

## **METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI**

**Nuris Syahidah**

*Universitas Negeri Surabaya*

*nurissyahidah17@gmail.com*

### **Abstrak**

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015 saat ini mengharuskan dunia pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sehingga mampu berdaya saing. Salah satu syarat agar sumber daya manusia bisa berdaya saing maka hal pokok yang dibutuhkan adalah kreativitas. Guru sebagai salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menarik yaitu menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif. Metode yang dapat digunakan yaitu mind mapping. Teknik *mind mapping* yang menggabungkan gambar, warna, dan simbol dapat mengajak siswa untuk menggali potensi dirinya untuk lebih kreatif. Tujuan artikel kajian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran mind mapping yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode mind mapping dapat menggabungkan kemampuan kedua belah otak sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Penggunaan mind mapping juga mendorong siswa berpikir sinergis, mempertajam ingatan dan melakukan imajinasi melalui asosiasi.

Kata kunci: mind mapping, kreativitas

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015 seperti sekarang ini memberikan tantangan dan peluang yang berlaku di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Untuk menyikapi MEA 2015, maka dunia pendidikan harus mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. *Education systems should contribute towards the development of creativity and creative problem solving* Osborn, 1992; Craft, 2003 (dalam Zampetakis dan Tsironis 2007). Oleh karena itu pengembangan sumber daya manusia dalam hal peningkatan kreativitas, inovasi dan mampu berdaya saing menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Kreativitas sangat penting bagi perkembangan siswa, karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang dan kesuksesan dalam pembelajarannya. Menurut Andang Ismail (2003: 133) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (*power*) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif dan sebagainya.

Pentingnya masalah tentang kreativitas tersebut maka guru sebagai salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, harus mempunyai kemampuan mengajar secara profesional dan terampil

dalam menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar tersebut. Guru selaku pengajar juga harus menguasai materi yang akan disampaikan, pandai menciptakan situasi dan kondisi mengajar yang menarik, serta kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan guru dan melatih siswa lebih kreatif yaitu *mind mapping*. Menurut Tony Buzan (2012:4) Mind map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind Mapping* merupakan suatu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi. Selain itu cara ini juga menyenangkan, menyenangkan dan kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Zampetakis dan Tsironis (2007) yang mengatakan bahwa *mind mapping* adalah alat yang bahkan dapat membuat tugas yang membosankan menjadi yang paling menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Dengan menggunakan *mind mapping* maka kemampuan untuk mengingat dan kreativitas akan meningkat.

Dalam pembelajaran ekonomi dibutuhkan pemahaman yang menyeluruh (holistik) bagi siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa diharapkan dapat memahami keseluruhan konsep dalam satu materi, bukan hanya bagian-bagian kecil dari materi tersebut. Teknik *mind mapping* ini dapat mengajak siswa untuk menggali potensi diri. Keseluruhan konsep dalam materi tersebut dapat dirangkum menjadi sebuah bentuk peta pikiran yang membantu siswa mengingat dan memahami keseluruhan materi pembelajaran ekonomi. Pembelajaran dengan penggunaan *mind mapping* sangat menekankan kebermutuan proses pembelajaran. Dengan pembelajaran seperti ini maka siswa dapat mengasah kemampuan kognitifnya juga dapat mendapatkan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas maka penulis ingin mengetahui bagaimana metode pembelajaran *mind mapping* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi?

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Mind Mapping**

Menurut Jensen dan Makowitz (2002) *mind mapping* merupakan teknik visualisasi verbal ke dalam gambar yang dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Sedangkan, menurut Andri Saleh (2009:100), *mind mapping* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah tema, ide, atau gagasan utama dalam materi pelajaran. Dari kedua definisi di atas maka dapat

disimpulkan bahwa mind mapping adalah sebuah cara efektif untuk menyimpulkan suatu materi pembelajaran dengan mengubah teknik verbal menjadi teknik visualisasi gambar.

*Mind map* adalah sebuah metode penyimpanan, pengaturan informasi berbentuk jaringan yang menggunakan kata kunci dan gambar, dan akan menyimpan ingatan secara spesifik serta mendorong pemikiran dan ide baru. Setiap kata kunci dalam sebuah *mind map* merupakan fakta, ide dan informasi yang juga dapat membuka dan melepaskan potensi yang sebenarnya dari pikiran seseorang. *Mind mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran individu (Buzan, 2007).

*Mind mapping* dapat dibuat dengan menggunakan tulisan tangan dengan mengkombinasikan warna, gambar juga cabang-cabang melengkung sesuai yang diinginkan, sehingga *mind mapping* menjadi tidak bosan untuk dilihat secara visual. Mind mapping merekam seluruh informasi melalui simbol, gambar, garis, kata, dan warna. Catatan yang dihasilkan menggambarkan pola gagasan yang saling berkaitan dengan topik utama di tengah dan subtopik dengan rinciannya diletakkan pada cabang-cabangnya. Oleh karena itu, catatan dalam bentuk *mind mapping* memungkinkan otak dapat lebih mudah memahami ulang gagasan dalam wacana secara utuh dan menyeluruh. Buzan (2007:5) menyatakan bahwa *mind mapping* dapat membantu individu dalam banyak hal yaitu, mind mapping dapat memberikan pandangan menyeluruh terhadap suatu pokok permasalahan, mendorong seseorang untuk memecahkan masalah dengan menemukan penyelesaian yang kreatif, dan *mind mapping* dapat menjelaskan semua informasi yang sudah dipeta-petakan.

Sedangkan manfaat *mind mapping* yang diambil dari (<http://ikhs.wordpress.com>) yaitu:

1. Mempercepat pembelajaran karena mampu memahami konsep yang sama dengan kerja otak ketika menerima pelajaran
2. Melihat koneksi antar topik yang satu dengan yang lain yang memiliki keterkaitan
3. Membantu brainstorming, mengasah kemampuan otak bekerja
4. Membantu ide serta gagasan yang mengalir karena tidak selalu ide serta gagasan dapat mudah direkam
5. Melihat gambaran suatu gagasan secara luas dan besar, sehingga membantu otak bekerja secara maksimal dan berpikir besar terhadap suatu gagasan
6. Menyederhanakan struktur ide dan gagasan
7. Memudahkan untuk mengingat ide dan gagasan
8. Meningkatkan daya kreativitas dan inovatif

### **Kreativitas**

Munandar (2004), kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas memainkan

peranan penting dan sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena kreativitas dapat mengembangkan potensi anak. Kreativitas dapat dipandang sebagai bentuk intelegensi. Hal ini sesuai dengan pendapat Gardner (dalam Beetlestone 2012:28) yang memandang kreativitas sebagai salah satu dari multiple intelegensi yang meliputi berbagai fungsi otak.

Setiap anak yang dilahirkan pasti memiliki potensi kreatif. Ketika seorang anak berusaha mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya maka kita bisa melihat potensi kreatif anak tersebut. Sehingga tidak ada anak yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, tapi yang menjadi masalah adalah bagaimana potensi kreatif pada anak tersebut dapat dikembangkan dengan baik. Untuk mengembangkan kreativitas, setiap anak perlu diberi kesempatan bersibuk diri secara kreatif. Anak dalam hal ini siswa harus terlibat terlebih dahulu dalam proses pembelajaran, dengan kata lain siswa harus mempunyai motivasi yang cukup untuk memulai kemudian melakukan tugas dengan tekun. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tanpa merugikan orang lain atau lingkungan (Munandar, 2004: 46).

Untuk menjadikan siswa menjadi kreatif tentunya tidak bisa dilakukan secara instan, tapi membutuhkan suatu proses untuk mengasah potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap siswa tersebut. Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Beetlestone 2012:100) ada empat tahap perkembangan kreativitas yaitu:

1. *Scribbling stage* (tahap corat coret)
2. Pada tahap ini anak sibuk mengeksplorasi lingkungan melalui semua inderanya dan mengekspresikannya melalui pola-pola yang acak. Eksplorasi warna, ruang dan materi-materi tiga dimensi.
3. *Pre-schematic* (pra-skematik)
4. Pada tahap ini anak mengekspresikan pengalaman-pengalaman nyata ataupun imajinasi dengan usaha pertamanya untuk mempresentasikan
5. *Schematic* (skematik)
6. Pada tahap ini anak menginvestigasi cara-cara dan metode baru, berusaha mencari sebuah pola untuk menciptakan hubungan antara dirinya dan lingkungan. Di sini simbol-simbol digunakan untuk pertama kalinya
7. *Visual realism* (realisme visual)
8. Pada tahap ini anak menyadari peran kelompok atau lingkungan sosial.

### **Metode pembelajaran *mind mapping* sebagai upaya mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi**

*Mind mapping* merupakan cara belajar yang efektif karena dapat mengubah teknik verbal ke dalam visualisasi gambar. Gambar dapat membantu menyampaikan pesan secara konkret sehingga memudahkan siswa untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep materi pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2011:29) gambar lebih realistis

menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. *Mind mapping* juga dapat dibuat dengan menggunakan warna. Warna merupakan media yang sangat kuat tapi seringkali dipandang remeh. Hasil penelitian Robert Gerard (dalam Jensen 2008) mengemukakan bahwa setiap jenis warna memiliki panjang gelombang, setiap panjang gelombang mulai dari ultraviolet ke inframerah dapat mempengaruhi otak dan tubuh seseorang secara berbeda tergantung pada kepribadian dan kondisi pikiran seseorang. Oleh karena itu penggunaan warna akan membuat *mind mapping* lebih hidup, lebih merangsang secara visual, dan menambah energi kepada pemikiran kreatif daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linier dan satu warna.

Penggunaan *mind mapping* oleh guru dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, semua konsep materi dapat disampaikan secara rinci karena satu gambar *mind mapping* dapat menjelaskan keseluruhan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariana (2012) yang mengatakan bahwa ketika siswa menggunakan *mind mapping* siswa tidak hanya aktif dalam pembelajaran tapi mereka juga dapat melihat hasil dari usaha mereka sehingga belajar menjadi menyenangkan, penuh arti dan bermakna.

*Mind mapping* juga dapat digunakan sebagai metode untuk pra-pemaparan siswa terhadap suatu topik. Penggunaan warna, gambar, informasi, dan kaitan antar informasi dapat digambarkan dalam peta pikiran siswa. Penelitian yang dilakukan oleh M.O Weil dan J. Murphy (dalam Jensen 2008) menunjukkan bahwa penggunaan pra-pemaparan sangat bermanfaat karena siswa akan mempelajari konsep-konsep atau prinsip-prinsip kunci dari subjek dan fakta-fakta terperinci serta potongan informasi yang ada pada konsep ini. Hasil tinjauan 135 studi dari J. Luiten (dalam Jensen 2008) dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* untuk pra-pemaparan menunjukkan pengaruh positif secara konsisten pada kemajuan siswa. Memetakan ide menjadi sebuah cara bagi siswa untuk mengonseptualisasikan ide, membentuk pikiran mereka, dan menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka ketahui. Oleh karena itu penggunaan *mind mapping* oleh siswa juga dapat mengasah siswa untuk menghasilkan ide-ide baru. Siswa akan berusaha menggali lebih dalam kemampuannya untuk menghasilkan gambar *mind mapping* yang lebih bagus lagi dari yang sebelumnya. *Mind mapping* merupakan sebuah tindakan lanjutan ketika ide dihasilkan dan kemudian disusun untuk dapat digunakan dengan baik. Dalam menghasilkan ide ini dibutuhkan imajinasi siswa untuk menentukan gambar *mind mapping* yang akan dibuat. Imajinasi ini merupakan suatu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan yang paling penting yaitu membangun kreativitas siswa. Dengan menggunakan imajinasi maka siswa dapat mengembangkan daya pikir dan daya nalarnya tanpa dibatasi oleh kenyataan sehari-hari. Imajinasi juga merupakan kekuatan atau proses menghasilkan ide. Darwis (dalam Liu, et al, 2014) percaya bahwa tidak ada batasan pada ide dan tidak ada aturan atau struktur ide. Dengan mengasah kemampuan pikiran kita untuk bebas berimajinasi, kita dapat mengeksplorasi kemampuan otak untuk menghasilkan ide dan gagasan cemerlang atau hal-hal kreatif.

Mengasah imajinasi ternyata dapat membangun kreativitas, tetapi hal ini dapat menjadi tidak produktif apabila tidak disalurkan ke arah yang positif. Kenapa imajinasi ini dapat membangun kreativitas siswa? Jawabannya adalah karena imajinasi itu membuat siswa berpikir secara bebas tanpa adanya suatu batasan dalam berpikir. Dengan demikian siswa akan memiliki daya asosiasi yang tinggi dengan kehidupan sekelilingnya, hal inilah yang membuat anak-anak menjadi kreatif. Penggunaan *mind mapping* dapat digunakan untuk melatih siswa agar siswa menjadi lebih kreatif, siswa akan berusaha membuat gambar *mind mapping* sesuai dengan imajinasi mereka yang dihubungkan dengan kehidupannya. *Mind mapping* merupakan proses alami yang menghubungkan rangkaian koneksi antara gambar dan pengalaman, juga menghubungkan antara ide, logika alami dan alasan yang digunakan oleh otak untuk menafsirkan pengetahuan (Ariana, 2012). Di samping itu penggunaan *mind mapping* juga memungkinkan siswa mengidentifikasi dengan jelas apa yang telah siswa pelajari atau apa yang tengah siswa rencanakan.

Kreativitas tidak bisa muncul secara instan, tapi dibutuhkan proses untuk membangunnya. Begitu juga dengan pembuatan *mind mapping* yang membutuhkan proses. Ketika siswa membuat *mind mapping* hal awal yang dilakukan yaitu siswa akan berusaha menggunakan inderanya untuk mengingat sesuatu yang pernah ditemuinya bisa berupa gambar, warna, pola dan lain sebagainya. Melibatkan indera ini akan membantu siswa menciptakan ingatan tiga dimensi dari dalam ingatannya. Tahap ini sesuai dengan perkembangan kreativitas yaitu *scribbling stage*. Tahap kedua yaitu *pre-schematic*, setelah anak menggunakan inderanya untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan, maka siswa akan menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan ide apa yang akan dibuatnya. Setelah ide sudah didapatkan maka siswa akan membuat *mind mapping* dengan menggunakan simbol-simbol. Simbol-simbol ini dapat berupa gambar, warna, pola, cabang, lengkungan dan lain sebagainya. Penggunaan gambar dalam *mind mapping* akan mendorong otak siswa membuat asosiasi dan mendorong pemikiran sinergis, yaitu setiap cabang mengaitkan satu pikiran dengan pikiran lainnya, tahap ini disebut dengan tahap *schematic*. Tahap yang terakhir yaitu *visual realism*, pada tahap ini dibutuhkan peran kelompok dan lingkungan sosial. Siswa dapat menggunakan *mind mapping* sebagai alat komunikasi kreatif misalnya digunakan untuk presentasi, berbicara atau berpidato. Dengan menggunakan *mind mapping* maka siswa dapat menyusun pikiran dengan cepat, sesuai dengan urutan yang benar, dan memasukkan semua ide atau gambaran kunci yang dapat menyalakan imajinasi siswa ketika siswa presentasi. Sehingga presentasi menjadi lebih menyenangkan. Dari penjelasan di atas maka tahapan dalam membuat *mind mapping* dapat membangun proses pembentukan kreativitas siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zampetakis, *et.al.*, (2007) menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* memberikan kontribusi yang signifikan untuk belajar siswa, terutama dalam bidang pendidikan karena peta pikiran dapat mengajarkan teknik dan menghubungkan peta pikiran dengan pelajaran mereka. Tentunya penggunaan metode

*mind mapping* ini akan lebih efektif jika dibandingkan dengan metode mencatat biasanya. Dengan menggunakan *mind mapping* maka keseluruhan konsep materi pelajaran akan terangkum menjadi sebuah bagan yang membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah, memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya, dan mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan atau materi yang membantu mengalihkan informasi tentang hal yang ada dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Hasil penelitian Saleh (2013) menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* memberikan sumbangan terhadap peningkatan kreativitas yang diukur dari empat faktor yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Peningkatan kreativitas tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor dari pre-tes ke skor post-tes di mana peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Penelitian Priantini, dkk (2013) menghasilkan bahwa dengan menggunakan metode *mind mapping* keterampilan berpikir siswa pada rata-rata 66,94 dan prestasi belajar pada rata-rata 82,06, hal ini lebih baik daripada keterampilan berpikir kreatif dengan pembelajaran konvensional yang rata-ratanya hanya 59,12 dan prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 78,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang mengikuti metode pembelajaran *mind mapping* hasilnya lebih baik daripada keterampilan berpikir kreatif siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Dan hasil penelitian Silaban menunjukkan bahwa 95% metode *mind mapping* dalam *advance organizer* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa. Darusman (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil analisis data awal (pretest) perbandingan kemampuan awal siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 6.15 dengan standar deviasi 1.83 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 6.42 dengan standar deviasi 1.71. hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan pada data akhir (posttest) perbandingan kemampuan akhir siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 10.9 dengan standar deviasi 2.49 dan pada kelas kontrol yaitu 9.74 dengan standar deviasi 2.06. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih baik pada kelas kontrol. Berdasarkan penjabaran tentang hasil penelitian di atas, penggunaan *mind mapping* ternyata dapat membangun kreativitas siswa.

Ketika seseorang (siswa) belajar pada umumnya menggunakan otak kiri, hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam menggunakan otak sehingga hasil belajar menjadi tidak efektif. Penggunaan *mind mapping* akan melibatkan kedua sisi otak karena *mind mapping* menggunakan gambar, warna dan imajinasi (otak kanan) dengan kata, angka dan logika (otak kiri). Dengan menggunakan *mind mapping* maka akan terjadi keseimbangan kerja dua belahan otak. Dengan cara ini belajar menjadi tidak cepat bosan,

materi belajar akan lebih mudah diingat, ide-ide akan muncul dan hasil belajar akan bisa memuaskan. *Mind mapping* juga dapat digunakan untuk mengkonstruksikan pengetahuan baru hasil pemikiran siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Ketika guru memberikan tugas kepada siswa membuat *mind mapping* atau siswa berusaha sendiri untuk membuat mind mapping, maka membuat *mind mapping* ini akan mendorong siswa untuk berpikir sinergis. Setiap cabang-cabang yang dibuat akan mendorong siswa untuk menciptakan lebih banyak ide dari setiap pikiran yang ditambahkan dalam *mind mapping*. *Mind mapping* juga membantu otak melakukan imajinasi melalui asosiasi antar gagasan, karena informasi yang didapatkan akan dikaitkan secara logis dan teratur. Dengan melalui asosiasi dan pengembangan imajinasi, *mind mapping* dapat membantu siswa untuk memfokuskan perhatian pada apa yang menjadi inti persoalan. Selain itu penggunaan *mind mapping* akan membantu siswa untuk lebih mempertajam ingatan siswa. Menurut Buzan (2007) manfaat *mind mapping* yaitu untuk meningkatkan kecepatan berpikir, memberi kelenturan yang tak terbatas, dan membawa pikiran menjelajah jauh untuk menemukan ide-ide orisinal.

*Mind Map* membuat sistem berpikir yang bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak manusia dan mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitasnya. Sistem ini mampu memberdayakan seluruh potensi, kapasitas, dan kemampuan otak manusia sehingga menjamin tingkat kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi bagi penggunanya. Oleh karena itu *mind map* merupakan alat berpikir istimewa yang melibatkan seluruh bagian otak sehingga dapat membangun kreativitas anak dan menjadikan pembelajaran menjadi optimal.

## **SIMPULAN**

Dari pembahasan di atas maka dapat diambil simpulan bahwa guru memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Dalam pembelajaran ekonomi dibutuhkan pemahaman yang menyeluruh (holistik) bagi siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memecahkan permasalahan dibutuhkan adanya kreativitas, sehingga guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat membangun kreativitas siswa. Metode *mind mapping* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membangun kreativitas siswa. Dengan penggunaan metode *mind mapping* maka siswa akan terus terpacu mengembangkan imajinasinya untuk dapat menghasilkan ide. Dengan menggunakan imajinasi maka siswa dapat mengembangkan daya pikir dan daya nalarnya tanpa adanya batasan tertentu. Dengan demikian siswa akan memiliki daya asosiasi yang tinggi dengan kehidupan sekelilingnya, hal inilah yang membuat anak-anak menjadi kreatif. Penggunaan metode *mind mapping* yang menggabungkan kemampuan kedua belah otak yaitu otak kiri yang menggunakan kata, angka, dan logika dan otak kanan yang menggunakan warna, gambar, dan imajinasi juga dapat membangun kreativitas siswa karena metode ini menggunakan seluruh kemampuan otak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, Monica. (2012). Mind Mapping And Brainstorming As Methods Of Teaching Business Concepts In English As A Foreign Language. *Academica Science Journal Psychologica Series*. No. 1. 2012
- Azman, dkk. (2014). "Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique for Note-Taking". *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*. Vol.8 No.1, pp. 28-31.
- Beetlestone, Florence. (2012). *Creative learning: strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. Bandung: Nus Media
- Buzan, Tony. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Darusman, Rijal. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Stikp Siliwangi Bandung*. Vol.3 No.2
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Jensen, Eric & Karen, Makowitz. (2002). *Otak Sejuta Gygabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Kaifa: Bandung.
- Jensen, Eric. (2008). *Brain-Based Learning*. Yogyakarta: pustaka belajar
- Liu, Ying, et.al. (2014). The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta-Analysis. *Journal of Education and Essai*. Vol.2 No.1, pp.017-031.
- Munandar S.C. Utami. (2002). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Priantini, dkk. (2013). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal pendidikan dasar*. Vol. 3. Tahun 2013
- Ramlan, dkk. Pengaruh media mind mapping terhadap kreativitas dan hasil belajar kimia siswa SMA pada pembelajaran menggunakan advance organizer.
- Ratumanan, Tanwey Gerson. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Unesa university press
- Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Saleh, Andi. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAND dengan Teknik Mind Mapping terhadap Kreativitas Siswa Kelas XII IPA SMA Se-Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Disajikan pada seminar nasional biologi, Surabaya, tanggal 19 januari 2013
- Saleh, Andri. (2009). *Kreatif Mengajar dengan Mind Map*. Bandung: Tinta Emas Publishing
- Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Silaban, Ramlan & Napitupulu, Masita Anggraini. (2011). Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Menggunakan Advance Organizer. Universitas Negeri Medan.

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algensindo
- Zampetakis, Leonidas A and Tsironis, Loukas. (2007). "Creativity development in engineering education: the case of mind mapping". *Journal of Management Development*. Vol. 26 No. 4, pp. 370-380.