dalamnya, copy kan link yang tersedia dan mengatur aksesnya agar siswa dapat berkolaborasi di jamboard.

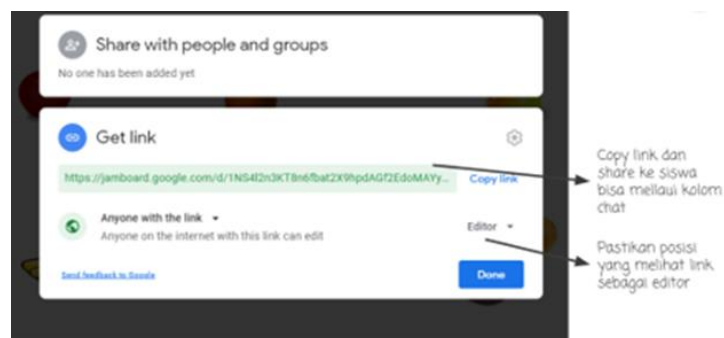


**Gambar 2. 8 Google Jamboard**



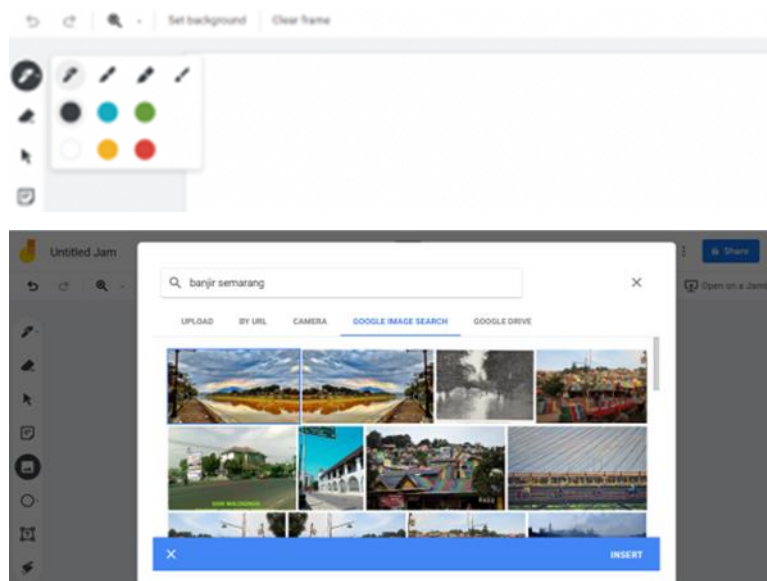
**Gambar 2. 9 Google Jamboard**

- 3) Dalam jamboard terdapat pengaturan untuk mengakses, apabila akses belum dibuka, siswa hanya bisa melihat saja tanpa bisa mengedit. Pada layer jamboard siswa juga secara otomatis terpampang settingan untuk mereka, misalnya saja “hanya lihat”, berarti siswa tidak dapat mengedit konten di dalamnya.

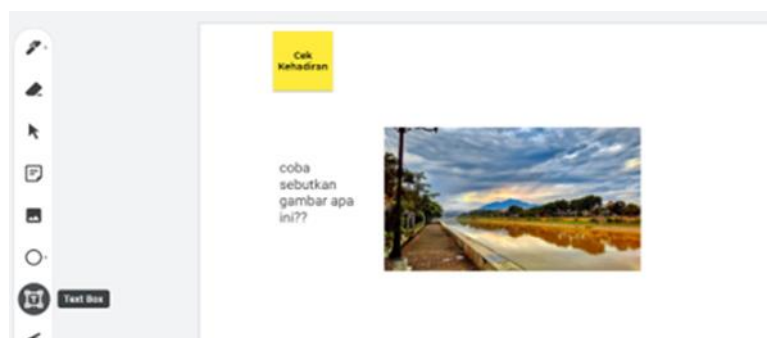


**Gambar 2. 10 Google Jamboard**

- 4) Setelah link jamboard dibagikan dan siswa sudah gabung dalam jamboard. Dalam pembelajaran, guru bisa memanfaatkan fitur - fitur yang tersedia pada jamboard. Diantaranya:
- Fitur untuk menyisipkan gambar melalui penelusuran google, google drive atau foto.
  - Sticky Note; guru dapat memberi pertanyaan menggunakan sticky note dan siswa juga dapat menjawab pertanyaan menggunakan sticky note.



**Gambar 2. 11 Google Jamboard**



**Gambar 2. 12 Google Jamboard**

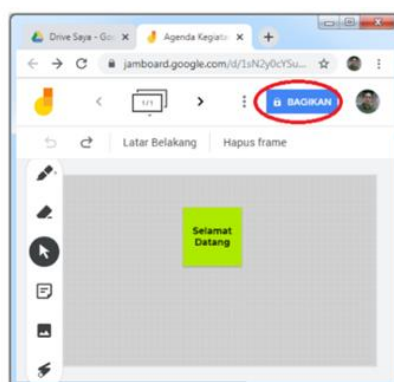
- 5) Tampilan layer jamboard pada guru akan sama dengan tampilan layer jamboard pada siswa, sehingga ketika guru ataupun siswa mengedit pada layer jamboard, siswa yang lain bisa menyaksikannya.

Selain itu, jamboard juga dapat digunakan sebagai penugasan untuk masing-masing peserta didik, dalam artian setiap peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam jamboard yang berbeda, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buat tugas jamboard pada google drive dengan langkah-langkah yang telah diuraikan diatas.
- 2) Buat tugas jamboard pada google classroom.
  - a) Buka google classroom.
  - b) Klik bagian tugas kelas.
  - c) Klik buat tugas baru.
  - d) Tambahkan link jamboard yang telah dibuat di google drive.
  - e) Buat pengaturan pada dengan memilih “buat salinan untuk setiap siswa”, maka setiap siswa akan mendapatkan salinan jamboard. Sehingga bukan hanya satu jamboard saja yang bisa diakses oleh peserta didik.
- 3) Bagikan tugas setelah melakukan video conference melalui google meet.
- 4) Copy link tugas lalu paste di chat google meet.

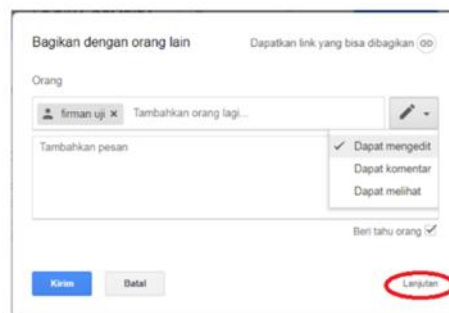
Menurut Suwarya (2021, hlm. 141-142) menyatakan bahwa langkah-langkah untuk berbagi kegiatan di google jamboard sebagai berikut:

- 1) Buka browser pada PC atau laptop, lalu
- 2) Buka agenda kegiatan di google jamboard yang sudah dibuat, lalu klik tombol bagikan yang terletak dibagian atas sebelah kanan.



**Gambar 2. 13 Google Jamboard**

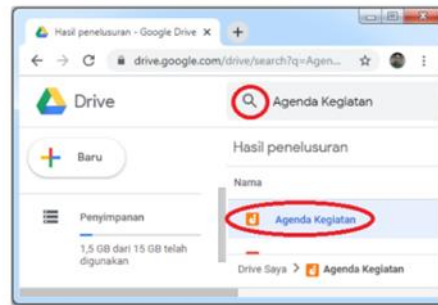
- 3) Situs yang sudah dibuat bisa di bagikan dengan langkah-langkah berikut:
- Klik tombol tau ikon “bagikan” berwarna biru di bagian kanan atas halaman.
  - Masukan alamat email orang-orang yang ingin di ajak berbagi agenda kegiatan. Pisahkan setiap alamat dengan koma.
  - Klik ikon pensil di sisi kanan kotak “orang” untuk melihat daftar izin (dapat mengedit) jika pengguna dapat menyunting agenda kegiatan, (dapat komentar) agar pengguna dapat memberikan komentar, dan (dapat melihat) jika pengguna hanya bisa melihat agenda kegiatan, kemudian pilih opsi.
  - Klik bagian beritahu orang agar yang bersangkutan mengetahuinya melalui alamat email yang dimasukkan.
  - Klik “tambahan” di pojok kanan bawah jendela “bagikan” untuk melihat opsi tambahan dan buat perubahan seperlunya.
  - Klik “kirim” untuk mengirimkan tautan.



**Gambar 2. 14 Google Jamboard**

- Klik tombol selesai, lalu tutup.
- Jika suatu saat ingin mengedit agenda kegiatan tersebut, maka bisa membukanya kembali di beranda google drive, lalu klik ikon telusuri, dan ketikkan nama situs yang sudah dibuat yaitu agenda kegiatan.

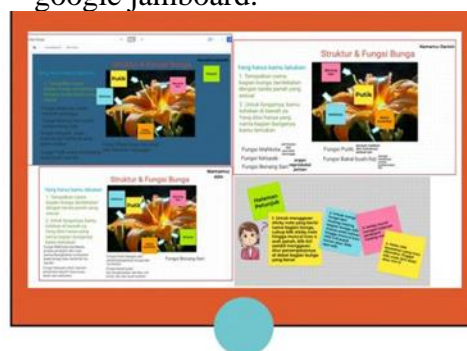




**Gambar 2. 15 Google Jamboard**

Selain itu menurut Pamungkas (2022, hlm. 16) menyatakan bahwa menggunakan jamboard sebagai tugas utama murid, dengan langkah-langkah penggunaan sebagai berikut:

- 1) Siswa masuk ke laman jamboard yang sudah guru siapkan.
- 2) Setiap siswa mempunyai papan tulis masing-masing (google jamboard).
- 3) Tugas utamanya adalah memasang nama bagian bunga dengan cara memindahkan sticky notes, lalu menuliskan fungsinya di text box yang tersedia.
- 4) Siswa mengerjakan dalam rentang waktu yang sudah disepakati bersama. Konsepnya seperti main game sehingga siswa terlihat antusias.
- 5) Siswa diperbolehkan menghias dan mengedit papannya sesuka hati jika tugas utama selesai.
- 6) Pergerakan setiap siswa bisa dipantau guru secara berkala tanpa terpengaruh kondisi kamera dan mikropon.
- 7) Terakhir proses refleksi dan pengutan materi sebagai feedback dari materi yang disajikan. Contoh gambar mind mapping melalui google jamboard.



**Gambar 2. 16 Mind Mapping Melalui Google Jamboard**

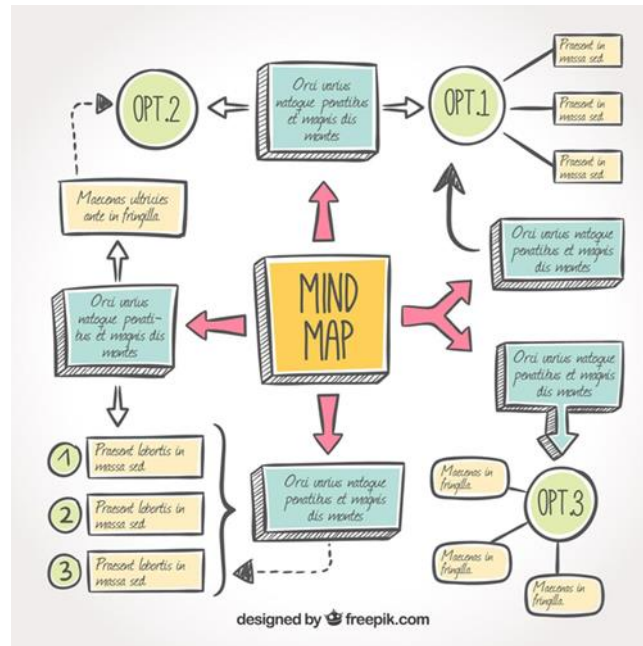
Menurut Fauzi (2021, hlm. 112-113) menyatakan bahwa langkah dalam pembelajaran menggunakan google jamboard sebagai berikut:

- 1) Guru di awal pembelajaran mulai menyampaikan materi yang dilakukan secara daring.
- 2) Kemudian siswa dikelompokkan dan diberikan stimulus materi berupa diskusi dan tanya jawab yang membuat siswa mudah memahaminya.
- 3) Guru memberikan tugas agar siswa secara berkelompok memahami dari materi yang dibahas kemudian mereka mempresentasikan hasil kerja kelompok berupa mind mapping.
- 4) Setelah presentasi kelompok masing-masing siswa membuat tugas individu.
- 5) Evaluasi dan juga refleksi dari tugas yang telah dikerjakan, dan pemberian penguatan kepada materi yang telah dipelajari.

Sementara itu menurut Salmiati (2021, hlm. 45) menyatakan bahwa aplikasi jamboard merupakan salah satu media aplikasi yang didukung oleh google cloud. Aplikasi ini dapat di akses melalui web, langkah-langkah penggunaan google jamboard sebagai berikut:

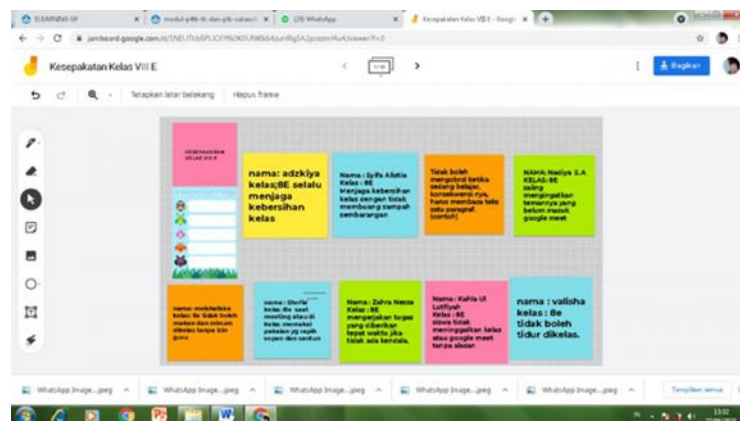
- 1) Mengajarkan siswa login ke google jamboard untuk mengisi absensi dan menjawab pertanyaan yang telah guru tulis pada papan jamboard.
- 2) Setelah itu, siswa bebas berekspresi dan berkarya dalam merancang mind mapping.
- 3) Melakukan refleksi terkait materi yang telah dibahas.

Penggunaan jamboard yang dikolaborasikan dengan google classroom melalui langkah-langkah diatas, maka guru dapat menilai hasil pembelajaran siswa secara individu. Contoh gambar pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard, sebagai berikut:



Sumber: <https://www.liputan6.com>

Gambar 2. 17 Mind Mapping Melalui Google Jamboard



Sumber: <https://id.pinterest.com>

Gambar 2. 18 Mind Mapping Melalui Google Jamboard



Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mind mapping melalui google jamboard dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka jamboard google pada link “jamboard.google.com.” atau instal aplikasi google jamboard di smartphone. Kemudian login menggunakan akun google gmail.
- 2) Siswa masuk ke halaman jamboard yang sudah guru siapkan.
- 3) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan dipelajari.
- 4) Kemudian siswa dikelompokkan dan diberikan stimulus materi berupa diskusi dan tanya jawab yang membuat siswa mudah memahaminya.
- 5) Guru memberikan tugas agar siswa secara berkelompok memahami dari materi yang dibahas kemudian mereka mempresentasikan hasil kerja kelompok berupa mind mapping.
- 6) Evaluasi dan juga refleksi dari tugas yang telah dikerjakan, dan pemberian penguatan kepada materi yang telah dipelajari.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Hasil Penelitian terdahulu yang relevan menjelaskan bahwa, “penelitian yang dilakukan oleh Latifah, dkk (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VI MI. Penelitian ini dilakukan dengan observasi ke lapangan yang dilakukan di kelas VI MI Miftahul Falah dengan jumlah 25 siswa. Pengambilan data dilakukan melalui hasil kegiatan belajar dengan membuat sebuah mind mapping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Mind mapping dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”.

Penelitian yang dilakukan oleh Afdholiyah, dkk (2021) “Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatkan kreativitas belajar siswa, (2) mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, (3) mengetahui

aktivitas siswa melalui penerapan metode Mind Mapping pada tema Panas dan Perpindahannya di kelas V SD Negeri 2 Seren. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Seren tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 10 siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan metode Mind Mapping pada tema Panas dan Perpindahannya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran melalui penerapan metode mind mapping dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tema Panas dan Perpindahannya di kelas V SD Negeri 2 Seren tahun pelajaran 2019/2020 yaitu dilihat dari persentase kreativitas belajar siswa pada siklus I mencapai 30% dengan jumlah siswa yang mencapai  $\geq$  KKM adalah 3 siswa dengan rata-rata 63 (cukup kreatif), pada siklus II meningkat menjadi 90% yaitu terdapat 9 siswa yang mencapai nilai  $\geq$  KKM dengan rata-rata 83,5 (sangat kreatif). (2) Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan metode mind mapping pada tema Panas dan Perpindahannya di kelas V SD Negeri 2 Seren, siklus I mencapai kategori baik dengan persentase 72,8%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,6% yang berada pada kategori baik sekali. (3) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode mind mapping pada tema Panas dan Perpindahannya di kelas V SD Negeri 2 Seren, siklus I berada pada kategori cukup dengan persentase 64%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,3% yang berada pada kategori baik sekali”.

Sementara itu menurut Al Adawiyah, (2022) “Pada Era Society 5.0, pengajar harus memiliki keahlian dalam memanfaatkan TIK untuk mengajar secara daring selama pandemi. Pengajar juga perlu menyesuaikan pengajarannya dengan karakteristik siswa sebagai generasi milenial menjadi generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Upaya pembentukan tiga karakter tersebut diwujudkan melalui penggunaan Google Jamboard sebagai media kreatif pada mata kuliah Grammaire Introductif. Tujuan umum dari penggunaan aplikasi-web ini adalah untuk mendorong siswa untuk belajar mandiri, menginspirasi kreativitas dan kolaborasi, dan memfokuskan

siswa pada proses pemecahan masalah. Grammaire Introductif adalah mata kuliah yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi untuk dipahami, sehingga mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa pada Prodi Pendidikan Bahasa Perancis, UNNES merupakan tujuan khusus dari pemanfaatan Google Jamboard. Pembuatan konten kreatif tentang pemahaman materi perkuliahan ini menjadi bagian dari Penelitian Tindakan Kelas, setelah mahasiswa mengalami penurunan nilai akurasi Ujian Akhir Semester sebesar 18%. Penelitian yang memfokuskan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan ini menyajikan informasi mengenai antusiasme mahasiswa dalam membuat konten kreatif tentang materi perkuliahan. Hasil karya Jamboard mengenai pemahaman mahasiswa untuk mata kuliah Grammaire Introductif sangat kreatif, inovatif, dan kompetitif antar satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, sehingga karya tersebut dapat dimanfaatkan untuk gambaran pembelajaran mata kuliah Grammaire Introductif pada tahun ajar berikutnya”.

Disamping itu Putri (2022) “Penelitian ini berlatar belakang dari pandemi COVID-19 yang sudah mengalihkan sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online. Peralihan pembelajaran online ini membuat para pendidik terpaksa mengadopsi berbagai pendekatan teknologi agar tetap mendorong proses belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran biologi yang harus dibuat dengan cara yang menyenangkan agar materi yang disampaikan tidak bersifat imajinatif. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media Google Jamboard terhadap penguasaan konsep siswa kelas X pada materi dunia tumbuhan. Metode yang digunakan adalah Quasi Experimental dengan desain penelitian pretest - posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari masing-masing 35 siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dari salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Garut. Instrumen yang digunakan terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda dengan lima opsi. Hasil penelitian mendapatkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 89,9 lebih besar dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol 74,1. Berdasarkan nilai N-gain 0,76, persentase N-Gain 76% menyimpulkan pula bahwa penggunaan media Google Jamboard dapat meningkatkan

penguasaan konsep siswa pada materi dunia tumbuhan dengan efektif hingga nilai pencapaian yang tinggi. Google Jamboard ini memiliki kelebihan merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan guru selama proses pembelajaran, selanjutnya siswa dan guru dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan menampilkan ide atau pemahaman mereka dengan memanfaatkan tools yang ada pada google jamboard”.

Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sitorus, (2021) “Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 5 Kabun TP 2020/2021 yang diajarkan secara daring. Jenis penelitian ini adalah true eksperimental dengan two group pretest-posttest design. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling dari dua kelas yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik yang dilihat dari partisipasi siswa dalam penggunaan aplikasi Jamboard Google serta fitur-fitur zoom dan tes objektif dalam bentuk pilihan berganda untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dan uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran PQ4R berbantuan Jamboard Google pada materi Tekanan”.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran adalah “suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya sebuah penelitian. Kerangka penelitian adalah gambaran untuk mengetahui arah dari penelitian yang akan dilaksanakan dan menjadi hasil akhir dari penelitian” berdasarkan Sitinjak (2022, hlm. 21). Selain itu menurut Sugiono (2013, hlm. 47) menjelaskan bahwa, “kerangka berpikir adalah model konseptual tentang teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Di samping itu menurut Aminah (2023, hlm. 44) menyatakan “kerangka berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian



pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya ilmiah”.

Sementara itu menurut Anugrah (2022, hlm. 40) menjelaskan bahwa, “kerangka pemikiran merupakan proses pemetaan secara konseptual setiap variabel yang menjadi dasar penelitian agar terlihat dengan jelas oleh pembaca arah setiap permasalahan yang telah teridentifikasi”. Menurut Unaradjan (2019, hlm. 92) menyatakan bahwa, “kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian”.

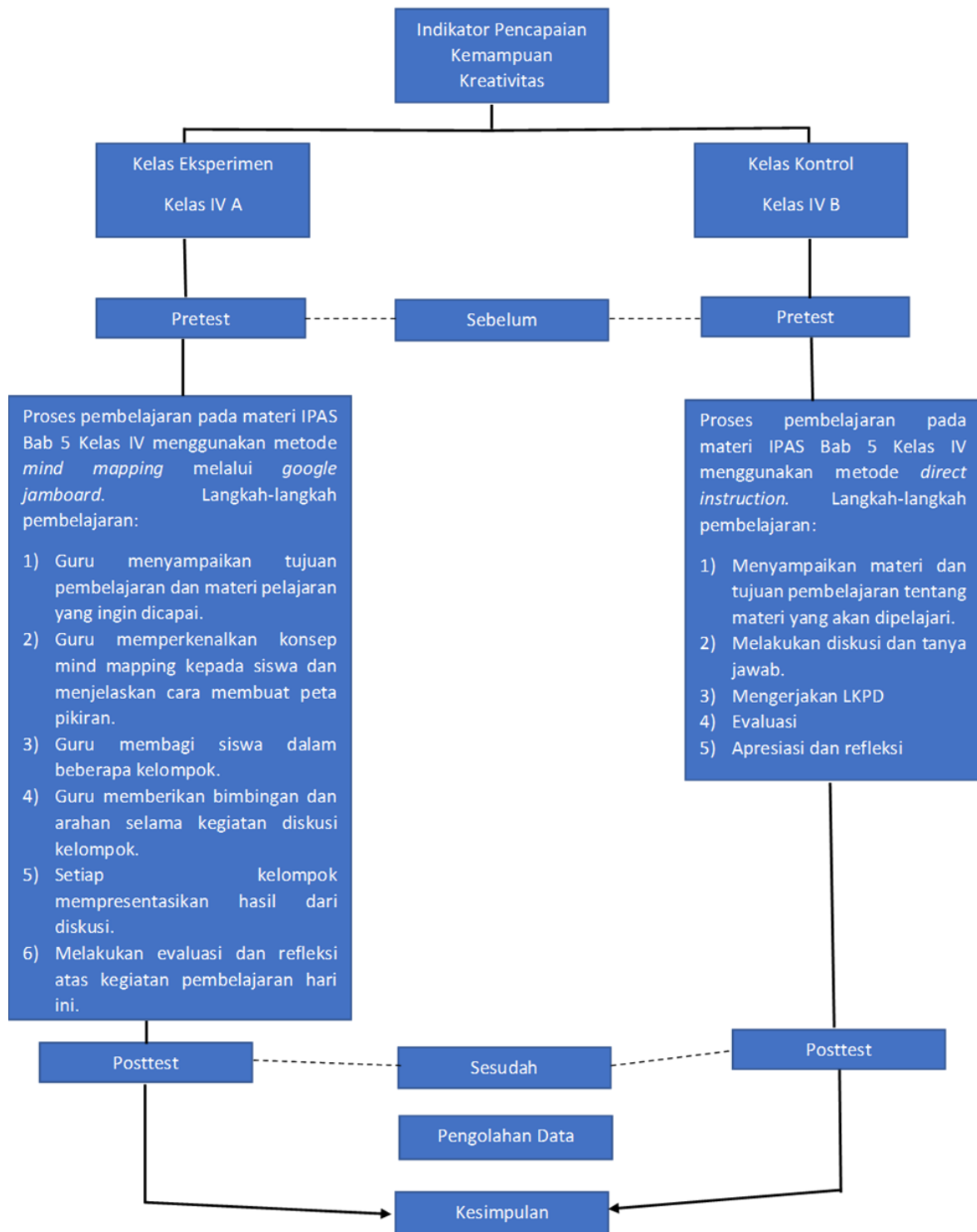
Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah gambaran untuk mengetahui arah dari penelitian yang akan dilaksanakan, mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, sebagai landasan dalam penulisan karya ilmiah.

Dalam penelitian ini, kurangnya pengembangan indikator pencapaian kemampuan kreativitas belajar siswa dapat diatasi dengan penggunaan metode mind mapping melalui google jamboard. Karena, dengan cara ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa lebih berkembang dengan menyalurkan pikiran melalui peta pikiran yang dibuat sesuai dengan pemahaman siswa. Dengan kerangka berpikir yang akan dilakukan oleh peneliti dalam dua sampel kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas IV A sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan proses pembelajaran menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard dan untuk kelas IV B sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan proses pembelajaran menggunakan metode direct instruction (pembelajaran langsung).

Dengan menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard dapat mempermudah teknik visualisasi informasi dalam memahami, mengingat informasi dengan lebih baik, membantu penguasaan konsep, mendesain, mencatat, dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan minat belajar siswa, pengorganisasian ide yang kreatif dalam bentuk gambar kata-kata yang terhubung dengan topik utama, mengembangkan imajinasi dan kreativitas tanpa batas. Selain itu, dalam

membuat mind mapping menggunakan google jamboard terdapat fitur berupa gambar, teks, dan sticky note yang dapat membantu siswa dalam menyampaikan ide-ide mereka dengan lebih jelas dan menarik. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami informasi dengan lebih baik dan meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan lebih efektif dan efisien. Untuk

Tabel 2. 3 Kerangka Berpikir



#### D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

##### 1. Asumsi

Adapun asumsi menurut Bagi (2022, hlm. 32) menyatakan bahwa, “asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya,

dan harus di uji terlebih dahulu kebenarannya dan membuktikan secara langsung”.

Selain itu menurut Sitinjak (2022, hlm. 22) menjelaskan bahwa, “asumsi adalah anggapan dasar yang dijadikan sebagai landasan berpikir dalam memecahkan masalah”.

Di samping itu menurut Honesti (2022, hlm. 42) menyatakan bahwa, “asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai landasan dasar berpikir yang diyakini kebenarannya yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan data dan instrumen pengumpulan data”.

Sementara itu menurut Frisca (2022, hlm 124) menyatakan bahwa, “asumsi merupakan pemikiran atau penerimaan fakta oleh peneliti yang dijadikan acuan untuk mengkaji atau menentukan sesuatu, sehingga asumsi kemungkinan tidak dilakukan uji oleh peneliti”.

Menurut Kosasih (2019, hlm. 36) menjelaskan bahwa, “asumsi yaitu diperlukan sebagai pegangan dasar untuk melakukan penelitian. Oleh karena itu, anggapan dasar penelitian terhadap penelitian ini bahwa penulis telah memenuhi perkuliahan sebagai syarat untuk melakukan penelitian”.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya atau anggapan dasar yang dijadikan sebagai landasan berpikir dalam memecahkan masalah yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan data dan instrumen pengumpulan data.

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “jika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard, maka dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa”. Berdasarkan asumsi peneliti bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 245 Sumber Sari Indah.

## 2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 99) mengemukakan bahwa, “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jadi jawaban masih bersifat sementara dikarenakan hanya diberikan teori yang relevan sesuai dengan data yang dikumpulkan dilapangan”.

Selain itu menurut Djaali (2021, hlm. 15) menyatakan bahwa, “hipotesis adalah suatu pertanyaan tentang karakteristik populasi, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian”.

Menurut Frisca (2022, hlm. 125) menyatakan bahwa, “hipotesis merupakan dugaan sementara berdasarkan teori yang akan diteliti atau dinilai kebenarannya yang memiliki peran dalam menentukan arah baik variabel, jangkauan penelitian, serta uji statistik dalam penelitian”.

Di samping itu menurut Anugrah (2022, hlm. 43) menyatakan bahwa, “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya yang diuraikan melalui kalimat-kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena hipotesis disusun baru berdasarkan teori-teori yang relevan dengan penelitian, belum berdasarkan fakta-fakta hasil data dari lapangan. Dengan adanya hipotesis ini, tentunya memerlukan pembuktian dengan cara melakukan pengambilan, pengolahan dan penyajian data. bahwa hal tersebut diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini, sehingga penelitian yang dilakukan penulis bisa berhasil. Selain itu pembuktian hipotesis memerlukan penjabaran secara rinci berdasarkan data yang sudah diproses”.

Menurut Elfrianto (2022, hlm 47) menyatakan bahwa, “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah berdasarkan teori

yang akan diteliti atau dinilai kebenarannya yang memiliki peran dalam menentukan arah baik variabel, jangkauan penelitian, serta uji statistik dalam penelitian, oleh karena itu rumusan masalah biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh kemampuan kreativitas belajar antara siswa yang menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard dengan siswa yang menggunakan metode direct instruction (pembelajaran langsung).

### 3. Hipotesis Statistik

#### a. Hipotesis Statistik Umum

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka tidak terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa.

$H_1$  : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa.

#### b. Hipotesis Statistik Khusus

1)

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka kreativitas belajar siswa tidak akan meningkat.

$H_1$  : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka kreativitas belajar siswa akan meningkat

2)

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H<sub>0</sub> : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka tidak berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas belajar siswa.

H<sub>1</sub> : Jika guru menggunakan metode mind mapping melalui google jamboard maka dapat berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas belajar siswa.