

***MIND MAPPING* SEBAGAI METODE MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI
BEKELAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Wildan Nurul Yasin
NIM 11206244019

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2017**

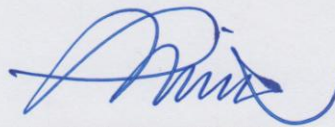
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Mind Mapping Sebagai Metode Mengembangkan Kreativitas Menggambar pada Siswa Kelas III SD Negeri Bekelan* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Oktober 2017

Pembimbing,



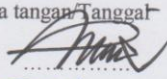
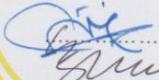
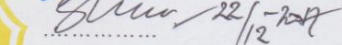
Dr. Hadjar Pamadhi MA.Hons.

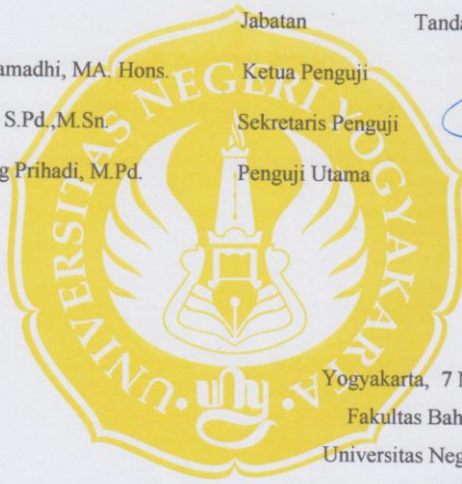
NIP. 19540722 198103 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

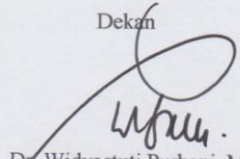
Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul *Mind Mapping* Sebagai Metode Mengembangkan Kreativitas Menggambar pada Siswa Kelas III SD Negeri Bekelan telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Kamis tanggal 7 November 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Hadjar Pamadhi, MA. Hons.	Ketua Penguji		
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Penguji Utama		22/11/2017



Yogyakarta, 7 November 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 196105241990012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Wildan Nurul Yasin

NIM : 11206244019

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 18 Oktober 2017

Penulis



Wildan Nurul Yasin

MOTTO

*Fail,
Fail again,
Fail better.*
(Samuel Beckett)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu saya yang telah mendukung saya dengan sepenuh hati.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Rektor UNY bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Dekan FBS UNY, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan seluruh dosen beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Kepada pembimbing, Dr. Hadjar Pamadhi MA.Hons, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang takhenti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Kepada dewan penguji Zulfi Hendri, S.Pd.,M.Sn, sebagai sekretaris penguji dan Drs. Bambang Prihadi, M.Pd sebagai penguji utama yang telah meluangkan waktunya untuk menguji.

Kepada Bapak Suharman, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri Bekelan dan Ibu Nuryani, S.Pd, selaku guru kelas III yang telah memberikan ijin dan membimbing penulis selama melakukan penelitian. Kepada murid-murid kelas III yang sudah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada bapak, ibu, kakak dan adik yang telah memberikan dukungan dan doa yang tak henti-hentinya. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan skripsi ini dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 26 Oktober 2017

Penulis,



Wildan Nurul Yasin

NIM. 11206244019

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus masalah.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Deskripsi Teori.....	5
1. Otak Manusia.....	5
a. Perkembangan Otak Anak.....	7
b. Otak Kanan dan Otak Kiri.....	8
2. Kreativitas.....	10
a. Definisi Kreativitas.....	10
b. Teori Kreativitas.....	11
c. Unsur Karakteristik Kreaivitas.....	11
d. Ciri-ciri Kreativitas.....	12
e. Proses Berkembangnya Kreativitas Anak.....	14
3. <i>Mind Mapping</i> (Pemetaan Pikiran).....	16

a. Pengertian <i>Mind Mapping</i>	16
b. <i>Mind Mappig</i> Untuk Anak dan Manfaatnya.....	18
c. Optimalisasi potensi otak dengan <i>mind mapping</i>	21
4. Teori Menggambar Anak.....	22
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan Penelitian.....	27
B. Data dan Sumber Penelitian.....	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
1. Observasi.....	28
2. Wawancara.....	28
3. Dokumentasi.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	29
1. Pedoman Observasi.....	30
2. Pedoman Wawancara.....	31
3. Pedoman Dokumentasi.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	32
1. Seleksi.....	32
2. Klasifikasi.....	32
3. Verifikasi.....	32
4. Kesimpulan.....	32
F. Teknik Pemeriksa Keabsahan Data.....	33
G. Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Sebelum menggunakan metode <i>Mind Mapping</i>	39
B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan <i>Mind Mapping</i> di SD Negeri Bekelan	40

1. Pembelajaran menggambar dengan metode <i>Mind Mapping</i> pada pertemuan pertama.....	41
a. Kondisi siswa.....	41
b. Pengelolaan Kelas.....	41
2. Pembelajaran menggambar dengan metode <i>Mind Mapping</i> pertemuan kedua.....	44
a. Kondisi Siswa.....	44
b. Pengelolaan Kelas.....	44
C. Pembahasan Karya Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode <i>Mind Mapping</i>	45
1. Karya Suci Ramadhani.....	46
2. Karya Illa Sukmawati.....	55
3. Karya Tirto Adhi N.....	63
4. Karya Naufal.....	71
5. Karya Tegar.....	79
6. Karya Fajarisya Dwi Setyawati.....	88
7. Karya Zolla Novrida Widyaningtyas.....	96
8. Karya Alfa.....	103
D. Pengaruh <i>Mind Mapping</i> Terhadap Kreativitas Siswa.....	110
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
Daftar Pustaka.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Fungsi-fungsi Bagian Otak.....	7
Tabel 2: Perbedaan Otak Kiri dan Otak Kanan.....	22
Tabel 3: Kisi-kisi Proses Pembelajaran.....	30
Tabel 4: Kisi-kisi Kreativitas Siswa.....	30
Tabel 5: Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	31
Tabel 6: Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tiga Bagian Otak Manusia.....	5
Gambar 2. <i>Mind Mapping</i> dengan Tema Rumahku.....	20
Gambar 3. Proses Analisis Data Menggunakan Metode Miles Huberman Skema Triangulasi Data.....	34
Gambar 4. Skema Triangulasi Data.....	35
Gambar 5. Skema Kreativitas Simbolisasi Bentuk dan Warna.....	36
Gambar 6. Skema Nilai Kreativitas Simbolisasi Bentuk dan Warna.....	37
Gambar 7. Contoh Penerapan Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Bentuk dan Warna.....	38
Gambar 8. Contoh Skema <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 9. Contoh Karya Perwujudan Skema <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 10. Skema <i>Mind Mapping</i> Suci.....	46
Gambar 11. Karya Suci.....	48
Gambar 12. Objek Manusia Karya Suci.....	49
Gambar 13. Gambar Objek Benda Alam Karya Suci.....	52
Gambar 14. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Suci.....	54
Gambar 15. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Illa.....	56
Gambar 16. Karya Illa.....	56
Gambar 17. Gambar Objek Manusia Karya Illa.....	58
Gambar 18. Gambar Objek Benda Alam Karya Illa.....	60
Gambar 19. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Illa.....	62
Gambar 20. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Tirto.....	64
Gambar 21. Karya Tirto.....	65
Gambar 22. Gambar Objek Manusia Karya Tirto	67
Gambar 23. Gambar Objek Benda Alam Karya Tirto.....	68
Gambar 24. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Tirto.....	70
Gambar 25. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Naufal.....	72

Gambar 26. Karya Naufal.....	73
Gambar 27. Gambar Objek Manusia Karya Naufal.....	75
Gambar 28. Gambar Objek Benda Alam Karya Naufal.....	76
Gambar 29. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Naufal.....	78
Gambar 30. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Tegar	80
Gambar 31. Karya Tegar.....	81
Gambar 32. Gambar Objek Manusia Karya Tegar.....	83
Gambar 33. Gambar Objek Benda Alam Karya tegar	85
Gambar 34. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Tegar.....	87
Gambar 35. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Fajarisya.....	88
Gambar 36. Karya Fajarisya.....	89
Gambar 37. Gambar Objek Manusia Karya Fajarisya.....	91
Gambar 38. Gambar Objek Benda Alam Karya Fajarisya.....	93
Gambar 39. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Fajarisya.....	95
Gambar 40. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Zolla.....	97
Gambar 41. Karya Zolla.....	97
Gambar 42. Gambar Objek Manusia Karya Zolla.....	99
Gambar 43. Gambar Objek Benda Alam Karya Zolla.....	100
Gambar 44. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Zolla.....	102
Gambar 45. Gambar Skema <i>Mind Mapping</i> Karya Alfa.....	104
Gambar 46. Karya Alfa.....	105
Gambar 47. Gambar Objek Manusia Karya Alfa.....	107
Gambar 48. Gambar Objek Benda Alam Karya Alfa.....	108
Gambar 49. Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Alfa.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	117
Matrik Hubungan Kompetensi dengan Tema 8.....	
Matrik Hubungan Kompetensi dengan Tema 9.....	
Program Semester 8.....	
Program Semester 9.....	
RPP.....	
Lampiran 2	
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Rupa.....	
Kisi-Kisi Pertanyaan Validasi.....	
Lampiran 3	
Profil SD Negeri Bekelan.....	
Foto Kegiatan Pembelajaran.....	
Lampiran 4	
Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	
Surat Keterangan Wawancara.....	
Surat Keterangan Triangulasi.....	
Surat Keterangan Penelitian.....	

***MIND MAPPING* SEBAGAI METODE MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENG GAMBAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI BEKELAN**

**Oleh Wildan Nurul Yasin
NIM 11206244019**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skema *Mind Mapping* dalam bentuk karya gambar kreatif menggunakan warna dan bentuk. Subjek penelitian ini adalah 8 karya siswa SD Negeri Bekelan yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman serta pemeriksaan keabsahan datanya menggunakan metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa mampu dalam menyelesaikan masalah terutama ketika berhadapan dengan suatu tema tertentu. Mereka mampu memahami apa yang perlu dilakukan ketika menerima tema dalam proses menggambar. 2) Terlihat indikasi peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggambar dengan tema piknik. Hal tersebut nampak ketika siswa mampu menuangkan ide, gagasan serta pengalamannya selama piknik kedalam bentuk *Mind Mapping* yang kemudian diwujudkan dalam bentuk karya gambar, 3) Dalam proses menggambar dengan menggunakan metode *Mind Mapping* siswa berani untuk mengeluarkan ide dan kreativitasnya, tidak mudah menyerah ketika mencari ide, mampu dan berani menjelaskan ketika diberi pertanyaan seputar karyanya.

Kata kunci: Mind Mapping, Kreativitas, Menggambar

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah kreativitas (*creativity*) sebenarnya sudah banyak dikenal orang, baik di kalangan orang awam, akademisi, maupun ahli-ahli psikologi dan pendidikan. Kreativitas juga sering kali disebut berpikir kreatif (*creative thinking*) ataupun berpikir inovatif (*innovative thinking*). Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut juga daya cipta, misalnya membuat lukisan, menciptakan produk atau teknologi baru, maupun menyusun teori baru (Suharnan, 2011: 1). Kreativitas adalah elemen penting yang perlu dimiliki oleh setiap siswa dan menjadi tanggung jawab setiap guru untuk mengembangkan potensi kreativitas siswa. Kenyataannya, berdasarkan hasil penelitian Bernardi, R (2017) bahwa kreativitas siswa sekolah dasar masih rendah. Permasalahan ini juga dijumpai di SD Negeri Bekelan.

SD Negeri Bekelan merupakan SD Negeri yang berada di daerah Lendah, Kulon Progo yang letaknya di pedesaan dan samping aliran sungai Progo. SD Negeri Bekelan termasuk sekolah yang mau menerima ilmu dan masukan dari luar. Hal tersebut terbukti SD Negeri Bekelan beberapa kali menjadi tempat penelitian tugas akhir bagi mahasiswa. Hal inilah yang menjadi salah satu dasar memilih SD Negeri Bekelan menjadi tempat penelitian saya. Diharapkan metode yang akan diterapkan ini bisa menjadi sumbangsih bagi perkembangan SD Negeri Bekelan, terutama bagi Ibu Nuryani S.Pd selaku guru kelas III. Objek penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri Bekelan, dikarenakan siswa di kelas III

memiliki jumlah siswa paling banyak di SD Negeri Bekelan yaitu 23 siswa. Jumlah siswa yang banyak diharapkan akan membuat jangkauan pengambilan sampel dari karya siswa juga lebih luas. Selain itu usia anak kelas III juga berada dalam tahap operasional konkret, menurut Piaget oleh John W. Santrock (2011: 329-330) pada tahap ini, anak-anak dapat melakukan operasi konkret, mereka juga dapat bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret.

Selama observasi ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran menggambar untuk siswa kelas III di SD Negeri Bekelan masih mengacu pada metode menggambar bebas atau mencontoh gambar. Hal ini menyebabkan potensi kreativitas siswa sulit untuk berkembang, karena mereka terbiasa untuk contoh gambar yang sudah ada.

Menurut guru kelas III, hal tersebut diakui belum dapat mengembangkan potensi kreativitas siswa. Namun karena metode menggambar dengan cara mencontoh gambar dirasa mudah untuk diterapkan pada pembelajaran menggambar dan sudah terbiasa dengan metode seperti itu, maka guru kelas pun menerapkan metode yang sama. Terbukti siswa yang terbiasa menggambar dengan mencontoh gambar dengan tema yang dibebaskan, lalu ketika siswa tersebut mengikuti suatu perlombaan menggambar dengan suatu tema yang ditentukan pihak panitia, siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menemukan ide. Hal ini dikarenakan metode mencontoh dan menggambar dengan tema yang dibebaskan, selain kurang bisa menggali potensi kreativitas siswa, juga membuat siswa kurang antusias karena melakukan hal yang serupa berulang-ulang. Padahal

jika menggunakan metode lain seperti *Mind Mapping*, hal tersebut dapat dihindari dan akan meningkatkan kreativitas siswa.

Mind Mapping menurut Tony Buzan (2012: 122) adalah cara yang mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu mengingat karena *Mind Map* melibatkan sisi kanan otak secara alami melalui penggunaan warna dan gambar” . *Mind Map* merupakan cara pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami konsep, siswa juga dilatih meningkatkan daya kreativitasnya melalui kebebasan berimajinasi. Dengan *Mind Mapping*, alur berfikir juga menjadi lebih terarah, sistematis, tidak monoton dan kaku.

Mind Mapping melibatkan kedua sisi otak karena menggunakan warna, gambar dan imajinasi (otak kanan) bersamaan dengan angka, kata dan logika (otak kiri). Ketika membaca belahan otak kiri akan bekerja. Sedangkan ketika mewujudkan ide ke dalam *Mind Mapping* dalam bentuk gambar yang diwarnai, secara alami sedang membuat otak kanan bekerja. Hal tersebut membantu dalam mengingat dan melatih daya kreativitas.

Pembelajaran sekarang yang masih mengesampingkan pelajaran menggambar dan kurang memperhatikan perkembangan otak kanan siswa dan lebih cenderung mengutamakan perkembangan otak kirinya. Seharusnya pembelajaran menggambar lebih diperhatikan lagi dan ditingkatkan kualitasnya, salah satunya adalah menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini. Terbukti ketika dijelaskan oleh guru tentang metode *Mind Mapping*, siswa terlihat sangat

antusias dan penasaran terhadap bagaimana proses pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus masalah penelitian ini adalah.

1. Bagaimana siswa dalam membuat skema *Mind Mapping*?
2. Bagaimana siswa mewujudkan skema *Mind Mapping* tersebut menjadi bentuk karya gambar?
3. Bagaimana kreativitas siswa dalam menggunakan warna dan bentuk?

C. Tujuan

Sesuai dengan fokus masalah yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Siswa mampu membuat *Mind Mapping* sesuai dengan ide siswa.
2. Siswa mampu mewujudkan skema *Mind Mapping* menjadi bentuk gambar.
3. Siswa mampu mengkreasikan warna dan bentuk.

D. Manfaat

1. Secara Teoritis.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran menggambar mata pelajaran menggambar di SD Negeri Bekelan.

2. Secara Praktis.

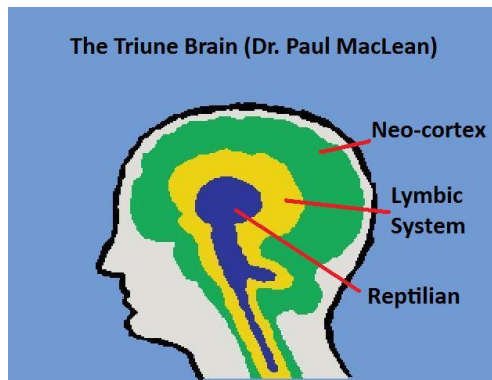
Secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SD Negeri Bekelan, serta bermanfaat menambah referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Otak Manusia

DePorter (2000: 26) menjelaskan Otak manusia memiliki tiga bagian dasar: batang otak atau otak reptil, sistem limbik atau otak mamalia, dan neokorteks. Karena memiliki tiga bagian, masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan. Berikut adalah tiga bagian otak manusia beserta fungsinya masing-masing:



Gambar 1: **Tiga Bagian Otak Manusia**

(<http://attachmentdisorderhealing.com/love-theory/>)

Perilaku yang ada dalam otak reptil berkaitan dengan insting mempertahankan hidup, dorongan untuk membangun spesies. Perhatian otak reptil tersebut adalah pada makanan, tempat tinggal, reproduksi, dan perlindungan wilayah. Ketika seseorang merasa tidak aman, otak reptil akan spontan bangkit dan bersiaga atau melarikan diri dari bahaya. Hal ini disebut reaksi “hadapi atau lari”. Reaksi ini merupakan keharusan pada awal masa-masa perkembangan manusia. Sayangnya apabila otak reptil ini dominan, maka seseorang tidak dapat berfikir pada tingkat yang lebih tinggi. Di sekeliling otak reptil terdapat sistem limbik yang sangat kompleks dan luas atau disebut otak mamalia. Otak mamalia juga disebut dengan sistem limbik, terdapat dibagian tengah otak manusia. Fungsinya bersifat emosional dan kognitif. Yaitu menyimpan perasaan, pengalaman yang menyenangkan, memori dan kemampuan belajar. Selain itu, sistem ini juga mengendalikan bioritme, seperti pola tidur, lapar, haus, tekanan darah, detak jantung, gairah seksual, temperatur dan kimia tubuh, metabolisme dan sistem kekebalan (DePorter, 2000: 28).

(DePorter, 2000: 34) menyatakan bahwa neokorteks terdiri dari 12 hingga 15 juta sel saraf yang disebut dengan neuron. Sel-sel ini dapat berinteraksi dengan sel-sel lain melalui vibrasi di sepanjang cabang-cabang yang disebut dengan dendrit. Kunci penghubung antara dendrit-dendrit adalah zat yang disebut *myelin* dalam bahasa Indonesia: *meilin-peny*). *Myelin* adalah protein lemak yang dikeluarkan oleh otak untuk melapisi antara *dendrit* ketika manusia mempelajari suatu informasi baru.

Di bawah ini adalah fungsi bagian-bagian otak menurut DePorter (2000: 29).

Tabel 1: **Fungsi-Fungsi Bagian Otak**

Batang atau Otak Reptilia	Sistem Limbik atau Otak Mamalia	Neokorteks atau Otak Berfikir
a. Fungsi motor sensorik b. Kelangsungan hidup c. Respon “Hidup atau Lari”	a. Perasaan atau emosi b. Memori c. Bioritmik(denyut jantung, gairah seks, lapar, tidur, tekanan darah) d. Sistem kekebalan	a. Berpikir intelektual b. Penalaran c. Perilaku waras d. Bahasa e. Kecerdasan yang lebih tinggi

Otak juga memungkinkan manusia mengenali ataupun memahami lingkungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran akademik adalah bagian dari lingkungan dan merupakan salah satu fungsinya yang tidak terisolasi dari fungsi-fungsi lain. Mengingat bahwa pembelajaran akademik adalah fungsi otak, maka interferensi dari fungsi ini akan mengakibatkan kesulitan dalam belajar. Meskipun otak terdiri dari berbagai bagian, akan tetapi secara *essential* merupakan fungsi yang utuh dan kesulitan akademik bergantung kepada keseluruhan fungsi tersebut (Sidiarto, 2007: 2).

a. Perkembangan Otak Anak

Menurut MacGregor (2000: 26) bahwa anak-anak yang berusia 0-5 tahun dapat mempelajari lebih banyak data dan fakta dari pada orang yang belajar di perguruan tinggi untuk mendapatkan sarjana. Ini karena anak-anak menikmatinya dan sangat senang melakukannya. Karena tidak ada stress dan jangka waktu

perhatiannya singkat sekali, mereka tidak punya kesempatan untuk merasa jenuh. Anak usia 0-5 tahun banyak belajar, padahal mereka datang ke dunia ini tanpa sesuatu tersimpan di otaknya. Bahwa seorang jenius itu tidak dilahirkan tetapi dilatih saat dirinya masih ada dalam kandungan.

Di usia empat tahun, struktur neomotor sensorik dan kognitif emosional berkembang mencapai 80%. Setelah itu alam berpengaruh mengalirkan energi untuk bergerak ke cara berpikir yang lebih tinggi. Inilah waktunya untuk kecerdasan yang lain untuk berkembang. Jika diberi stimulus yang benar maka semua akan berkembang dengan baik. Jika anak merasa terancam atau tidak ada contoh disekitarnya, maka kecerdasan-kecerdasan ini pada akhirnya akan terhenti pada usia sekitar tujuh tahun.

Marian Diamond melakukan percobaan pada otak yang kesimpulannya adalah: Pada usia berapapun sejak manusia lahir hingga mati, adalah mungkin untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan mental melalui rangsangan lingkungan (DePorter, 2000: 36). Sidiarto (2007: 5) menjelaskan otak akan beradaptasi terhadap lingkungan untuk menimbulkan "*dendritic sprouting*". Prinsipnya adalah bagaimana aksi lingkungan terhadap individu dan bagaimana reaksi individu terhadap lingkungan.

b. Otak Kanan dan Otak Kiri

Sidiarto (2007: 18) menjelaskan otak terdiri dari dua belahan/hemisfer yang mempunyai kemampuan yang sangat berbeda, bahkan cenderung bertentangan. Belahan otak sisi kiri berfungsi sebagai alat baca-hitung-tulis dan

memiliki pola pikir yang logis-analitis. Sedangkan belahan otak kanan mempunyai fungsi yang sangat luas, lebih vital dan menjadi landasan dasar dalam kehidupan individu. Belahan kanan ini menjadi pusat pemantauan dan perlindungan diri terhadap lingkungan, sosialis, spiritualisme, pusat kesenian dan smosi, pusat visualisasi, imajinasi dan kreativitas dan berpola pikir holistik dan intuitif.

DePorter (2000: 36-38) menjelaskan proses berpikir otak kiri lebih bersifat logis sekuensial, linear, dan rasional. Sisi ini sangat teratur, walaupun berdasarkan realitas ia mampu melakukan penafsiran abstrak dan simbolis. Cara berpikirnya sesuai untuk tugas-tugas teratur ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, serta simbolisme. Untuk menyeimbangkan kecenderungan otak kiri, disini dibutuhkan adanya musik dan estetika dalam pengalaman belajar dan memberikan umpan balik positif bagi orang tersebut. Semua itu menimbulkan emosi positif yang membuat otak lebih efektif. Emosi positif mendorong ke arah kekuatan otak yang mengarah kepada keberhasilan, yang mengarah kepada kehormatan diri yang lebih tinggi, yang mengarah pada emosi emosi positif-siklus aktif yang mengangkat lebih tinggi dan tinggi lagi.

Sidiarto (2007: 18) menjelaskan bahwa otak kanan merupakan wadah kemampuan dasar (*fluid intelligence*) untuk mengimplementasikan kecerdasan dan kepandaian yang diperoleh dari belahan otak kiri (*crystallized intelligence*). Menurut DePorter (2000: 38) cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik. Cara berpikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui

yang bersifat nonverbal. Seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan, kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi.

Kedua belahan otak sesungguhnya sama pentingnya, orang yang memanfaatkan kedua belah otak akan cenderung secara seimbang dalam setiap aspek kehidupan yang mereka jalani. Ini dikarenakan mereka memiliki pilihan untuk menggunakan belahan otak mana yang sekiranya lebih efektif untuk belajar suatu hal atau dalam pekerjaan yang mereka kerjakan. Ketidakseimbangan yang dihasilkan dapat mengakibatkan stress dan buruknya kesehatan mental dan fisik (DePorter, 2000: 38).

2.Kreatvitas

a. Definisi kreativitas

Istilah kreativitas (*creativity*) sebenarnya sudah banyak dikenal orang, baik di kalangan orang awam, akademisi, maupun ahli-ahli psikologi dan pendidikan. Kreativitas juga sering kali disebut berpikir kreatif (*creative thinking*) ataupun berpikir inovatif (*innovative thinking*). Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut juga daya cipta, misalnya membuat lukisan, menciptakan produk atau teknologi baru, maupun menyusun teori baru (Suharnan, 2011: 1).

Hurlock (1999: 4) menjelaskan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan, imajinasi atau

sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman. Menurut Munandar (2009: 12) kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Karena seseorang lepas dari pengaruh lingkungannya dia berada, maka perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang ataupun menghambat upaya kreatif seseorang.

b. Teori Kreativitas

Suharnan (2011: 63-71) menjelaskan secara garis besar teori-teori kreativitas dapat digolongkan menjadi lima kelompok: teori-teori yang menekankan pada kognitif, teori-teori yang menekankan pada asosiasi, teori-teori fisiologis mengenai otak manusia, lingkungan, dan teori-teori yang menekankan pada sinergi berbagai komponen baik yang berasal dari dalam individu maupun lingkungan.

c. Unsur Karakteristik Kreativitas

Di dalam buku *Perkembangan Anak Jilid II* (Hurlock, 1978: 8), terdapat tujuh unsur karakteristik kreativitas, yaitu sebagai berikut :

- a. Kreativitas bukanlah hasil namun proses
- b. Proses memiliki tujuan
- c. Kreativitas mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang tersebut, baik itu berbentuk lisan atau tulisan maupun kongkret atau abstrak.

- d. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen. Pemikiran divergen merupakan pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama (sebuah ciri kreativitas).
- e. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, bukan merupakan sinonim dari kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- f. Kemampuan menciptakan bergantung pada perolehan atau pengalaman pengetahuan yang diperoleh.
- g. Kreativitas adalah bentuk dari imajinasi yang dikendalikan dan menjurus ke beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis.

d. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Guilford yang dikutip dalam Supriadi (1994: 7) Kreativitas yang melibatkan proses berpikir secara divergen, menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu.

1. Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.

4. Penguraian (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan dan mengembangkan sesuatu yang terinci.

5. Penilaian (*Evaluation*), adalah kemampuan untuk membuat pertimbangan dengan sudut pandangnya sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, atau suatu tindakan itu bijaksana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda. Begitu juga dengan ciri-ciri individu yang mempunyai bakat kreatif, ciri-ciri tersebut bervariasi sesuai dengan keunikan tersendiri. Meskipun demikian ada beberapa kecenderungan yang sama yang kemudian dijadikan ciri-ciri umum dalam kreativitas yaitu.

1. Kelancaran (*Fluency*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan, meliputi mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri dan panjang akal.

2. Keluwesan (*Flexibility*)

Kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.

3. Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi menghasilkan karya baru berbeda dari yang lain, mempunyai daya imajinasi yang aktif.

4. Elaborasi (*Elaboration*)

Kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan meliputi bebas berpendapat dan merinci sesuatu, selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

5. Penilaian (*Evaluation*)

Adalah kemampuan untuk membuat pertimbangan dengan sudut pandangnya sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, atau suatu tindakan itu bijaksana.

e. Proses Berkembangnya Kreativitas Anak

Pada dasarnya, berbagai upaya dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas. Pada masa lampau, kreativitas digali dengan cara mencari ilham. Bahkan bisa dikatakan hanya duduk merenung di suatu tempat untuk menanti datangnya ilham tersebut. Seakan-akan wahyu akan datang sewaktu-waktu, tetapi hal itu sangat tidak bisa dipastikan kedatangannya. Lain dahulu lain pula sekarang. Saat ini, orang lebih banyak mencari dan mendapatkan ilham agar dapat berkreasi melalui proses membaca, meneliti suatu hal atau melakukan tindakan nyata, berbagai cara dilakukan. Dengan mengerjakan suatu hal, maka otomatis seseorang akan memberikan respon dalam pikiran atau angan orang tersebut untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan sesuatu, kreativitas merupakan hasil dari kerja keras. Dengan kata lain, pada saatnya kreativitas akan muncul ketika berbagai upaya atau latihan untuk berkreasi dilakukan.

Mengapa kreativitas begitu penting dan bermakna dalam hidup perlu dilatih sejak dini, Munandar (2009: 31-32) menjelaskan:

1. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan.
2. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Utami Munandar (2009: 45-46) juga menjelaskan bahwa sehubungan dengan pengembangan kreativitas perlunya dalam meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Beberapa kondisi dapat meningkatkan kreativitas anak: a) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, b) lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas, c) kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan d) peranan masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di SD antara lain dengan menyediakan kebutuhan media/bahan praktek seni rupa bagi putra dan putrinya (Sumanto, 2006: 39).

Di lain bagian, Sumanto (2006: 37) menyatakan bahwa anak yang kreatif yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai sendiri dan orang lain. Dalam pengembangan kreativitas sejak dini, peranan pendidik yaitu orang tua dan guru sangat penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, emosional, sosial, dan kepribadian siswa.

Pada anak usia SD berada pada masa keemasan berekspresi kreatif, dimana kadar kreativitasnya masih sangat tinggi. Oleh karena itu pengembangan kreativitas seni rupa hendaknya mendapatkan pembinaan dan kesempatan secara lebih intensif dan efektif sesuai dengan masa perkembangan seninya (Sumanto, 2006: 36).

3. *Mind Mapping* (Pemetaan Pikiran)

a. Pengertian *Mind Mapping*

Pada tahun 1975, Tony Buzan telah mengembangkan suatu metode pembelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat melatih siswa berpikir dengan lebih berdayaguna, yaitu suatu metode yang dikenal dengan istilah *Mind mapping* (pemetaan pikiran) berkembang dan telah banyak digunakan dalam pembelajaran.

Tony Buzan (2012: 4) menjelaskan *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran. *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 menenangkan, menyenangkan dan kreatif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Zampetakis dan Tsironis (2007: 35) 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.

Jensen dan Makowitz (2002: 64) menjelaskan *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 mapping 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: 29).

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 cabangcabangnya. 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.

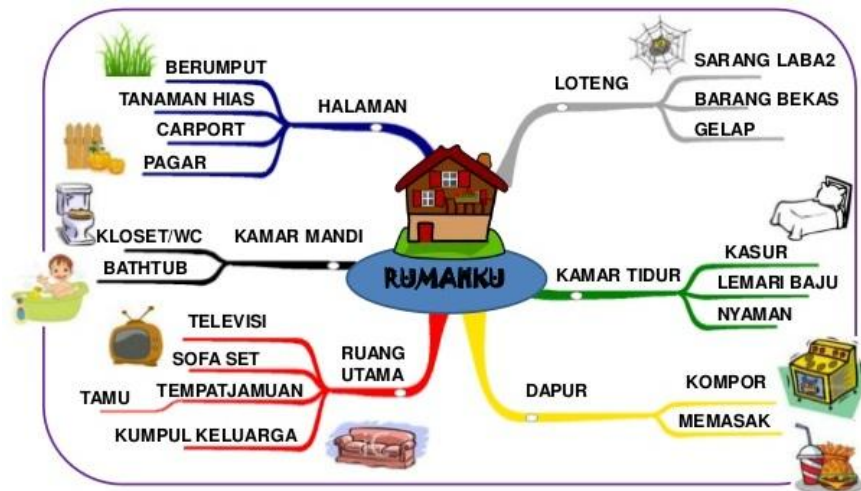
b. *Mind Mapping* Untuk Anak dan Manfaatnya

Buzan (2012: 16-20) menjelaskan ada tiga tahap dalam membuat *Mind mapping* sebagai berikut.

1. Buatlah topik, sebagai contoh tema pada *Mind mapping* adalah rumahku, gunakan kekuatan imajinasi dan asosiasi untuk membuat *Mind mapping*. Siapkan sebuah kertas dan pensil warna. Di tengah kertas buatlah gambar atau tulis tema.
2. Gambarlah beberapa cabang tebal yang memancar keluar dari gambar sentral. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap cabang. Cabang-cabang ini mewakili

pikiran utama manusia tentang hal-hal yang berkaitan dengan rumahku. Pada setiap cabang, tulislah dengan jelas dan dengan huruf besar kata kunci yang muncul dibenak. Jika perlu membantu imajinasi untuk memilih kata-kata kunci, bisa menuliskan bagian-bagian dari rumah, misalnya halaman atau kamar mandi.. Selanjutnya bisa membuat lebih baik dengan menambahkan gambar-gambar dari imajinasi sendiri. “sebuah gambar bermakna seribu kata” dan karenanya menghemat banyak waktu dan tenaga yang harus dicurahkan bila harus mencatatnya dengan kata-kata. Selagi mengembangkan *Mind mapping*, tambahkan gambar-gambar kecil yang mewakili dan menguatkan ide-ide, gunakanlah pena warna dan sedikit imajinasi. Gambar tidak harus gambar yang indah karena *Mind mapping* bukanlah tes kemampuan artistik.

3. Gambarlah cabang-cabang lanjutan yang memancar dari setiap kata kunci untuk mengakomodasi asosiasi-asosiasi yang dibuat. Jumlah anak cabang akan tergantung dari jumlah ide yang ditemukan artinya tak terbatas. Pada cabang-cabang ini lakukan persis sama dengan tahap pertama, tulislah kata kunci tunggal pada anak-anak cabang ini. Gunakan kata utama pada cabang untuk memicu tiga atau empat kata kunci baru pada anak cabang berikutnya”.



Gambar 2: *Mind mapping* Dengan Tema Rumahku
(<http://www.slideshare.net/rierajahseey/13-mind-map-rera>)

Mind mapping penuh dengan simbol, kode, garis, kata, warna, serta gambar dan sudah menunjukkan semua petunjuk dasar yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan kemampuan otak dan sangat efisien serta menyenangkan (Buzan, 2012: 20). MacGregor (2000: 50) menjelaskan “tujuan peta pikiran adalah menciptakan suatu gambar. Seberapakah kehebatan sebuah gambar? Sebuah gambar mewakili beberapa kata? seribu kata. Ungkapan ini telah sering didengar. Mungkin memang dengan menggunakan seribu kata karena informasi dari gambar itu telah masuk kebagian otak yang kreatif. Bagian sisi otak yang kreatif berpikir dalam gambar. Jadi informasi dari gambar masuk ke dalam sisi otak yang kreatif kemudian dijelaskan dengan sisi otak sebelahnya, yaitu otak analisis”. Mengapa anak perlu belajar *Mind mapping*? Karena *Mind mapping* dapat mensinergikan otak kiri dan kanan. Dengan begitu anak akan cinta belajar. Salah satu penyebab anak sulit belajar adalah kebiasaan mereka menjejalkan berlembar-lembar catatan hanya satu malam menjelang ujian. Otak anak kesulitan

menggambarkan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini terjadi karena keterbatasan otak menerima semua informasi, otak amat berespon baik terhadap kata-kata kunci, gambar, warna, serta adanya asosiasi langsung. Tugas merespon ini dilakukan oleh kedua fungsi otak. Kelemahan tersebut bisa diatasi dengan melakukan *Mind mapping* (Olivia, 2008: 4-6).

c. Optimalisasi potensi otak dengan *mind mapping*

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. Sadiman, (2011: 29) menjelaskan 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. *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: 42). Penggunaan gambar dalam *mind mapping* akan mendorong otak siswa membuat asosiasi dan mendorong pemikiran sinergis, yaitu setiap cabang mengaitkan satu pikiran dengan pikiran lainnya *Mind mapping* yang mendorong pemikiran sinergis dan membantu otak membuat lompatan pengertian dan imajinasi besar melalui asosiasi. Semakin sering menggunakan *Mind mapping* di dalam kehidupan sehari-hari, semakin

mudahlah untuk melibatkan kedua sisi otak karena semakin sering orang melakukan sesuatu maka semakin mudah untuk melakukannya. *Mind mapping* membantu menguatkan peta-peta pikiran di dalam otak, karena struktur *Mind mapping* menyerupai bentuk pola-pola pikir anda, maka tindakan menggambarannya adalah pengulangan yang alami dan mudah diingat.

Buzan (2012: 114) menjelaskan bahwa untuk menjadi jenius dan kreatif perlunya membebaskan imajinasi dan mendorong otak untuk membuat asosiasi yang baru dan lebih kuat diantara ide-ide yang sudah ada dan ide yang baru dimunculkan. Keterampilan kreatif yang kuat akan meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Karena kreativitas dan ingatan adalah dua proses mental yang persis sama dan mencapai titik terbaik ketika menggunakan imajinasi dan asosiasi. Windura (2008: 41) menjelaskan *Mind mapping* erat kaitan dalam hubungan dengan fungsi mental kedua belahan otak.

Tabel 2: Perbedaan Otak kiri dan Otak Kanan

Otak Kiri	Otak Kanan
1) Adanya kata-kata (teks) 2) Ada angka 3) Ada logika hubungan antar Informasi	1) Ada gambar 2) Ada warna 3) Ada simbol

4. Teori Menggambar Anak

Berikut ini penjelasan singkat tentang perkembangan anak menurut pendapat Cyril Burt. Italo L, de Francesco dan Victor Lowenfeld.

1. Pendapat Cyril Burt

- Usia 2 th: goresan tak terarah dalam menggores dengan goresan lurus, membusur dengan arah sembarang seperti horisontal, vertikal atau diagonal.
- Usia 3 th: goresan terarah dalam menggores yang berupa goresan melingkar atau spiral.
- Usia 4 th: goresan intuitif yakni goresan dengan bentuk tertentu yang diperoleh secara kebetulan.
- Usia 5 th: Goresan lokalisasi ialah goresan melingkar, vertikal, horisontal dan diagonal dibuat mengelompok pada salah satu bidang gambar, seperti bidang samping kiri, kanan, atas atau bawah
- Usia 6th: masa simbolisme deskriptif, seorang anak menamai gambarnya, meskipun tidak mirip dengan bentuk aslinya.
- Usia 7-8 th merupakan masa realisme deskriptif. Pada usia ini anak merasakan adanya kenyataan nyata dari apa yang dilihat, tetapi belum mampu mengungkapkan dengan cara yang benar. Kenyataan itu ialah segala benda dan makhluk hidup keberadaannya dalam ruang dan kedalaman.
- Usia 9-10 th masa visual realisme, dimana anak mampu menggambar bentuk dan warna obyek cenderung mirip aslinya., meskipun bila diamati dengan cermat masih banyak ditemukan bagian-bagian gambar yang tidak mirip dengan obyek aslinya.
- Usia 11 – 14 th. merupakan masa perwujudan dengan ciri-ciri umum dengan gambar yang dibuat jauh lebih mirip dengan obyek aslinya., meskipun dengan proporsi yang tidak tepat dengan obyek aslinya.

·Usia 15 -17 adalah masa revival, yakni masa anak mencoba menggambar untuk menghidupkan kembali obyek yang pernah dilihatnya. Ciri umum ialah pengungkapan dimensi ruang dan kedalaman menjadi usaha serius, misalnya dengan memperhatikan terang gelapnya obyek jika ditimpa cahaya dari arah sudut tertentu. Cara lain dengan menggambar benda dengan metode perspektif paralel seperti metode isometri, dimetri atau kavalier. Beberapa anak bahkan mampu menggambar obyek dengan metode menggambar perspektif dengan satu titik lenyap, dua titik lenyap pada garis cakrawala.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Penelitian yang relevan tersebut adalah:

1. Penelitian Hardika Puspitasari (2012) merupakan karya skripsi yang berjudul “Nilai Kreativitas Dalam Simbol Lukisan Anak di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta”. Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, subjek penelitian adalah 12 anak dengan objeknya adalah hasil karya lukisan 12 anak TK Kamala Bhayangkara 04 Yogyakarta. Keabsahan data yang diperoleh melalui *expert judgment* dan pengecekan dengan mewawancarai 12 anak TK Kamala Bhayangkara 04 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan simbol bentuk mewakili objekobjek- objek tertentu dalam lingkungannya. Simbol warna, digunakan bukan karena anak ingin memberikan warna tetapi karena ingin menggunakan sesuai dengan keinginan perasaannya. Hasil penelitiannya adalah 1)

kreativitas merasakan, 2) kreativitas mengutarakan pendapat, 3) kreativitas berimajinasi dan berkhayal, 4) kreativitas memahami bentuk sekitar, 5) kreativitas bermain dan belajar.

2. Penelitian Nuris Syahidah (2015) merupakan karya artikel kajian prosiding seminar nasional yang berjudul “Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi”. Penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Yang mana menjelaskan tentang pentingnya metode *mind mapping* dalam proses belajar anak. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) guru memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar siswa. 2) Untuk dapat memecahkan permasalahan dibutuhkan adanya kreativitas, sehingga guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat membangun kreativitas siswa. 3) 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.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar di kelas yang dianggap cenderung membuat siswa tidak antusias dan kurang membuat siswa tertarik dan semangat dalam belajar membuat siswa akan merasa bosan dan pada akhirnya akan membuat siswa sulit berkembang dan sulit menerima materi pelajaran. Kegiatan menggambar adalah suatu bentuk aktivitas yang bersifat memancing siswa untuk

berkreasi maupun berimajinasi dan membuat siswa lebih tertarik. Berekspresi dalam kegiatan menggambar dapat mengembangkan kompetensi dasar motorik halus yang sesuai dengan masa-masa perkembangan yang bersifat polos, unik, kreatif, spontanitas, dan dinamis.

Salah satu cara yang dianggap efektif dalam mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi siswa adalah melalui *mind mapping* yang diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar. Tony Buzan lah orang yang telah mengembangkan metode *mind mapping* ini pada tahun 1975. Metode *mind mapping* sangat efektif digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan daya menghafal dan pemahaman konsep yang kuat, anak juga dapat meningkatkan daya kreativitas melalui kebebasan berimajinasi. Dalam *mind mapping* dituntut untuk menentukan satu kata kunci yang kemudian siswa mengembangkan satu kata kunci tersebut ke dalam sebuah karya menggambar.

Proses menggambar dengan metode *mind mapping* ini didasarkan dari pengalaman yang dialami siswa ditambah dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Dan mereka menuangkannya dalam gambar. Dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa akan lebih antusias, termotivasi, dan semangat dalam belajar. Sehingga seiring dengan meningkatnya daya imajinasi dan kreativitas siswa akan mempengaruhi semangat belajarnya dan menaikkan prestasi siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007: 6). Adapun jenis penelitian ini adalah eksperimen. Arboleda (1981: 27) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang di ukur.

Peneliti mendeskripsikan kondisi yang terjadi dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, guna memperoleh informasi-informasi mengenai pembelajaran menggambar untuk usaha menggali kreativitas melalui *Mind Mapping* pada siswa kelas III di SD Negeri Bekelan Yogyakarta.

B. Data dan Sumber Data Penelitian

Data penelitian ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran menggambar melalui metode *Mind Mapping* di SD Negeri Bekelan. Sumber datanya berupa hasil menggambar siswa dan dipilih 8 karya siswa yang sesuai dengan kriteria kreativitas pada pembelajaran menggambar. Pada penelitian

ini data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan yang berhubungan dengan subjek penelitian secara langsung. Adapun yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah Ibu Nuryani S.Pd selaku guru kelas yang juga mengajar menggambar di kelas III di SD Negeri Bekelan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencari informasi dan memperoleh data yang lebih lengkap dan terperinci, sehingga dalam pelaksanaannya memerlukan partisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat aktivitas guru saat mengajar di kelas. Untuk memperoleh data yang berkenaan dengan kreativitas menggambar. Yang nantinya akan menjadi dasar penerapan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran. Sasaran pengamatan yaitu aktivitas siswa kelas III pada saat kegiatan menggambar di SD Negeri Bekelan.

2. Wawancara

Pedoman wawancara dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai alat pengumpul data yang berisi catatan pertanyaan secara garis besar tentang proses pembelajaran menggambar di kelas III SD Negeri Bekelan. Data yang diambil dalam wawancara tersebut meliputi profil guru, profil sekolah, tujuan

pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu berupa informasi lisan dari responden. Data deskriptif ini bermanfaat dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi pada saat pembelajaran menggambar di SD Negeri Bekelan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data atau foto yang berkaitan dengan fokus permasalahan. Pencarian dokumentasi dibatasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh instansi yang berupa buku, dan penulisan yang berkaitan dengan penelitian yang dipakai sebagai sumber keterangan untuk melengkapi data lainnya serta menambah akuratnya data yang diperoleh selama penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mencari data yang relevan dengan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan masalah yang sedang dikaji yaitu usaha peningkatan kreativitas melalui *Mind Mapping* dalam pembelajaran menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Bekelan. Instrumen yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah peneliti yang terlibat secara langsung dibantu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi. Berikut adalah kegiatan dalam instrumen penelitian.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi meliputi kegiatan pengajaran menggambar di kelas III SD Negeri Bekelan dengan cara pengamatan secara langsung dan melakukan pencatatan datanya. Berikut adalah kisi-kisi proses pembelajaran dan kisi-kisi kreativitas siswa.

Tabel 3: Kisi-Kisi Proses Pembelajaran

No	Aspek yang diamati
1.	Kondisi siswa dalam proses pembelajaran
2.	Pengelolaan kelas dalam pembelajaran menggambar
3.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar
4.	Respon siswa terhadap pembelajaran menggambar

Berikut kisi-kisi kreativitas yang dikembangkan dari teori yang ditulis oleh Guilford yang dikutip dalam Supriadi (1994: 7).

Tabel 4: Kisi-Kisi Kreativitas Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	a. Terampil membuat proporsi objek. b. Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas. c. Tepat dalam menggambar perspektif objek pada gambar.
2.	Berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	a. Mampu menciptakan berbagai macam bentuk objek. b. Penciptaan objek dengan pertimbangan ukuran, bentuk dan warna yang sesuai dengan kenyataan. c. Pertimbangan penempatan objek
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	a. Penciptaan ide gambar yang berasal dari dirinya sendiri atau pengembangan dari contoh. b. Memiliki keunikan sendiri yang berarti tidak sama dengan siswa lain.
4.	Kemampuan memperinci (<i>Elaboration</i>)	a. Memperinci bentuk objek dan warna dengan detail. b. Mengembangkan objek dalam gambar dengan variasi agar lebih menarik.

5.	Penilaian (<i>Evaluation</i>)	a. Mampu memutuskan untuk memasukkan suatu objek kedalam karyanya atau tidak.
----	---------------------------------	---

2. Pedoman Wawancara

Instrumen ini merupakan alat ukur berupa kisi-kisi pertanyaan yang telah disusun untuk mengungkapkan upaya-upaya guru dalam pelaksanaan pelajaran menggambar dan wawancara dengan siswa terkait karya yang dibuat.

Tabel 5: **Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru**

No	Aspek yang ditanyakan
1.	Proses pembelajaran menggambar di kelas.
2.	Metode pembelajaran menggambar yang digunakan.
3.	Tingkat antusiasme siswa.
4.	Hasil menggambar siswa dengan metode yang biasa guru pakai dalam pembelajaran menggambar.

Tabel 6: **Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa**

No	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1.	Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metoede <i>Mind Mapping</i>	a.Ide yang dituangkan b.Kesesuaian <i>Mind Mapping</i> dengan karya yang dibuat c.Penjelasan siswa terkait karya yang dibuat

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pengumpulan sumber data tertulis, seperti dokumen resmi, serta beberapa dokumentasi yang relevan dengan permasalahan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa hasil *Mind Mapping* dan karya siswa ketika menggunakan metode *Mind Mapping*.

E. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh dianalisa dan dideskripsikan sesuai dengan kenyataan yang ada. Untuk menganalisis data dalam penelitian, sebelumnya dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Seleksi

Peneliti memilih data yang sudah terkumpul berupa hasil gambar siswa sesuai dengan inferensial datanya. Dalam penelitian ini data yang diambil adalah gambar siswa SD Negeri Bekelan, data awal berjumlah 23 karya lalu diseleksi menjadi 8 karya yang sesuai dengan pembelajaran melalui *Mind Mapping*.

2. Klasifikasi

Klasifikasi data yang dipakai adalah dengan teks yang bersifat naratif, yaitu dengan mendeskripsikan delapan karya satu persatu lalu diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian.

3. Verifikasi

Setelah terkumpul delapan karya kemudian data ditinjau kembali dengan mengkaji ulang data serta mencocokkan kebenaran dan keabsahan data, untuk mempertanggungjawabkan keabsahan data dan validitas data.

4. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan, dari data yang diuraikan kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan yang diharapkan berkaitan dengan

usaha peningkatan kreativitas melalui *Mind Mapping* dalam pembelajaran menggambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Bekelan.

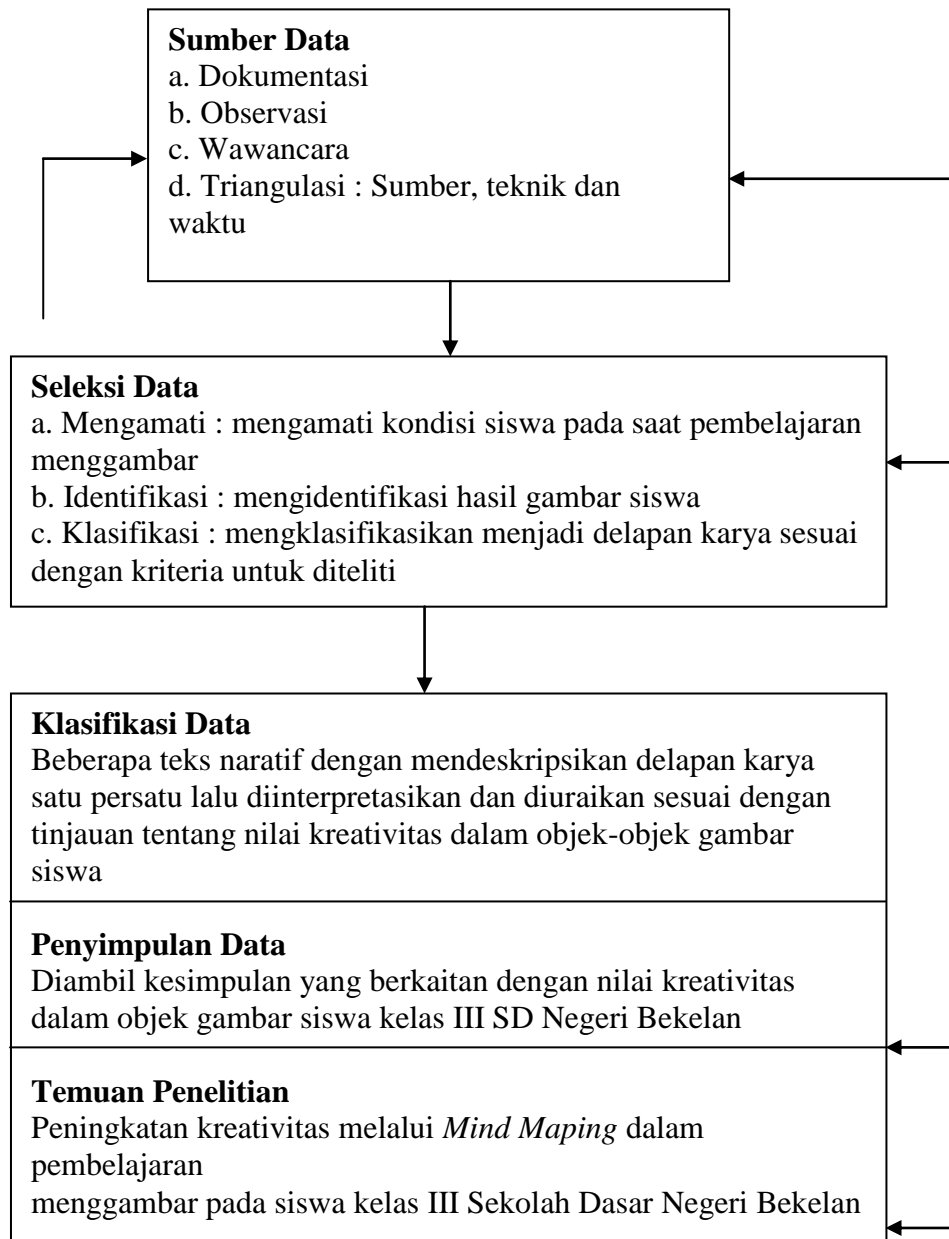
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode partisipasi aktif, triangulasi data untuk membandingkan dan pengecekan kembali hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh. Triangulasi partisipasi aktif dilakukan langsung pada guru kelas III SD Negeri Bekelan yaitu Ibu Nuryani S.Pd .

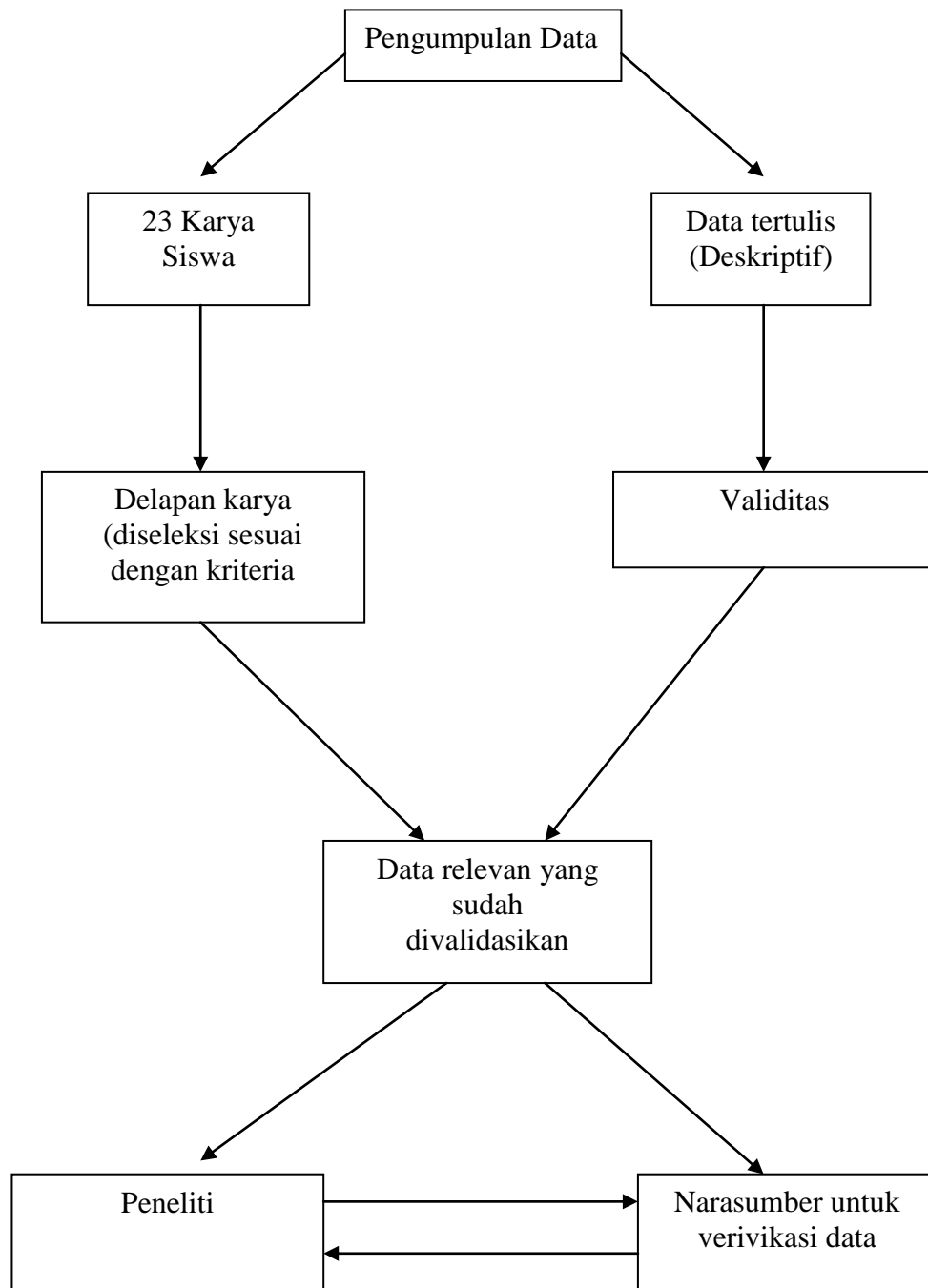
G. Analisis Data

Triangulasi data dipakai karena data yang dikumpulkan dalam penelitian berasal dari tiga sumber, yaitu: peneliti, data, dan ahli. Data dari tiga sumber dipusatkan pada satu fenomena penelitian yaitu usaha menggali kreativitas melalui *Mind Mapping* dalam pembelajaran menggambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar Bekelan. Dengan teknik ini peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai usaha menggali kreativitas melalui *Mind Mapping* dalam pembelajaran menggambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Bekelan. Validasi dan triangulasi data terletak pada akuratnya data serta informasi yang diperoleh. Berikut adalah skema teknik analisis data menurut model Miles Huberman (1992: 20).

Skema Proses dan Analisis Data Menggunakan Model Miles Huberman

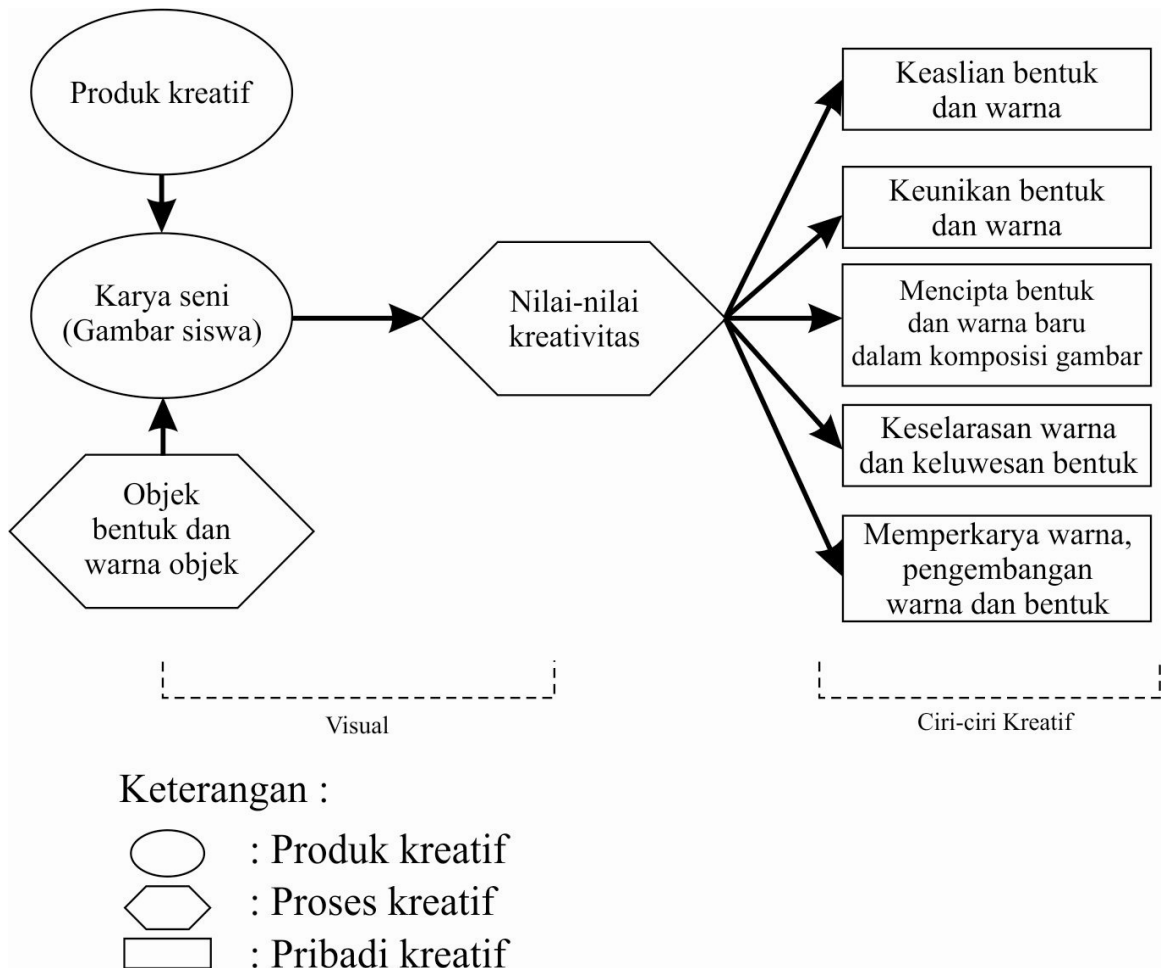


Gambar 3. Proses Analisis Data Menggunakan Model Miles Huberman Skema Triangulasi Data



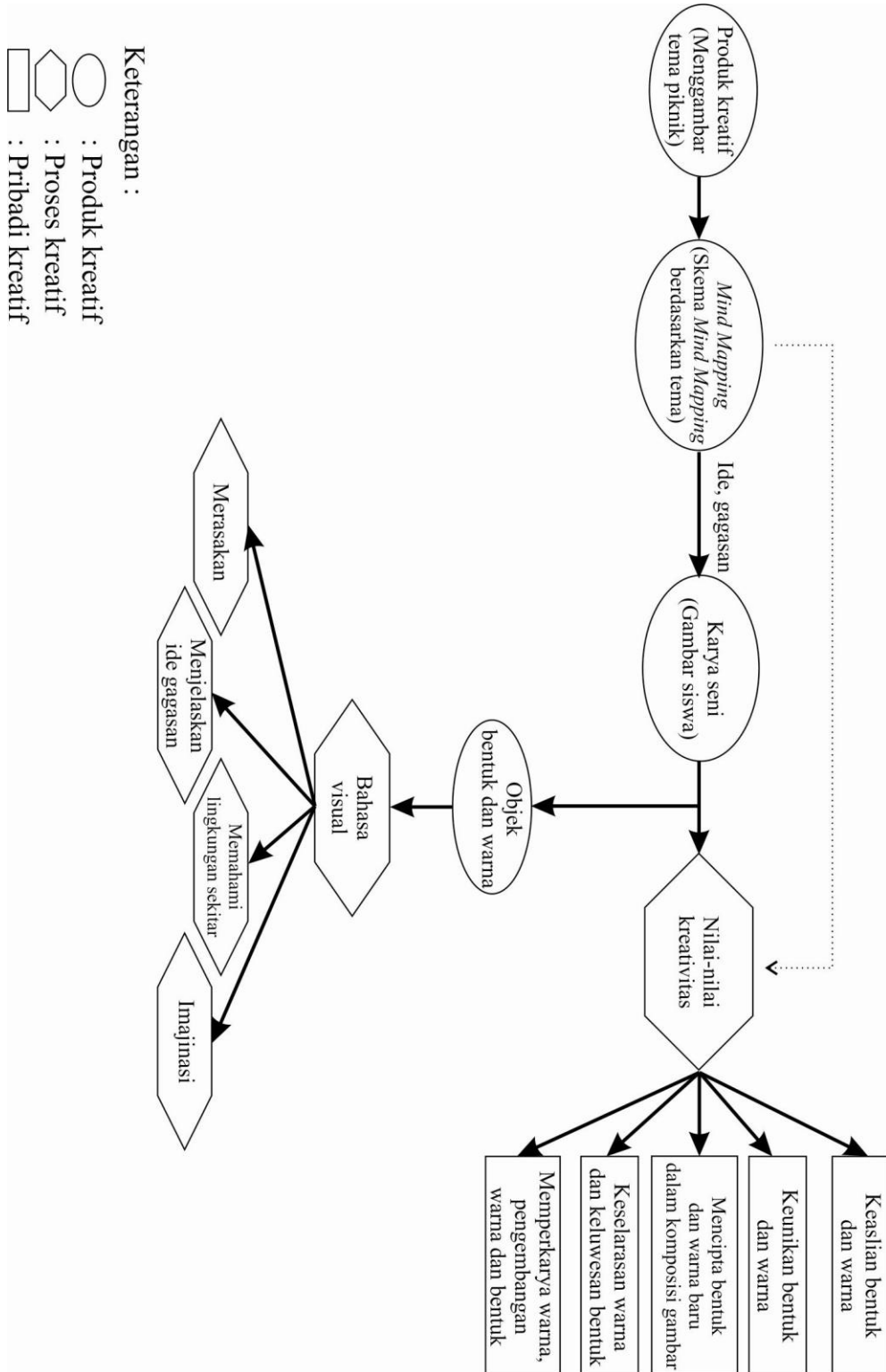
Gambar 4. Skema Triangulasi Data

Skema Nilai Kreativitas dalam Objek-objek Gambar Siswa
 Simbolisasi Bentuk dan Warna



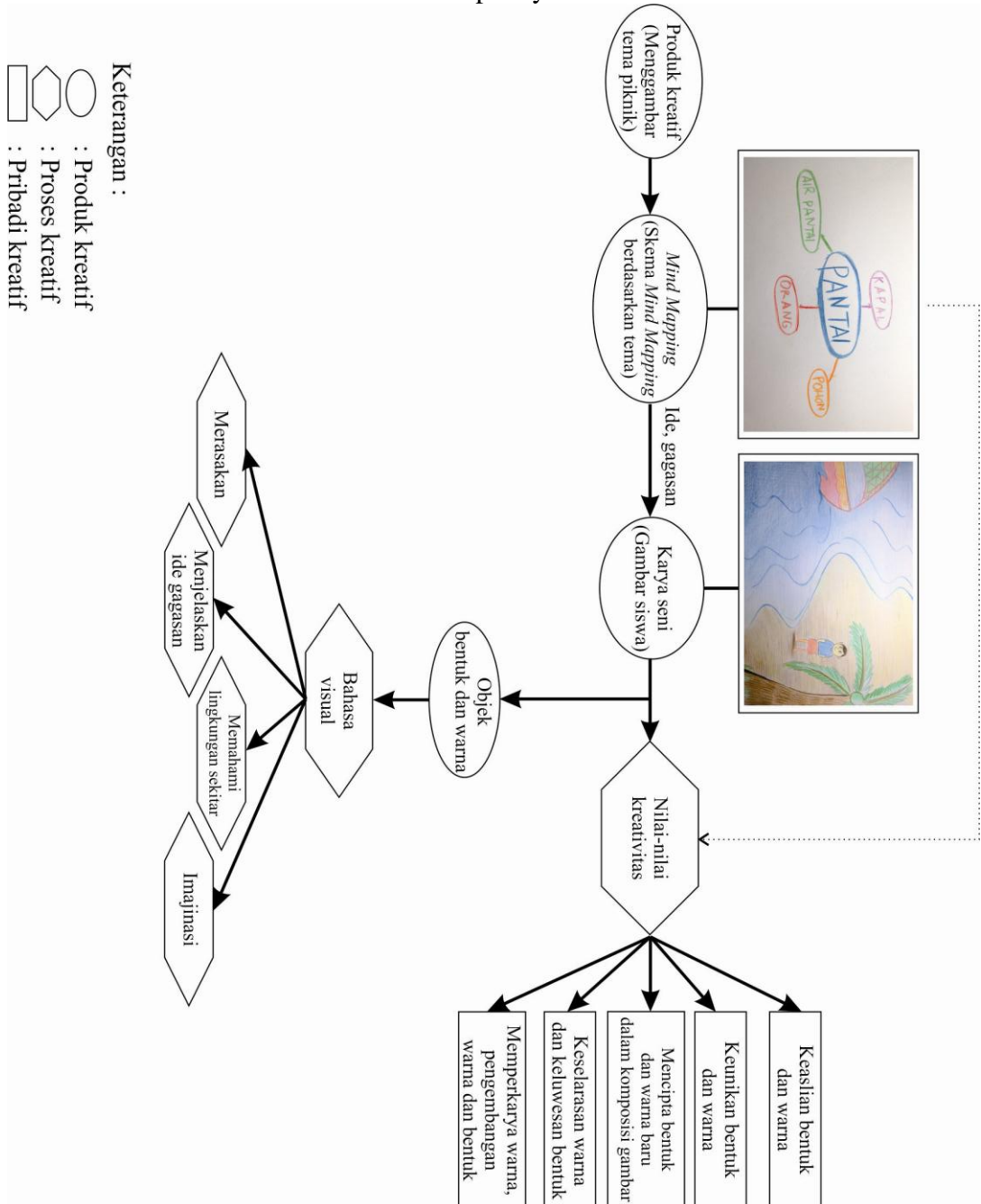
Gambar 5. Skema Kreativitas Simbolisasi Bentuk dan Warna

Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Bentuk dan Warna Gambar Siswa



Gambar 6. Skema Nilai Kreativitas Simbolisasi Bentuk dan Warna

Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Bentuk dan Warna Gambar Siswa dan Contoh Penerapannya



Gambar 7. Contoh Penerapan Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Bentuk dan Warna

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Sebelum Menggunakan *Mind*

Mapping

Menurut Ibu Nuryani S.Pd, guru kelas III SD Negeri Bekelan yang mengampu mata pelajaran seni budaya, mengatakan bahwa dalam pembelajaran menggambar yang berlangsung selama ini berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik. (wawancara dengan ibu Nuryani S.Pd).

Dalam observasi penelitian pembelajaran menggambar pada mata pelajaran seni budaya dilakukan di kelas III. Jumlah siswa kelas III di SD Negeri Bekelan berjumlah 23 anak. Pelaksanaan pelajaran seni budaya sesuai jadwal memiliki 1 jam pelajaran setiap minggunya.

Pengelolaan kelas dalam pembelajaran menggambar dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap akhir. Pada tahap pendahuluan dimulai dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan menyambut siswa dan apresiasi. Tahap inti meliputi guru menyampaikan tema menggambar, namun terkadang siswa juga dibebaskan dalam memilih temanya masing-masing, dengan kata lain hanya menggambar bebas. Kemudian siswa ditugaskan untuk menggambar sesuai dengan tema yang telah diberikan di atas kertas ukuran A4.

Dari hasil observasi di kelas III sebelum diterapkan metode *Mind Mapping* pada pembelajaran menggambar dapat diperoleh gambaran seperti di bawah ini.

1. Dalam pembelajaran menggambar pada kelas III seringkali siswa hanya diberikan tugas menggambar dengan tema menggambar bebas oleh guru pengampu.
2. Proses pembelajaran berpusat pada guru dengan metode meniru objek gambar dari buku, sehingga kreativitas siswa tidak berkembang.
3. Siswa mampu menggambar dengan cukup baik dan sudah memiliki teknik menggambar yang baik. Namun dalam hal kreativitas siswa cenderung kurang bisa mengekspresikan ide mereka. Hal ini terlihat dengan gambar siswa yang sudah cukup bagus namun dikatakan oleh guru pengampu bahwa gambar tersebut adalah hasil dari mencontoh dari buku.

Hal tersebut tampak bahwa guru kurang mampu untuk menggali potensi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode yang tepat.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan *Mind Mapping* di SD Negeri Bekelan

Pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu pada tanggal 22 dan 25 Maret 2017.

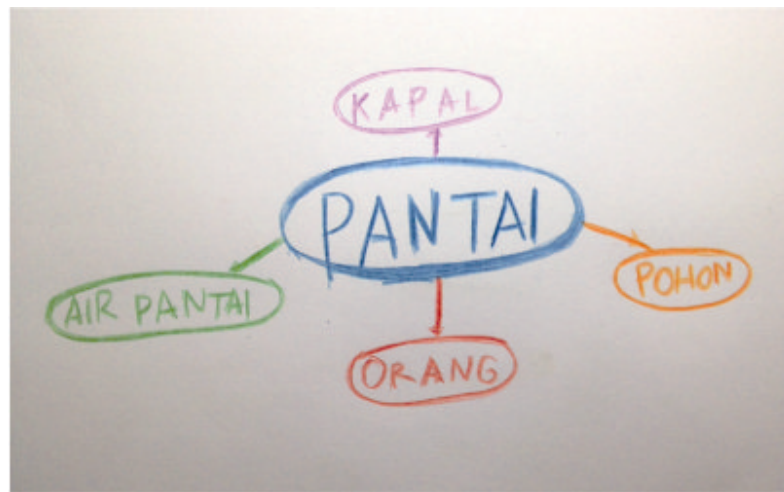
1. Pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* pada pertemuan pertama

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa kelas III SD Negeri Bekelan saat mengikuti pelajaran menggambar terlihat sangat antusias dan siap dengan membawa alat-alat menggambar yang diperlukan, seperti buku gambar, pensil, alat pewarna, spidol, penghapus dan lain-lain. Siswa juga tampak begitu antusias dengan metode yang diajarkan karena hal seperti ini termasuk pengalaman yang baru bagi mereka.

b. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas saat pembelajaran menggambar dengan *Mind Mapping* dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan siswa diberikan apresiasi, motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar. Pada tahap ini siswa diberikan pemahaman tentang materi yang akan disampaikan agar siswa lebih siap dalam pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan meliputi, pertama adalah menjelaskan tentang *Mind Mapping* secara sederhana dengan cara guru memberi contoh di papan tulis, kedua siswa diharapkan memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah kerja pembuatan gambar *Mind Mapping* sesuai dengan kata kunci ,dalam hal ini kata kuncinya adalah piknik, ketiga guru memberikan gambaran atau contoh karya tema piknik tersebut. Berikut adalah contoh gambar *Mind Mapping* dan perwujudan karya dari *Mind Mapping* tersebut yang ditunjukkan kepada siswa agar siswa memiliki gambaran seperti apa metode yang disampaikan ini.



Gambar 8 : Contoh Skema *Mind Mapping*



Gambar 9 : Contoh Gambar Karya Perwujudan Skema *Mind Mapping*

Berikut adalah panduan langkah kerja metode *Mind Mapping* yang perlu dijelaskan kepada siswa:

1. Metode *Mind Mapping* ini adalah siswa menentukan satu objek wisata mana yang pernah mereka kunjungi. Menentukan satu poin tersebut adalah digunakan sebagai pusat dari gambar *Mind Mapping* siswa. Misalkan poin tersebut adalah Pantai. Lalu siswa menuliskan Pantai tersebut ditengah-tengah kertas A4.

2. Siswa memberikan cabang-cabang dari poin Pantai tersebut sesuai yang dibutuhkan, setiap cabang diisi dengan benda-benda atau pengalaman yang mereka temui ketika mengunjungi objek wisata tersebut. Semakin banyak pengalaman yang mereka jumpai di sana maka semakin banyak pula cabang yang harus dibuat. Maka gambar *Mind Mapping* sudah selesai dibuat
3. Siswa menggambar di kertas A4 yang lain sesuai dengan gambar *Mind Mapping* yang telah mereka buat sebelumnya. Gambar yang diwujudkan harus sesuai dengan poin-poin yang telah mereka tulis.
4. Guru membimbing, mengarahkan, dan menjelaskan kembali pada siswa yang kesulitan pada pembelajaran menggambar dengan *Mind Mapping*, ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dan lambat dalam menangkap materi dalam mengerjakan tugas menggambar, di antaranya Dwi Cheisa Destiyani dan Alfa sehingga perlu diarahkan dan diberikan motivasi serta pemahaman tentang objek wisata apa yang pernah mereka datangi sebagai topik untuk dikembangkan sesuai dengan imajinasi. Berikutnya ketika siswa sudah selesai mengerjakan karyanya maka siswa menjelaskan tentang gambar *Mind Mapping* dan gambar perwujudan dari *Mind Mapping* yang telah mereka buat.

2. Pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* pada pertemuan kedua

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa kelas III SD Negeri Bekelan saat mengikuti pelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* pertemuan kedua ini terlihat antusias untuk melanjutkan menggambar karya mereka sampai selesai. Sebagian siswa sudah terlihat hampir menyelesaikan karyanya.

b. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas saat pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan siswa diberi semangat dan motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar. Pada tahap inti guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah siap dengan alat-alat menggambar untuk melanjutkan karyanya. Pada tahap inti ini siswa diminta untuk melanjutkan mengerjakan karya mereka sampai selesai. Guru dan peneliti memberikan bantuan berupa pendampingan kepada siswa yang membutuhkan bantuan. Namun guru dan peneliti tidak diperbolehkan memberikan ide atau mengarahkan karya siswa agar karya siswa benar-benar murni dari ide dan kreativitas siswa. Kecuali siswa bertanya tentang suatu hal yang kurang dipahaminya.

Kegiatan terakhir adalah bagi siswa yang sudah menyelesaikan karyanya diharapkan dapat menjelaskan dan mencocokkan antara gambar *Mind Mapping* mereka dengan karya yang mereka buat. Hal ini dimaksudkan untuk melihat apakah siswa benar-benar memahami dengan apa yang telah mereka kerjakan.

Hasilnya adalah setiap siswa dapat menjelaskan dengan sangat baik tentang gambar *Mind Mapping* mereka dan gambar perwujudan dari *Mind Mapping* mereka. Meskipun beberapa siswa terlihat lambat dalam menyelesaikan karya mereka, namun pada akhirnya semua siswa mampu menyelesaikan karyanya.

C. Pembahasan Karya Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode *Mind Mapping*

Hasil pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* di kelas III SD Negeri Bekelan yang dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan jumlah siswa 23 anak ini menghasilkan karya sebanyak 23 gambar *Mind Mapping* dan 23 gambar karya. Hampir semua siswa mampu mengikuti langkah kerja menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini dengan baik, meskipun beberapa siswa terlihat sedikit lambat dalam mencerna materi. Setiap siswa nampak dapat menghasilkan karya yang berbeda-beda namun tidak sedikit pula yang memiliki pengalaman piknik yang sama. Seperti objek wisata pantai terlihat lebih dominan dipilih siswa untuk digambar. Namun objek yang digambar oleh setiap siswa tentu saja berbeda, karena pengalaman dan ingatan siswa tentang piknik yang mereka lalui adalah berbeda-beda pula.

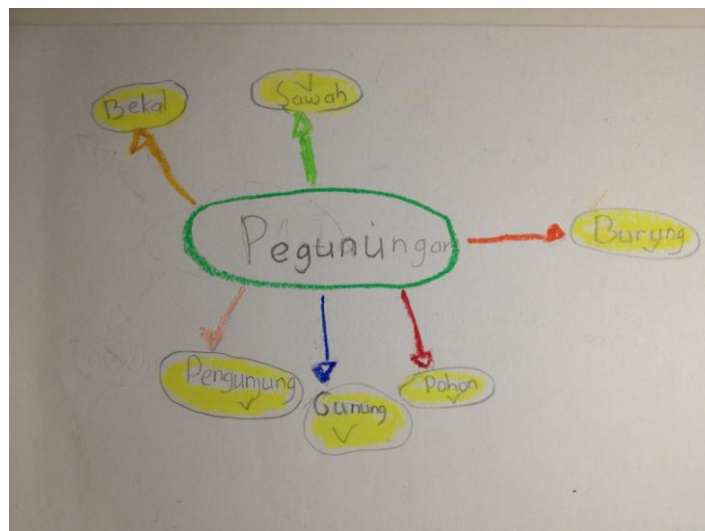
Tema atau batasan masalah pada tugas menggambar dengan metode *Mind Mapping* ini adalah “Piknik”. Siswa diminta menggambar sesuai dengan tema tersebut, objek wisata yang mereka gambar tergantung dengan pengalaman piknik mereka. Siswa menggambar sesuai dengan tahapan yang sudah diajarkan sebelumnya.

Berikut ini adalah pembahasan karya hasil pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* pada pelajaran menggambar pada kelas III SD Negeri Bekelan.

1. Karya Suci Ramadhani

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Suci Ramadhani membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 10). Dia memilih Pegunungan sebagai pengalaman piknik yang pernah didatangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang pegunungan.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Suci Ramadhani:



Gambar 10 : Skema *Mind Mapping* Suci

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pegunungan. Pada cabang dari Pegunungan terdapat beberapa poin berikutnya yaitu sawah, burung, pohon, gunung, pengunjung dan bekal. Namun pada karya yang dibuat oleh Suci,

nampak dia bisa mengembangkan berbagai objek lebih dari yang dia buat dalam *Mind Mapping*nya, yang artinya dia mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Beberapa objek gambar yang tidak ada didalam *Mind Mapping* yang dibuatnya adalah objek awan, rumput dan matahari. Dalam membuat skema *Mind Mapping*, Suci cenderung merubah-ubah objek yang ingin dia gambar, seperti objek rumah yang kemudian dia hapus. Ini menunjukkan bahwa Suci sudah bisa mempertimbangkan bahwa dia kesulitan dalam membuat objek rumah, sehingga dia memutuskan untuk tidak mencantumkan rumah dalam skema *Mind Mapping* yang dia buat. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pegunungan, dia menjawab sudah pernah, yaitu di daerah Gunung Kidul bersama keluarganya. Suci juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.



Gambar 11 : **Karya Suci**

Dalam (Gambar 11) tampak tiga wanita dan seorang laki-laki sedang berdiri di tengah lapang. Di depan mereka ada tempat istirahat dengan bekal yang sudah di tata. Di satu sisi ada dua petak sawah dengan warna hijau, lalu di sisi lain ada sebuah pohon. Di bagian belakang objek manusia tersebut terdapat pemandangan pegunungan dengan burung-burung yang terbang di langit.

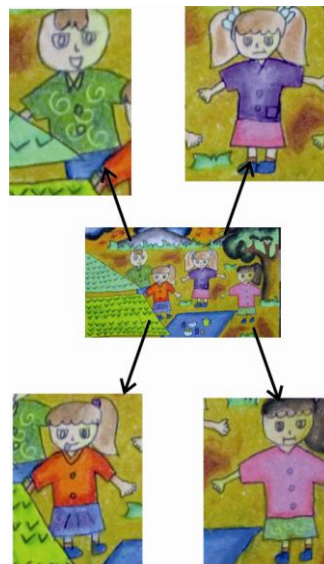
Pada karya yang dibuat Suci, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek hal tersebut nampak dari objeknya yang dapat dipahami. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat sudah bagus dan rapi, hal tersebut nampak dari pewarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang. Suci juga sudah pandai dalam memilih warna-warna yang dapat membuat karyanya terlihat bagus. Suci cenderung menggunakan warna-warna *soft* dan tidak terlalu tajam. Dia juga berkreasi dengan warna hitam yang dipadukan dengan warna lain seperti biru, coklat, abu-abu dan hijau, tanpa membuat karyanya menjadi kotor karena warna hitam yang digunakannya. Suci

juga membuat ornamen sederhana pada baju orang dengan cara mewarnai baju tersebut dengan warna kuning terlebih dahulu lalu ditumpuk dengan warna hijau di atasnya, selanjutnya dia menggunakan alat semacam bolpoin yang sudah tidak ada isinya untuk digoreskan pada baju yang sudah diwarnai dua lapis tersebut.

Meskipun dalam menentukan perspektif suatu objek dia masih terlihat belum paham bagaimana seharusnya dalam menggambar objek yang di depan dan di belakang. Hal itu nampak pada objek seperti manusia yang ditumpuk oleh objek sawah dan pohon. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Suci sudah terlihat bagus, yang berarti dia berani mengeluarkan ide yang ada di benaknya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Suci :

a. Objek Manusia



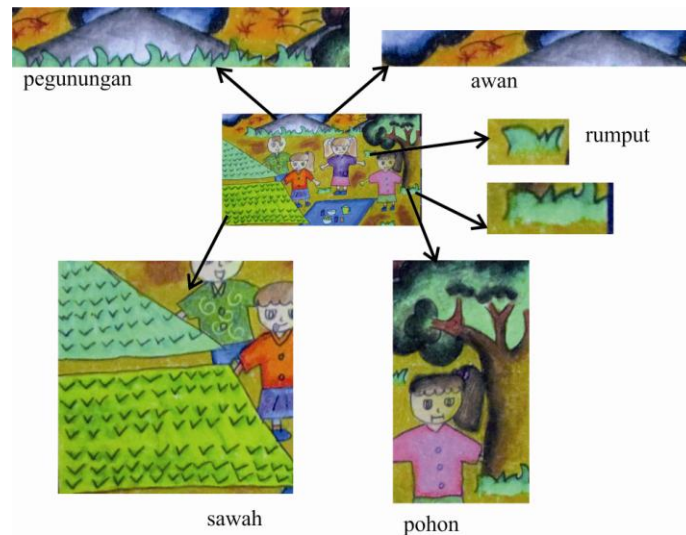
Gambar 12 : **Objek Manusia Karya Suci**

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 12) terdapat empat gambar manusia. Gambar manusia tersebut ada seorang laki-laki dan tiga orang wanita.

Kulit keempat orang tersebut diwarnai dengan warna kuning terang dan rambut mereka berwarna kecoklatan ada juga yang berwarna hitam gradasi coklat. Kemudian objek laki-laki memakai baju warna hijau dengan ornamen lingkaran-lingkaran dan memakai celana warna hijau, lalu ketiga wanita digambarkan memakai baju dan rok yang berwarna berbeda-beda. Suci sudah menggambarkan figur orang-orang ini dengan cukup bagus, memiliki dua mata lengkap dengan bola matanya, satu hidung dan mulut meskipun dia tidak menggambarkan daun telinganya. Suci membuat bentuk manusia dengan proporsi yang tepat dan lengkap dengan kepala, dua tangan yang memiliki jari-jemari dan juga dua kaki. Dia juga menggambar figur laki-laki dengan rambut pendek dan memakai celana pendek sebagai bentuk simbolisasi bahwa gambar tersebut adalah figur seorang laki-laki. Dia mewarnai pakaian yang dipakai masing-masing figur manusia tersebut dengan warna berbeda untuk menunjukkan bahwa tidak ada keseragaman, ini memberi kesan bahwa mereka sedang dalam kondisi santai di tempat wisata dan tidak sedang memakai seragam tertentu atau dalam keadaan yang formal. Setiap figur wanita juga digambarkan dengan berbeda-beda, ada yang rambutnya dikucir satu di samping dengan jepit rambut warna ungu dengan bentuk bundar dan pita kupu-kupu, ada yang dikucir dua dengan jepit rambut warna hijau pupus dengan bentuk pita kupu-kupu. Figur wanita yang di kucir satu ada dua orang, dan itupun digambarkan berbeda dengan cara mewarnai rambutnya dengan warna yang berbeda dan juga mewarnai pakaiannya dengan warna yang berbeda. Rok setiap wanita juga berbeda-beda ada yang warna merah muda polos, ada yang hijau dengan ornamen lingkaran-lingkaran dan ada yang berwarna biru

gradasi ungu dengan garis-garis yang menunjukkan rok tersebut ada lipatan-lipatan kainnya. Baju yang dikenakan juga berbeda-beda ada yang berwarna hijau dengan krah lipat, ada yang berwarna jingga dengan krah berbentuk *V Neck*, ada baju berwarna ungu dengan krah gaya kimono jepang dan memakai saku di bagian bawah bajunya ,dan ada baju berwarna merah muda dengan krah tanpa lipatan atau jahitan. Namun setiap figur manusia digambarkan memakai sepatu dengan warna senada yaitu warna biru dan kaos kaki berwarna jingga. Setiap figur manusianya juga digambarkan sedang dalam kondisi hati yang gembira dengan cara menggambar mulutnya sedang tersenyum. Bentuk bibir yang sedang tersenyum pun digambar dengan berbeda-beda, ada yang tertawa lebar, ada yang tersenyum dengan lidah sedikit terjulur, ada yang tersenyum simpul dan ada yang tersenyum sedikit tertahan. Suci sudah terampil dalam menggambarkan setiap figur manusia tersebut dengan bentuk yang beragam dan tidak terkesan sama atau monoton.

b. Objek Benda Alam



Gambar 13 : **Gambar Objek Benda Alam Karya Suci**

Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam (Gambar 13) ada dua petak sawah dengan padi yang berbentuk huruf V. Suci mewarnai padi tersebut dengan petak pertama berwarna hijau dan petak kedua dengan warna yang sedikit kekuningan untuk menggambarkan padi yang masih muda dan padi yang mulai siap panen.

Lalu berikutnya ada rumput berwarna hijau yang digambarkan ada diberbagai tempat yang terpisah-pisah sebagai gambaran bahwa rumput tersebut adalah rumput liar yang tumbuhnya bisa dimana saja.

Berikutnya adalah sebuah pohon dengan badan, batang dan dedaunan pohon yang diwarnai Suci dengan warna hitam gradasi coklat dan hitam gradasi hijau yang berarti Suci sudah menggambarkan ada sisi gelap dan sisi terang yang menunjukkan adanya sisi terkena cahaya dan sisi yang tidak terkena cahaya.

Benda alam selanjutnya adalah pegunungan yang digambarkan ada yang terlihat utuh dengan bentuk yang mengerucut dan ada yang tidak utuh karena tertutupi pohon. Pegunungan tersebut diwarnai dengan warna abu-abu, hal tersebut untuk menunjukkan bahwa pegunungan yang digambarnya terdapat di tempat yang jauh sehingga diwarnai dengan warna yang tidak tajam. Di lereng pegunungan tersebut ada objek berwarna hijau yang biasanya adalah rerimbunan pohon yang ada di sekeliling pegunungan, namun karena objeknya yang begitu jauh maka bentuknyapun tidak sempurna layaknya seperti pohon yang terlihat dari dekat dan hanya seperti serabut atau seperti rumput.

Objek alam selanjutnya adalah awan, matahari dan burung yang berada di langit di atas pegunungan. Awan digambarkan seperti kumpulan bulatan-bulatan yang menjadi satu seperti awan yang biasanya terlihat, awan tersebut diwarnai dengan warna hitam gradasi biru untuk menunjukkan awan tersebut memiliki sisi gelap dan sisi terang. Burung digambarkan Suci dengan bentuk seperti dua garis lengkung yang ditempelkan ujungnya, hal ini untuk menunjukkan bahwa burung tersebut ada di kejauhan dan tidak terlihat detail bentuknya. Lalu matahari digambarkan dengan bentuk lingkaran dengan garis-garis cahaya di sekelilingnya untuk menggambarkan bahwa matahari tersebut menghasilkan cahaya. Namun matahari tersebut juga diwarnai dengan warna hitam gradasi merah yang ternyata Suci suka dengan kreasi gradasi warna hitam yang banyak dijumpai dalam karyannya. Tanah diwarnai oleh Suci dengan warna coklat untuk menunjukkan kesan bahwa benda tersebut adalah tanah. Langit yang dibuat oleh Suci diwarnai dengan warna jingga karena ketika ditanya kenapa langitnya berwarna jingga, dia

menjawab bahwa Suci piknik ke pegunungan tersebut ketika sore hari, maka dia mewarnai langitnya dengan warna jingga.

c. Objek Properti atau Aksesoris



bekal di atas tikar

Gambar 14 : Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Suci

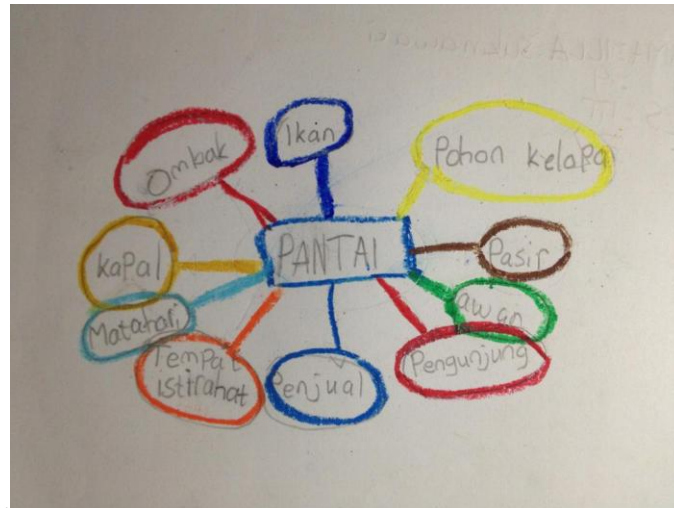
Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar perlengkapan piknik yang ditata sedemikian rupa dalam karya yang dibuat oleh Suci. Di dalam (Gambar 14) nampak ada bekal piknik yang telah ditata di atas tikar berwarna biru. Di sana ada tempat air minum berwarna hijau muda gradasi kuning, gelas berwarna jingga, minuman kotak berwarna ungu lengkap dengan sedotan, buah-buahan berwarna kuning di dalam mangkok hijau pupus, dan ada nasi di dalam wadah nasi berwarna hijau pupus pula. Suci menggambar bekal piknik dengan penataan yang rapi dan diletakkan di tengah-tengah tikar. Artinya Suci sudah bisa merencanakan bahwa dia menyediakan tempat kosong di sekitar bekal tersebut untuk tempat duduk orang-orang yang nantinya akan duduk di atas tikar tersebut. Di situ Suci juga menggambarkan bahwa ketika orang makan maka perlu ada minum dan juga

digambarkan ada semangkuk buah untuk cuci mulut. Lalu minuman kotak juga dimaksudkan sebagai variasi pilihan ketika memilih minuman. Gambar bekal yang ditata di atas tikar ini diletakkan oleh Suci di bagian depan dari orang-orang yang berdiri, hal tersebut dimaksudkan agar bekal-bekal tersebut dapat terlihat dengan jelas bentuknya. Berbeda jika letaknya digambar di bagian belakang atau di tengah orang-orang berdiri, maka gambar bekalnya akan tertutupi dan sulit untuk melihat bentuknya.

2. Karya Illa Sukmawati

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Illa Sukmawati membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 15), dia memilih Pantai sebagai pengalaman piknik yang dia pernah datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Pantai.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Illa Sukmawati:



Gambar 15 : **Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Illa**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pantai. Pada cabang dari Pantai terdapat beberapa poin berikutnya yaitu ombak, ikan, pohon kelapa, pasir, awan, pengunjung, penjual, tempat istirahat, matahari, dan kapal.



Gambar 16 : **Karya Illa**

Pada (Gambar 16) terlihat dua pengunjung wanita yang berdiri menghadap pantai, dengan ikan-ikan dan kapal berbendera Indonesia sebagai pemandangan di depannya. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada penjual yang berdiri di samping dagangannya. Terlihat juga tempat istirahat di bawah pohon kelapa.

Illa terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak dari gambar penjual yang di sampingnya terdapat barang dagangannya, yang dimaksudkan untuk memberi kesan bawa objek tersebut adalah seorang penjual. Artinya dia mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Karya yang dibuat oleh Illa dominan menggunakan warna-warna seperti merah dan jingga, hal tersebut membuat karyanya terlihat begitu tajam. Illa juga sudah berkreasi dengan warna hitam yang dia padukan dengan warna hijau, biru dan coklat. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah rapi dan menarik, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

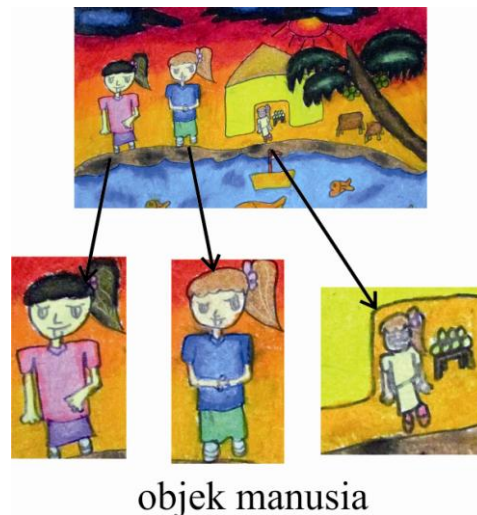
Illa terlihat begitu detail dalam menuliskan cabang pada skema *Mind Mapping*nya. Setiap objek yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* benar-benar digambar oleh Illa. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pantai, dia menjawab sudah pernah. Illa juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.

Pada karya yang dibuat Illa, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat sudah bagus dan rapi. Meskipun dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham . Hal itu nampak pada objek seperti rumah yang

terlihat melayang, lalu gambar ikan dan kapal yang nampak kurang tepat penggambarannya. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Illa sudah terlihat sangat bagus. Dia mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di pantai, dan hal tersebut dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Illa :

a. Objek Manusia

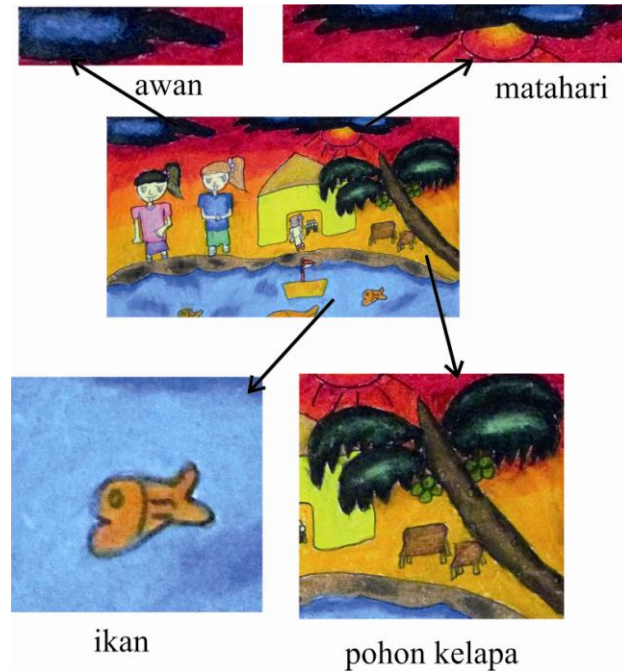


Gambar 17 : **Gambar Objek Manusia Karya Illa**

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 17) terdapat tiga gambar manusia. Ketiganya adalah seorang wanita. Illa membuat bentuk manusia dengan proporsi yang tepat dan lengkap dengan kepala yang memiliki dua mata lengkap dengan bola matanya, satu hidung dan mulut meskipun dia tidak menggambarkan daun telinganya, dua tangan yang memiliki jari-jemari dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang.

Meskipun ketiganya memiliki bentuk kuncir rambut yang sama yakni dikuncir satu disamping kanan. Namun Illa memiliki cara sendiri agar ketiganya tidak nampak serupa. Ketiga wanita tersebut digambarkan memakai baju dan rok yang berwarna berbeda-beda. Ada yang memakai baju merah muda dipadukan dengan rok berwarna ungu, berikutnya baju biru dengan rok berwarna hijau dan yang terakhir baju kuning dengan rok juga berwarna kuning. Cara yang lain agar ketiganya tidak terlihat seragam adalah dengan menggambar posisi tangannya yang berbeda-beda. Tangan wanita pertama adalah sebelah tangannya diangkat, tangan wanita kedua adalah kedua tangannya berada di depan perut terlihat seperti bersedekap, lalu wanita terakhir digambarkan posisi tangannya lurus berada di samping kanan kiri badannya. Lalu seorang wanita juga memiliki rambut dengan warna yang berbeda yaitu hitam gradasi coklat, sedangkan yang lainnya rambutnya berwarna coklat. Wanita yang berprofesi sebagai pedagang digambarkan memiliki ukuran tubuh yang kecil dimaksudkan agar memiliki kesan bahwa objek wanita tersebut letaknya lebih jauh dari dua objek wanita yang berada di tepi bibir pantai.

b. Objek Benda Alam.



Gambar 18 : **Gambar Objek Benda Alam Karya Illa**

Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam (Gambar 18) digambarkan ada lima ekor ikan dengan satu ekor ikan yang nampak paling besar, ikan-ikan tersebut diwarnai dengan warna jingga. Ikan-ikan tersebut memiliki satu mata, karena ikan tersebut terlihat dari samping maka hanya nampak sebelah matanya. Ikan-ikan tersebut juga memiliki mulut yang juga nampak dari samping, lalu ikan-ikan tersebut juga memiliki ekor. Ikan-ikan kecil memiliki corak dua garis pada bagian tubuhnya, lalu ikan besar memiliki tiga garis pada tubuhnya, ini menunjukkan Illa ingin memberikan kesan bahwa ikan besar memiliki bukti bahwa dia mengalami pertumbuhan dengan cara bukan saja badannya yang besar namun juga memiliki corak yang lebih banyak dari pada ikan yang kecil. Ikan-ikan

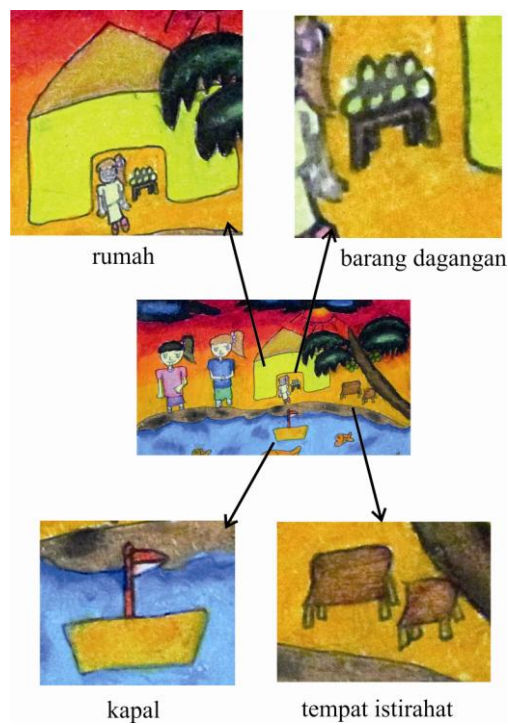
tersebut berenang di laut yang berwarna biru dengan dibagian permukaan, pada tepian pantai ada semacam bentuk ombak-ombak kecil. Hal tersebut untuk menunjukkan bahwa air laut tersebut tidak hanya diam namun juga bergerak.

Benda alam berikutnya adalah pohon kelapa. Pohon kelapa tersebut tumbuh di samping pantai dengan batang pohon yang sedikit condong. Illa tidak ingin menggambarkan pohon kelapa dengan hanya menjulur lurus, namun dengan bentuk yang condong agar terlihat tidak kaku dan membosankan. Pohon kelapa tersebut memiliki daun kelapa yang digambarkan memiliki daun-daun yang meruncing layaknya daun kelapa pada kenyataannya. Di bawah daun-daun kelapa tersebut ada buah kelapa yang berwarna hijau. Hal ini menunjukkan Illa memiliki tingkat observasi yang baik. Illa menggambarkan daun dan buah kelapa dengan warna hijau untuk memberi kesan segar pada pohon kelapa tersebut. Pohon kelapa diwarnai dengan warna hitam gradasi hijau dan coklat tua gradasi coklat muda, untuk menunjukkan bahwa ada sisi dari pohon kelapa yang terkena sinar dan ada sisi gelap yang tidak terkena sinar matahari.

Selanjutnya ada pasir pantai yang digambarkan oleh Illa dengan warna coklat tua gradasi coklat muda. Kemudian benda alam selanjutnya adalah awan dan matahari, yaang mana awan tersebut digambarkan berwarna hitam gradasi biru layaknya awan pada kenyataannya. Matahari digambarkan berbentuk setengah bulat dan berwarna merah gradasi kuning, dengan di sekeliling matahari tersebut diberikan garis-garis sebagai tanda bahwa matahari menghasilkan cahaya. Awan-awan tersebut menutupi setengah bagian matahari, sehingga Illa menggambarkan matahari hanya nampak setengah saja. Langit dalam karya Illa diwarnai dengan

warna merah gradasi jingga karena Illa cenderung menyukai warna-warna tersebut.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 19 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Illa**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar rumah, tempat istirahat, kapal dan barang dagangan. Yang pertama yaitu gambar rumah, rumah digambarkan Illa dengan satu pintu dibagian depannya dan memiliki atap berbentuk segitiga. Illa menggambarkan bentuk rumah dengan bentuk yang sangat sederhana, namun tetap dapat dipahami bahwa objek tersebut merupakan rumah. Rumah yang digambar Illa diwarnai dengan warna kuning dan atapnya dengan warna coklat muda, sehingga rumah tersebut terlihat sangat cerah.

Objek berikutnya adalah tempat istirahat. Tempat istirahat yang dibuat oleh Illa berupa dua buah kursi santai dengan ukuran yang berbeda, ukuran besar dan kecil. Illa menggambarkan tempat istirahat atau kursi santai ini dengan tempat bersandar yang sedikit miring kebelakang, hal tersebut untuk memberi kesan bahwa kursi tersebut merupakan kursi santai, layaknya kursi santai pada umumnya. Kursi santai ini diwarnai dengan warna coklat karena bahannya yang terbuat dari kayu.

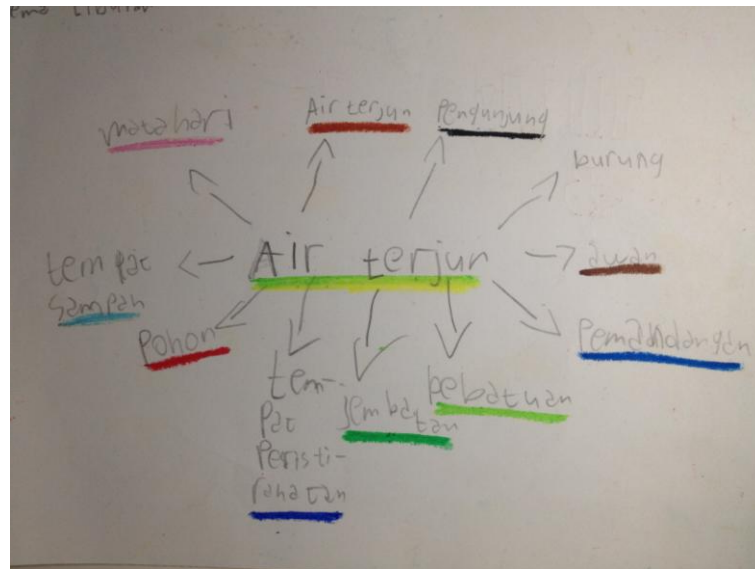
Lalu objek berikutnya adalah kapal. Kapal yang dibuat oleh Illa hanya diambil bentuk umumnya saja, yaitu badan kapal yang seperti bentuk trapesium sama sisi dengan tiang di tengahnya, pada tiang tersebut ada bendera merah putih berbentuk segitiga. Dengan gambaran bentuk umum dari kapal tersebut sudah bisa memberikan kesan dari gambar bahwa bentuk tersebut adalah sebuah kapal. Kapal yang digambar Illa diwarnai dengan warna jingga yang membuat kapalnya terlihat mencolok di tengah-tengah warna biru lautan. Yang terakhir adalah objek barang dagangan, barang dagangan di dalam karya Illa terlihat seperti tumpukan objek bulat berwarna kuning di atas meja. Sekali lagi Illa menggambarkan barang dagangan ini dengan mengambil bentuk secara umum saja, yaitu meja sederhana dengan ditata dibagian atasnya dagangan berwarna kuning.

3. Karya Tirto Adhi N

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Tirto membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 20), dia memilih Air Terjun

sebagai pengalaman piknik yang pernah dia datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Air Terjun.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Tirto:



Gambar 20 : **Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Tirto**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Air Terjun. Pada cabang dari Air Terjun terdapat beberapa poin berikutnya yaitu air terjun, pengunjung, burung, awan, pemandangan, bebatuan, jembatan, tempat istirahat, pohon, tempat sampah dan matahari.



Gambar 21 : **Karya Tirto**

Pada (Gambar 21) terlihat dua pengunjung yang berdiri dengan tangan di angkat dan menghadap ke sungai, dengan bebatuan ada di tengah sungai tersebut. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada dua gunung yang disebut oleh Tirto dalam skema *Mind Mapping* sebagai pemandangan. Di samping dua orang tersebut ada sebuah pohon. Di samping pohon tersebut terdapat air terjun sebagai poin utama dalam skema *Mind Mapping* yang dibuat Tirto. Di sisi yang lain juga terdapat warung dan tempat sampah, dan di samping tempat sampah tersebut ada tempat peristirahatan yang berbentuk seperti gubug sederhana tanpa tembok.

Tirto terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak salah satunya pada saat dia menggambar warung dan jembatan yang merupakan objek-objek yang tidak terdapat pada skema *Mind Mapping* yang dibuatnya. Artinya dia mampu mengembangkan gambar karyanya dengan ide

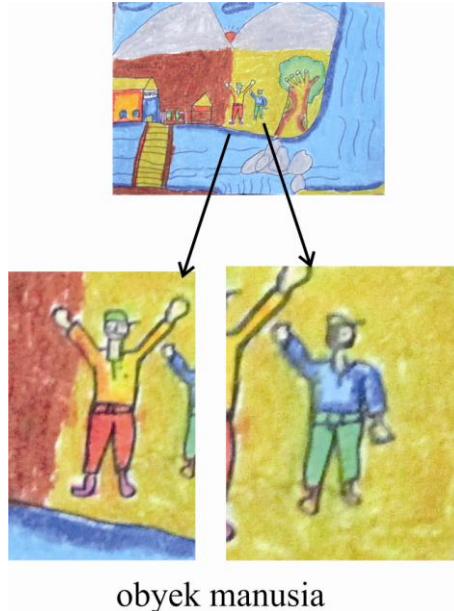
gagasannya sendiri. Karya yang dibuat oleh Tirto dominan menggunakan warna-warna dingin seperti warna biru dan hijau, hal tersebut membuat karyanya terlihat sejuk untuk dilihat. Tirto menggunakan teknik pewarnaan objek dengan *tone* warna tunggal, meskipun di beberapa objek terlihat dia menggunakan gradasi warna ,seperti pada objek rumah pohon awan dan manusia. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah rapi dan menarik, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

Tirto terlihat begitu detail dalam menuliskan objek pada cabang-cabang dalam *Mind Mapping*nya. Setiap objek yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* digambar oleh Tirto. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke objek wisata Air Terjun tersebut, dia menjawab sudah pernah. Tirto juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.

Pada karya yang dibuat Tirto, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek. Meskipun dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham. Contohnya hal tersebut nampak pada objek seperti air terjun dan gunung yang kurang tepat. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Suci sudah terlihat sangat bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Tirto sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di objek wisata Air Terjun tersebut, dan hal itu dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Tirto :

a. Objek Manusia



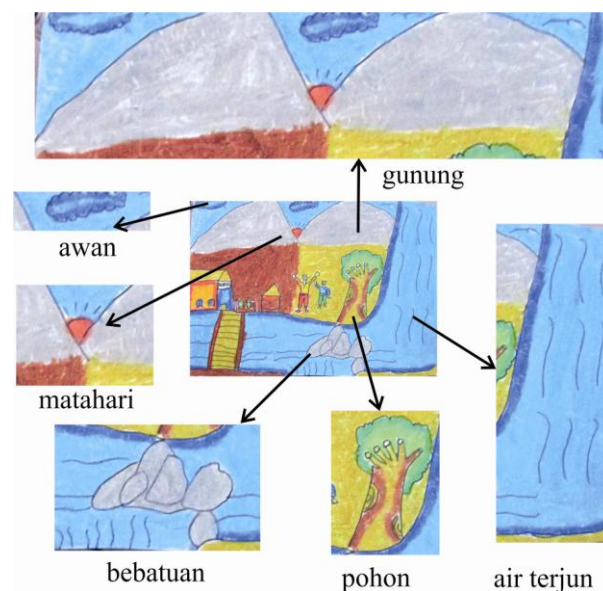
Gambar 22 : **Gambar Objek Manusia Karya Tirto**

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 22) terdapat dua gambar manusia. Keduanya adalah laki-laki. Tirto membuat bentuk manusia dengan proporsi yang tepat dan lengkap dengan kepala yang memiliki dua mata , satu hidung dan mulut meskipun dia tidak menggambarkan daun telinganya, dua tangan yang memilki jari-jemari dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang.

Tirto menggambarkan keduanya sedang berdiri di samping sungai, gambar laki-laki pertama mengenakan baju berwarna kuning gradasi jingga dan memakai celana panjang warna merah dan juga memakai topi warna hijau. Baju laki-laki ini terlihat seperti baju dengan gaya polo dengan dua kancing baju tepat di bawah leher. Laki-laki pertama tampak bahagia dengan kedua tangannya diangkat tinggi-tinggi. Lalu laki-laki yang kedua mengenakan baju polo berwarna biru dan celana

panjang warna hijau juga memakai topi warna kuning. Kedua laki-laki tersebut memakai ikat pinggang yang senada dengan warna celananya. Meskipun gambar keduanya ukurannya termasuk kecil jika dibandingkan dengan gambar milik teman-teman yang lain namun Tirto sudah cukup mampu menggambarkan bahwa kedua orang tersebut adalah seorang lelaki dengan cara memasukkan unsur-unsur yang identik dengan laki-laki. Mulai dari memakai celana, tidak memiliki rambut panjang hingga aksesoris seperti topi.

b. Objek Benda Alam



Gambar 23 : Gambar Objek Benda Alam Karya Tirto

Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam karya Tirto digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon, burung, sungai, air terjun, bebatuan, gunung, awan dan matahari. Objek benda alam yang pertama adalah pohon, Tirto menggambar bentuk pohon dengan baik. Batang pohon digambarkan oleh Tirto

berwarn coklat tua gradasi coklat muda dengan beberapa cabang ranting di bagian atasnya. Kemudian daun-daun pada pohon tersebut diwarnai dengan warna hijau. Pada batang pohon terdapat semacam bekas ranting patah, tirto menggambarkan bekas tersebut dengan membuat semacam garis-garis yang seperti membentuk cincin tahunan (*Annual Rings*). Itu menunjukkan bahwa Tirto memiliki tingkat observasi yang baik terhadap lingkungannya.

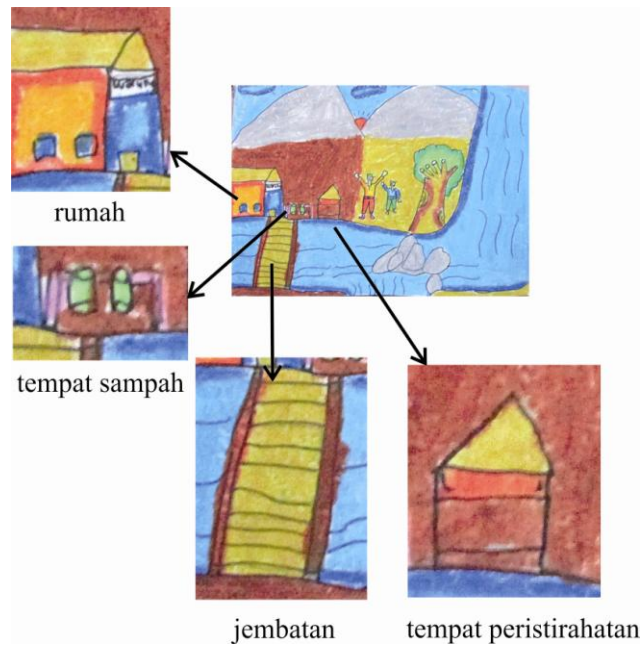
Objek benda alam selanjutnya adalah burung, yang digambar oleh Tirto dengan hanya mengambil bentuk simbolisasinya saja atau bentuk sederhananya, yaitu seperti dua buah garis lengkung yang bersentuhan pada salah satu ujungnya seperti membentuk huruf “m” .Burung tersebut terbang di antara awan yang dibuat oleh Tirto seperti gumpalan kapas berwarna biru. Tirto juga menggambar dua gunung berwarna abu-abu, lalu di tengah-tengahnya ada matahari yang hanya terlihat sebagian saja karena tertutup badan gunung. Tirto mewarnai matahari tersebut dengan warna merah.

Selanjutnya objek benda alam selanjutnya adalah air terjun. Tirto membuat air terjun pada bagian samping karyanya, terlihat bentuk air yang mengalir dari atas , Tirto memberikan semacam garis-garis bergelombang dari atas kebawah pada aliran air terjun berwarna biru tersebut. Dengan garis-garis tersebut artinya Tirto ingin memberi kesan pada gambar air terjun tersebut bahwa air terjun tersebut adalah suatu air yang bergerak dan tidak hanya diam. Meskipun Tirto menggambar air terjun tersebut seperti menempel pada gunung dan langit.

Air terjun tersebut lalu mengalir kebawah hingga sampai pada sungai dan melewati bebatuan, bebatuan digambar oleh Tirto berwarna abu-abu layaknya

batu pada umumnya. Sungai digambar oleh tirta berwarna biru dan juga diberikan garis-garis agar memberikan kesan gerak pada aliran sungai tersebut.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 24 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Tirta**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar rumah atau warung, tempat peristirahatan, tempat sampah dan jembatan. Gambar warung yang dibuat oleh Tirta berbentuk seperti rumah dengan atap model pelana yang diwarnai dengan warna coklat untuk menandakan bahwa gentengnya yang berbahan dasar tanah. Lalu tembok warung tersebut diberi warna jingga dan warna biru, kemudian pintu dan jendelanya diwarnai dengan warna kuning dan biru, sehingga warung tersebut terlihat menarik dengan adanya warna yang berbeda-beda..

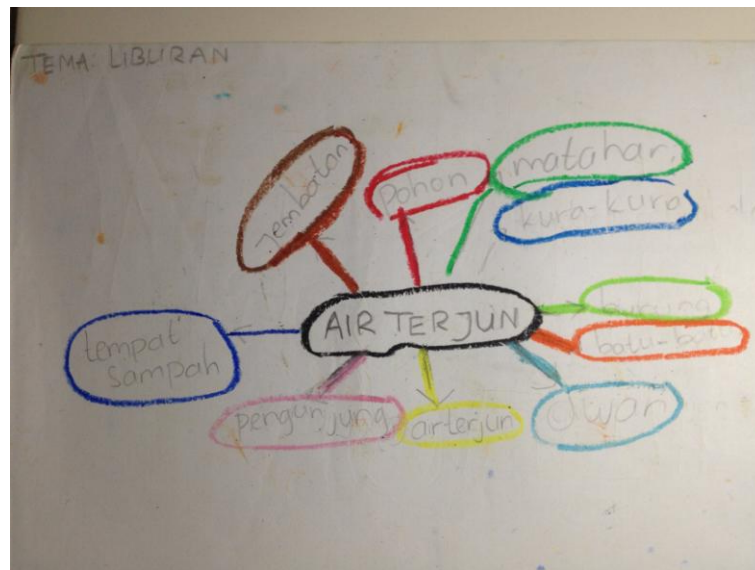
Selanjutnya objek tempat peristirahatan digambar Tirta berbentuk semacam rumah panggung tanpa dinding. Tempat peristirahatan tersebut memiliki

atap berbentuk segitiga dengan warna coklat dan dibawah atap ada semacam papan berwarna jingga. Tempat sampah digambarkan oleh tirto dengan semacam dua keranjang berwarna hijau yang menggantung pada balok berwarna merah muda. Tempat sampah tersebut digambar diantara warung, tempat peristirahatan dan juga jembatan. Artinya Tirto menempatkan tempat sampah pada lingkungan yang sekiranya banyak orang yang beraktivitas di situ. Jembatan digambar oleh Tirto berbentuk persegi panjang vertikal dengan garis-garis horisontal sepanjang bidang persegi panjang tersebut. Tirto mewarnainya dengan warna coklat. Meskipun setiap bentuk dari obek yang digambarnya terlihat sederhana dan cenderung kurang tepat seperti pada kasus air terjun yang menempel pada gunung dan lanit, namun Tirto berusaha menuangkan setiap pengalamannya selama piknik kedalam karya yang dibuatnya, yang berarti Tirto adalah anak yang kreatif dan tidak takut untuk melakukan kesalahan.

4. Karya Naufal

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Naufal membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 25), dia memilih Air Terjun sebagai pengalaman piknik yang pernah dia datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Air Terjun.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Naufal:



Gambar 25 : **Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Naufal**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam (Gambar 25) adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Air Terjun. Pada cabang dari Air Terjun terdapat beberapa poin berikutnya yaitu jembatan, pohon, matahari, kura-kura, burung, batu-batu, awan, air terjun, pengunjung dan tempat sampah. Meskipun Naufal dan Tirto sama-sama memilih objek wisata Air Terjun sebagai poin utama dalam membuat skema *Mind Mapping*, namun keduanya mengaku tidak berangkat bersamaan. Nama objek wisatanya pun diakui oleh Naufal berbeda, meskipun keduanya mengatakan bahwa mereka lupa dengan nama objek wisata yang di datangi.



Gambar 26 : **Karya Naufal**

Pada (Gambar 26) terlihat dua pengunjung yang berdiri dengan salah satu pengunjungnya mengangkat tangannya. Keduanya sedang berada di atas air terjun, salah satunya ada berdiri di jembatan yang berada tepat di atas air terjun tersebut. Keduanya tampak sedang melihat ke bawah, di bawah jembatan tersebut ada tiga ekor kura-kura sedang berada di tengah aliran sungai. Di samping dua pengunjung tersebut ada sebuah pohon, dan di samping pohon tersebut terdapat tempat sampah.

Naufal terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, hal tersebut nampak ketika dia menambahkan gambar tumbuhan yang tumbuh pada tebing sisi kanan dan kiri dari air terjun. Artinya dia mampu mengembangkan gambar karyanya dengan ide gagasannya sendiri. Dalam karya yang dibuat oleh

Naufal, dia menggunakan warna-warna dingin dan hangat seperti warna biru, hijau, jingga dan coklat secara seimbang, sehingga hal tersebut membuat karyanya terlihat bagus. Tirto menggunakan teknik pewarnaan gradasi yang sudah cukup bagus. Pewarnaan setiap objeknya juga terlihat sudah sangat rapi dan bersih, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang .

Naufal terlihat begitu detail dalam menuliskan objek pada cabang-cabang dalam *Mind Mapping*nya. Setiap objek yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* benar-benar digambar oleh Naufal. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke objek wisata Air Terjun tersebut, dia menjawab sudah pernah. Naufal juga terlihat fokus dan termasuk sangat cepat dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut, meskipun beberapa kali dia jalan-jalan e meja temannya sehingga harus ditegur agar kembali ketempat duduknya. Naufal juga termasuk siswa yang cepat dalam menangkap materi, mudah diajak berbicara dan tidak banyak bertanya. Dia juga dengan lancar menjelaskan bahwa dua orang pengunjung tersebut adalah dirinya dan kakaknya.

Pada karya yang dibuat oleh Naufal, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek, itu nampak pada gambarnya yang sudah luwes. Secara keseluruhan penempatan objek sudah benar, yang mana pemahaman tentang perspektifnya sudah bagus. Dalam pengembangan ide dan gagasan, Naufal juga sudah bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Naufal sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di objek wisata Air Terjun tersebut, dan hal itu dia

tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Naufal :

a. Objek Manusia



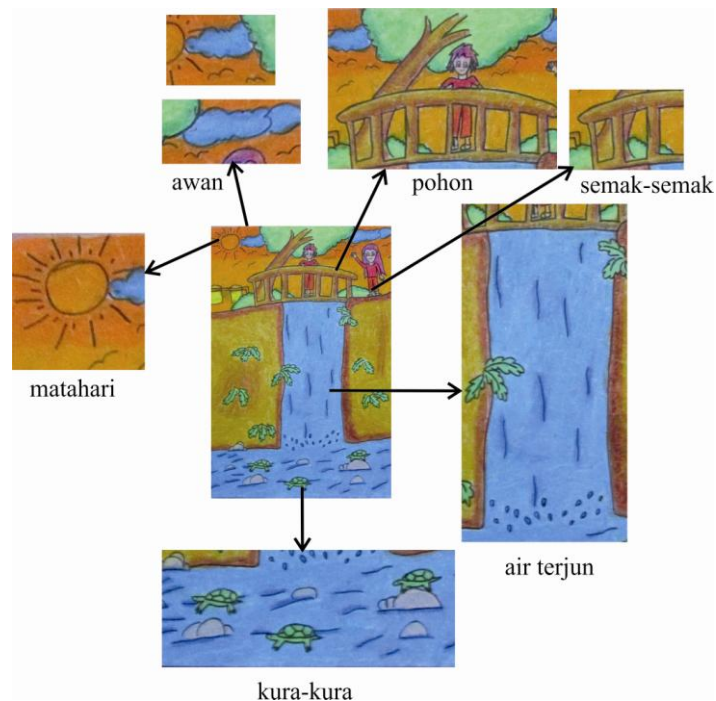
Gambar 27 : Gambar Objek Manusia Karya Naufal

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 27) terdapat dua gambar manusia, yaitu seorang laki-laki dan seorang wanita. Naufal membuat bentuk manusia dengan proporsi yang tepat dan lengkap dengan kepala yang memiliki dua mata lengkap dengan bola matanya , satu hidung, dua daun telinga dan mulut, lalu dua tangan yang memilki jari-jemari dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang. Objek laki-laki memiliki rambut warna merah muda dengan rambut yang acak-acakan. Laki-laki tersebut memakai baju berwarna merah gradasi merah muda dan celana panjang berwarna jingga. Lalu

ekspresi laki-laki tersebut terlihat sedang dalam suasana hati yang gembira karena Naufal menggambarkan laki-laki tersebut sedang tersenyum ketika melihat kebawah ke arah air terjun dan kura-kura.

Objek manusia berikutnya adalah wanita yang sedang melambaikan tangan kanannya. Wanita tersebut memiliki rambut panjang berwarna merah muda sampai kepongung, dia memakai baju lengan panjang berwarna merah gradasi merah muda dan celana panjang berwarna jingga. Ekspresi wanita tersebut terlihat sedang gembira karena Naufal juga menggambarnya dengan mimik wajah sedang tersenyum. Naufal sudah detail dalam menggambar objek manusia dengan lengkapnya anggota badan yang digambarnya.

b. Objek Benda Alam



Gambar 28 : Gambar Objek Benda Alam Karya Naufal

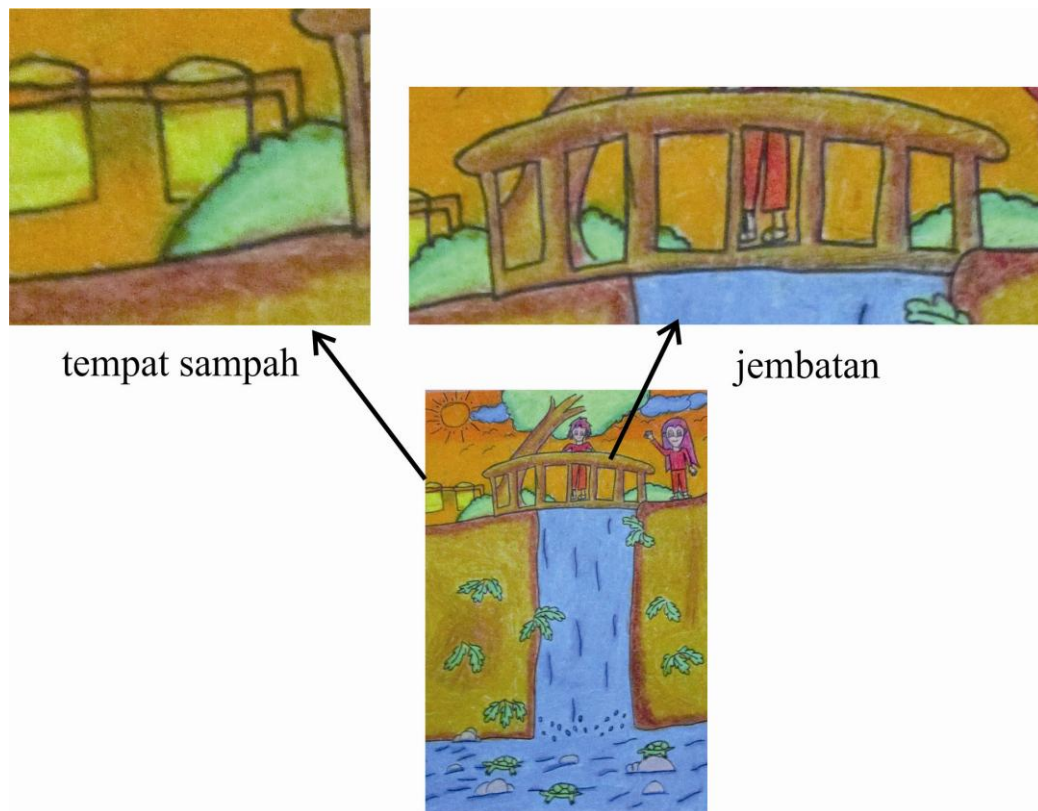
Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam karya Naufal digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon, burung, kura-kura, air terjun, bebatuan, semak-semak, awan dan matahari. Objek benda alam yang pertama adalah pohon. Pohon tersebut digambar oleh Naufal condong ke arah tengah, sehingga selain gambar pohon tersebut menjadi terlihat tidak kaku, proporsi dari karyanya juga terlihat menjadi lebih bagus. Naufal mewarnai batang pohon tersebut dengan warna coklat dan dedaunannya diwarnai dengan warna hijau sesuai dengan pohon pada umumnya. Pada bagian bawah pohon tersebut terdapat semak-semak yang digambarkan oleh Naufal seperti gumpalan kapas berwarna hijau.

Lalu benda alam selanjutnya adalah burung yang digambarkan Naufal hanya dengan bentuk simbolisasinya saja, bentuknya seperti dua garis lengkung yang salah satu ujungnya saling bersinggungan, seperti huruf "m". Selanjutnya kura-kura yang digambar oleh Naufal dengan baik, kura-kura tersebut sudah terlihat detail dengan kepala dan matanya, lalu kaki lengkap dengan jari-jemari, ekor dan juga cangkangnya, lalu cangkang kura-kura tersebut juga diberikan motif seperti kura-kura pada kenyataannya. Naufal mewarnai kura-kura tersebut dengan warna hijau, kura-kura tersebut ada di antara bebatuan yang digambar dengan warna abu-abu..

Air terjun digambarkan oleh Naufal dengan sangat baik, air terjun tersebut terlihat seperti aliran air berwarna biru yang mengalir dari atas, tepatnya dari bawah jembatan. Pada bagian tengah aliran air terjun tersebut diberikan garis-

garis yang memberikan kesan gerak pada aliran air terjun tersebut, lalu pada bagian bawah air terjun digambarkan percikan-percikan air seperti ketika air yang jatuh dari atas. Artinya Naufal memiliki daya kreativitas yang sangat baik. Pada gambar awan Naufal menggambarkannya seperti gumpalan kapas berwarna biru, di sampingnya ada gambar matahari berwarna jingga dengan garis-garis cahaya pada sekelilingnya. Naufal mewarnai langit dengan warna jingga karena ketika berkunjung ke air terjun tersebut hari sudah menjelang sore. Naufal memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang baik terbukti dia mampu mewujudkan apa yang ada di benaknya ke dalam karyanya.

c. Objek Properti atau Aksesoris



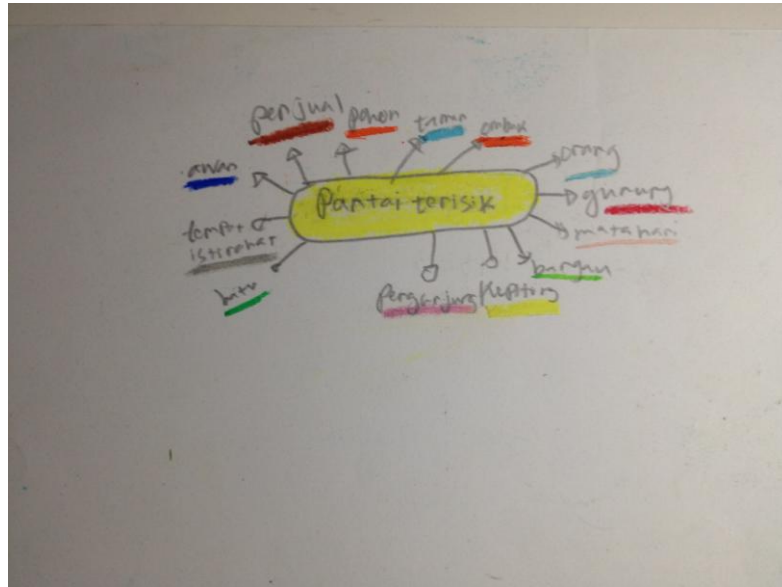
Gambar 29 : Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Naufal

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar tempat sampah dan jembatan. Naufal menggambar tempat sampah seperti keranjang yang ditaruh pada balok berbentuk seperti gawang. Keranjang sampah tersebut berwarna kuning sehingga terlihat cerah. Keranjang sampah tersebut ditempatkan oleh Naufal pada *space* yang kosong pada karyanya, yaitu sebelah kiri gambar tepat di bawah gambar matahari Artinya pemahaman tentang ruang Naufal sudah baik. Jembatan digambar Naufal berwarna coklat dan tampak dari samping. Bentuknya seperti tangga bambu yang melengkung.

5. Karya Tegar

Sesuai dengan langkah tugas yang diberikan, Tegar melakukan langkah pertama yakni menentukan poin pertama dari menggambar *Mind Mapping*, dia memilih Pantai Trisik sebagai pengalaman piknik yang pernah dia datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Pantai Trisik.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Tegar:



Gambar 30 : Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Tegar

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat oleh Tegar dalam skema *Mind Mapping* seperti terlihat pada (Gambar 30) adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pantai Trisik. Pada cabang dari Pantai Trisik terdapat beberapa poin berikutnya yaitu penjual, pohon, taman, ombak, orang, gunung, matahari, bangau, kepiting, pengunjung, batu, tempat peristirahatan dan awan.



Gambar 31 : **Karya Tegar**

Pada (Gambar 31) terlihat dua pengunjung yang berdiri di samping pantai. Di sebelahnya pengunjung tersebut ada penjual yang berdiri di tempatnya berjualan. Dalam gambarnya juga terdapat beberapa batu berbentuk bulat yang diwarnai dengan warna hitam. Di pojok kanan bawah dan kiri bawah juga digambarkan ada dua ekor kepiting. Tegar juga menggambarkan ada tiga buah pohon, lalu ada juga tempat peristirahatan yang berdampingan tempat pengunjung, lalu di samping tempat pengunjung tersebut terdapat satu pot dengan tanaman bunga di dalamnya yang dimaksudkan sebagai taman dalam skema *Mind Mapping* yang dibuatnya. Di langit juga digambarkan ada burung bangau sedang terbang, dibawah bangau tersebut terdapat lengkungan-lengkungan berwarna biru dan hitam berbentuk seperti huruf “M”, ternyata Tegar bermaksud menggambarkan gunung. Dan bentuk-bentuk lengkungan biru di tengah-tengah

karyanya adalah ombak, hal tersebut diutarakan langsung oleh Tegar ketika diminta untuk menjelaskan karyanya.

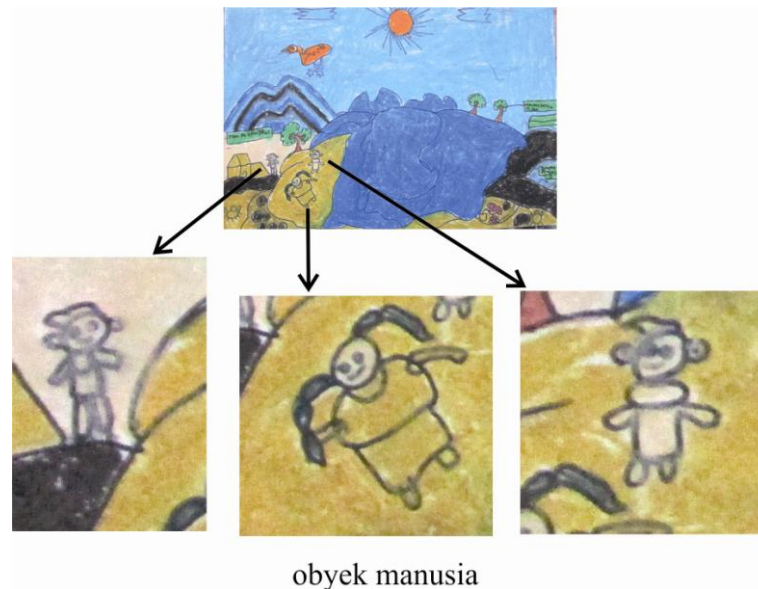
Tegar terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, karena apa yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* dibuat dengan detail, dia menuliskan segala hal yang dia jumpai ketika berkunjung ke Pantai Trisik ke dalam skema *Mind Mapping*nya. Selain membuktikan daya ingatnya yang baik, hal tersebut juga menunjukkan bahwa dia tidak takut salah. Artinya dia tidak takut jika nanti apakah dia akan mampu menggambar onjek-objek yang telah dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* tersebut. Dia mengatasi ketidakmampuannya menggambar objek dengan cara memberikan nama pada objek yang sekiranya kurang jelas atau tidak mirip dengan bentuk aslinya. Meskipun Tegar kurang bisa dalam menggambar objek maupun mewarnainya, namun saya seperti diajak oleh Tegar untuk melihat pengalaman apa yang sudah dilihatnya ketika dia piknik ke Pantai Trisik.

Karya yang dibuat oleh Tegar dominan menggunakan warna biru, hampir seluruh permukaan karyanya dia warnai dengan warna biru, hal tersebut membuat karyanya terlihat *soft*. Tegar terlihat detail dalam menuliskan cabang pada skema *Mind Mapping*nya. Setiap objek yang dituliskannya dalam skema *Mind Mapping* benar-benar digambar oleh Tegar. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pantai, dia menjawab sudah pernah. Tegar juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut, terutama ketika dia menggambar matahari, saat menggambar garis-garis cahaya matahari tersebut Tegar terlihat begitu fokus dalam membuatnya.

Pada karya yang dibuat Tegar, dia memang kurang terampil dalam menggambar objek. Teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat datar dan kurang rapi, terlihat dari pewarnaannya yang banyak keluar dari garis bidang. Dalam menentukan perspektif objeknya dia juga terlihat belum paham. Namun apa yang benar-benar menarik dari karya Tegar ini adalah bagaimana dia berani membawa ingatannya tentang suasana pengalaman dia berada di Pantai Trisik ke dalam wujud karyanya tanpa takut untuk salah dalam menggambar objek tersebut. Ketika Tegar mulai menuliskan skema *Mind Mapping*, dia sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di pantai, dan hal tersebut dia tuliskan dengan detail pada skema *Mind Mapping*-nya, lalu dengan detail pula dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Tegar :

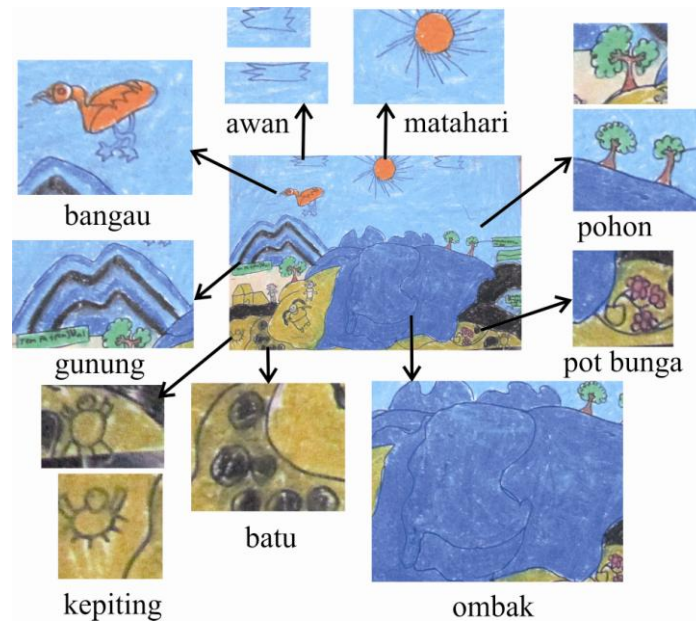
a. Objek Manusia



Gambar 32 : Gambar Objek Manusia Karya Tegar

Objek pertama adalah manusia, dari karya yang dibuat oleh Tegar terdapat tiga gambar manusia, yaitu dua orang laki-laki dan seorang wanita. Tegar membuat bentuk manusia dengan proporsi yang tepat dan lengkap dengan kepala yang memiliki dua mata, satu hidung, dua daun telinga dan mulut, lalu dua tangan dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang. Objek laki-laki memiliki rambut pendek warna hitam. Laki-laki tersebut yang satu memakai pakaian berwarna jingga dan yang satunya lagi berwarna biru. Lalu ekspresi laki-laki tersebut terlihat sedang dalam suasana hati yang gembira karena Tegar menggambarkan kedua laki-laki tersebut sedang tersenyum. Lalu objek gambar wanita digambar oleh Tegar sedang mengenakan baju berwarna hijau dan rok warna jingga. Wanita tersebut memiliki rambut berwarna hitam dengan gaya rambut dikepang dua di kedua sisinya. Tegar nampak sedikit kesulitan ketika sedang menggambar, baik itu objek manusia atau objek yang lainnya, namun Tegar terlihat antusias dan fokus ketika menggambar manusia, yang berarti Tegar adalah sosok yang tekun dan tidak mudah menyerah meski dia tahu bahwa yang dikerjakannya adalah hal yang sulit untuk dia. Contohnya adalah objek manusia ini, meskipun gambarnya tidak sebagus dan serapi milik teman-temannya, hal tersebut nampak dari pewarnaan objeknya yang terlihat kurang rapi dan bentuk proporsi manusia yang kurang tepat, namun Tegar tetap berupaya untuk memasukkan objek manusia dalam karyanya.

b. Objek Benda Alam



Gambar 33 : **Gambar Objek Benda Alam Karya Tegar**

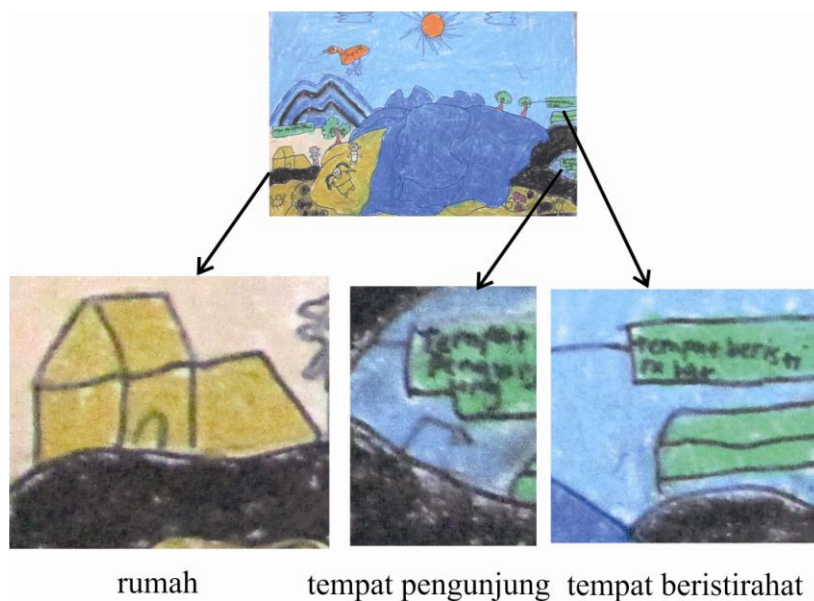
Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam karya Tegar digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon, bangau, kepiting, ombak, gunung, matahari, awan dan batu. Objek benda alam yang pertama adalah pohon, Tegar menggambar pohon sudah dengan baik, batang dan ranting pohon diwarnai dengan warna coklat, lalu daunnya diwarnai dengan warna hijau. Secara umum Tegar sudah tepat dalam menggambar pohon.

Lalu Tegar menggambar burung bangau sedang terbang di langit, bangau tersebut diwarnai dengan warna jingga. Terlihat Tegar menggambar dengan detail, mulai dari kepala lengkap dengan mata dan paruhnya. Sayangnya yang ada di bagian badan burung bangau, kemudian kaki burungnya yang juga nampak detail cakarnya. Jadi Tegar termasuk mendetail ketika dia menggambar burung bangau

tersebut, jika dibandingkan dengan teman-temannya yang hanya menggambar burung dengan dua garis lengkung saja. Berbeda dengan temannya yang rata-rata menggambar awan dengan bentuk seperti gumpalan kapas, Tegar mempunyai terjemahan bentuk awan sesuai versi dia sendiri. Tegar menggambar awan dengan bentuk persegi panjang dengan tiga ujung runcing di kedua sisinya. Jika dilihat pada kenyataannya seperti ketika awan di langit yang tersapu oleh angin sehingga awan-awan tersebut tidak berbentuk gumpalan, namun garis-garis, begitulah Tegar menggambarkan awan menurut versinya. Tegar juga menggambarkan matahari dengan sangat detail dan nampak berbeda dari teman-temannya, dengan garis-garis cahaya yang panjang dan rapat. Ketika saya amati proses Tegar menggambar matahari, dia begitu fokus dan sangat hati-hati saat menggoreskan setiap garis cahaya matahari tersebut. Artinya selain Tegar mempunyai versi tersendiri dari setiap bentuk objek yang dia gambar, Tegar juga merupakan siswa yang teliti dan penuh perhitungan. Lalu gambar ombak dan gunung yang digambar oleh Tegar juga cenderung memiliki versi tersendiri, dia menggambar ombak berbentuk seperti objek yang melengkung-lengkung dengan keseluruhan warna biru. Ketika ditanya “yang mana gambar pantainya?”, Tegar menjawab sambil menunjuk gambar “ini pak, dan ini ombak-ombaknya”. Lalu ketika ditanya tentang objek berbentuk seperti huruf “M” pada bagian kiri karyanya “ini apa Tegar?” Tegar menjawab “ini gunung pak”. Artinya adalah Tegar mampu menjelaskan setiap objek dalam karyanya, dan dia berani menuangkan apa yang ada dalam benaknya ke dalam karya.

Benda alam selanjutnya adalah kepiting dan batu yang digambar Tegar pada pojok kanan dan kiri bawah. Tegar menggambar kepiting dengan warna coklat dan berbentuk seperti lingkaran yang diberi kepala dan mata, lalu memiliki dua capit dan beberapa kaki pada bagian bawah tubuhnya. Gambar batu digambar oleh Tegar seperti lingkaran-lingkaran kecil yang berwarna hitam.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 34 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Tegar**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar rumah, Tegar menggambarkan bentuk rumah dengan cukup baik. Dia menggambar rumah dengan satu pintu, lalu dengan atap model pelana. Tegar mewarnai rumah tersebut dengan warna coklat secara keseluruhan.

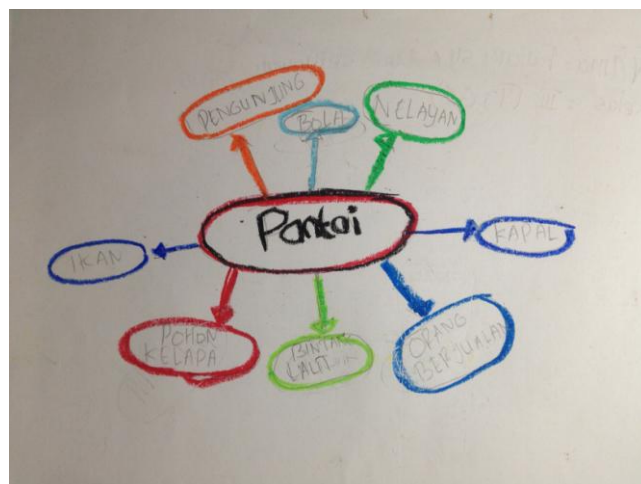
Secara keseluruhan Tegar memang kurang terampil dalam menggambar objek maupun mewarnainya, namun Tegar mampu menghadirkan suasana dan

pengalamannya selama piknik di pantai tersebut kedalam karyanya. Tegar menggambar setiap objeknya sesuai kemampuannya dan sesuai dengan versi dia sendiri yang berarti setiap yang dia gambar bersifat original dan tidak mencontek.

6. Karya Fajarisya Dwi Setyawati

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Fajarisya Dwi Setyawati membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 35), dia memilih Pantai sebagai pengalaman piknik yang dia pernah datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Pantai.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Fajarisya Dwi Setyawati:



Gambar 35 : Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Fajarisya

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pantai. Pada

cabang dari Pantai terdapat beberapa poin berikutnya yaitu pengunjung, bola, nelayan, kapal, orang berjualan, bintang laut, pohon kelapa dan ikan.



Gambar 36 : **Karya Fajarisyia**

Pada (Gambar 36) terlihat dua pengunjung yang berdiri di samping pantai dengan bola berada di antara kedua pengunjung tersebut, lalu ada ikan-ikan dan kapal sebagai pemandangan di pantai dan juga nelayan yang sedang berada di atas kapal. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada orang berjualan meskipun di sana hanya terlihat dagangannya saja, ketika ditanya “dimana penjualnya?” dengan lugu dia menjawab bahwa dia tidak tahu dimana penjualnya. Terlihat juga bintang laut di bawah pohon kelapa.

Fajarisyia terlihat sudah bisa mengembangkan ide dalam karyanya, seperti memberi nama pada kapal nelayan dengan nama Kapal Jaya dan memberi ornamen seperti bintang-bintang pada langit yang dia gambar. Meskipun beberapa objek yang digambarnya tidak dicantumkan pada skema *Mind Mapping* yang

dibuatnya. Karya yang dibuat oleh Fajarisyia dominan menggunakan warna-warna hangat seperti kuning, jingga, merah, coklat dan merah muda, hal tersebut membuat karyanya terlihat memiliki objek yang menonjol. Fajarisyia juga terlihat sudah rapi dan menarik dalam membuat objek maupun mewarnainya, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

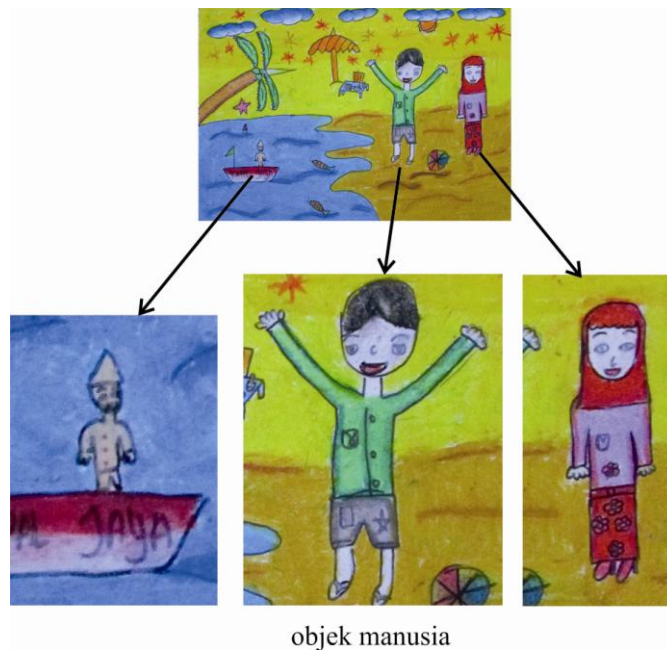
Walaupun Fajarisyia tidak terlihat begitu detail dalam menuliskan cabang pada skema *Mind Mapping*nya. Namun dalam menggambar karyanya Fajarisyia cenderung mengembangkan sendiri setiap objek yang tidak terdapat dalam *Mind Mapping*, seperti menambahkan objek matahari, awan dan ornamen bintang. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pantai, dia menjawab sudah pernah. Fajarisyia juga terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.

Pada karya yang dibuat Fajarisyia, dia sudah terampil dalam menggambar bentuk objek dan juga dalam mewarnai objek, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang. Teknik pewarnaan setiap objeknya juga sudah bagus. Meskipun dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham. Hal itu nampak pada objek seperti kapal nelayan yang terlihat terlalu kecil jika dibandingkan dengan dua orang yang tidak jauh dari gambar kapal nelayan tersebut. Namun dalam pengembangan ide dan gagasan Fajarisyia sudah terlihat sangat bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Fajarisyia sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di pantai,

dan hal tersebut dia tuliskan dengan pada skema *Mind Mapping*, lalu dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Fajarisyah :

a. Objek Manusia

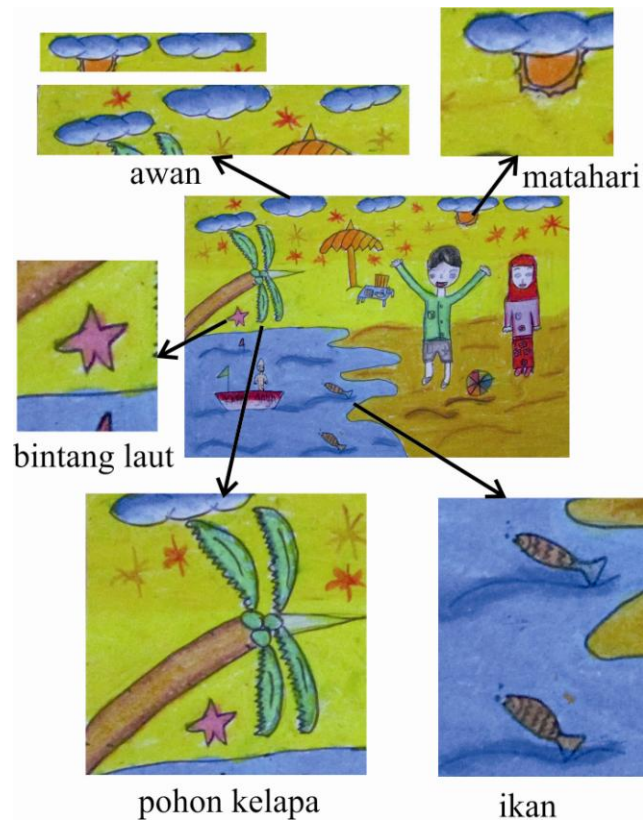


Gambar 37 : Gambar Objek Manusia Karya Fajarisyah

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 37) terdapat tiga gambar manusia, yaitu dua orang laki-laki dan seorang wanita. Fajarisyah membuat bentuk manusia dengan proporsi yang cukup tepat dan lengkap dengan kepala yang memiliki dua mata lengkap dengan bola matanya, alis mata, satu hidung, mulut dan dua daun telinga, lalu dua tangan dengan jari-jemarinya dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang. Objek laki-laki pertama memiliki rambut pendek belah tengah berwarna hitam, memakai baju lengan panjang berwarna hijau, baju tersebut memiliki tiga kancing baju dan sebuah saku di sisi dada sebelah kanan, dia memakai celana pendek berwarna abu-abu dengan

gambar bintang di salah satu sisinya dan saku celana di sisi yang lain, laki-laki tersebut memakai sandal jepit. Lalu laki-laki yang berprofesi sebagai nelayan memakai semacam penutup kepala berbentuk segitiga, dia mengenakan baju lengan panjang dengan tiga kancing baju, dan mengenakan celana, baju dan celananya memiliki warna yang sama dengan warna kulitnya. Kemudian objek wanita mengenakan jilbab berwarna merah yang menutupi seluruh rambutnya, wanita tersebut mengenakan baju lengan panjang berwarna merah muda, terdapat saku baju di dada sebelah kanan, di bawah saku tersebut ada satu gambar bunga berwarna merah. Wanita yang digambar oleh Fajarisyah memakai rok panjang berwarna merah dan ada empat motif bunga-bunga yang jua berwarna merah. Fajarisyah juga menggambarkan wanita tersebut memakai sepatu dengan hak tinggi, sepatu tersebut diwarnai dengan warna merah muda. Fajarisyah menggambarkan ketiga orang tersebut dengan wajah yang gembira, itu terlihat dari mimik wajah yang sedang tersenyum. Fajarisyah tampak paham cara bagaimana membedakan figur laki-laki dan perempuan, hal itu terbukti dengan dia menggunakan ciri-ciri yang identik pada laki-laki maupun perempuan. Contohnya Fajarisyah menggambar laki-laki mengenakan celana pendek, lalu juga memberikan ciri yang lain yaitu memiliki rambut pendek. Sedangkan figur wanita digambar Fajarisyah mengenakan kerudung, rok, lalu menggunakan motif bunga-bunga, selain itu Fajarisyah mewarnai figur wanita dengan warna seperti merah muda dan merah yang identik dengan warna kesukaan wanita.

b. Objek Benda Alam



Gambar 38 : **Gambar Objek Benda Alam Karya Fajarisyia**

Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam (Gambar 38) digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon kelapa, ikan, bintang laut, matahari, awan dan air laut. Objek benda alam yang pertama adalah pohon kelapa, Fajarisyia menggambar pohon kelapa sudah dengan baik, Fajarisyia menggambar pohon kelapa dengan bentuk yang condong ditujukan agar gambar pohon kelapa tersebut

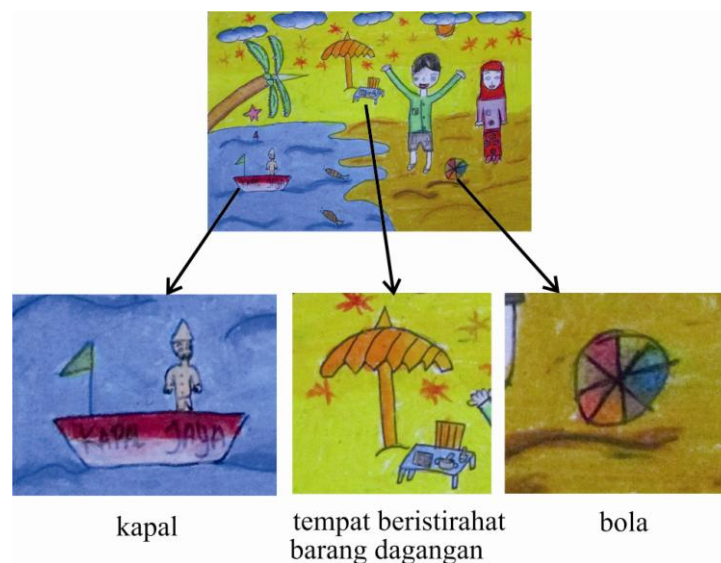
tidak terkesan kaku. Fajarisyah mewarnai batang pohon kelapa dengan warna coklat, lalu pohon kelapa tersebut memiliki daun kelapa yang digambarkan memiliki daun-daun hijau yang meruncing layaknya daun kelapa pada kenyataannya. Di antara daun-daun kelapa tersebut ada buah kelapa yang berwarna hijau. Hal ini menunjukkan Fajarisyah memiliki tingkat observasi yang baik. Fajarisyah menggambarkan daun dan buah kelapa dengan warna hijau untuk memberi kesan segar pada pohon kelapa tersebut.

Objek benda alam berikutnya adalah ikan, Fajarisyah menggambar dua ikan yang ada di air laut. Ikan tersebut digambarkan dengan detail oleh Fajarisyah, terlihat memiliki satu mata, itu karena ikan tersebut nampak dari samping maka dari itu hanya terlihat satu mata, lalu memiliki mulut, sisik ikan pada tubuh juga digambar dengan detail oleh Fajarisyah, dan juga memiliki ekor. Ikan tersebut juga nampak hidup karena Fajarisyah menggambarkan ada gelembung keluar dari mulut ikan tersebut. Artinya Fajarisyah terampil dalam memberikan suatu kesan tertentu pada suatu objek gambar. Disamping pantai juga ada bintang laut, lebih tepatnya ada di bawah pohon kelapa. Fajarisyah menggambar bintang laut tersebut berbentuk seperti bintang dengan warna merah muda. Air laut digambar oleh Fajarisyah berwarna biru terang dengan garis-garis melengkung di tengah-tengahnya yang menandakan bahwa ada suatu gelombang di air tersebut, pada garis-garis gelombang tersebut diwarnai dengan warna biru yang lebih tua untuk memperjelas efek dari garis-garis tersebut.

Selanjutnya Fajarisyah menggambar menggambar lima awan yang setiap awan tersebut berbentuk seperti tiga oval yang disusun memanjang. Pola tersebut

diulangi pada setiap bentuk awan yang lainnya. Awan-awan tersebut diwarnai dengan warna biru gradasi putih sehingga terlihat cerah dan bersih. Pada salah satu awan tersebut ada matahari yang hanya nampak sebagian saja dikarenakan tertutup oleh awan. Matahari tersebut berwarna jingga dengan motif cahaya pada sekelilingnya.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 39 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Fajarisyia**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar kapal nelayan, bola, tempat beristirahat, payung. Fajarisyia menggambarkan bentuk kapal dengan cukup baik, dia menggambar kapal dengan bentuk trapesium sama kaki, diwarnai dengan warna merah dan putih seperti bendera Indonesia, dan di badan kapal ditulis dengan tulisan Kapal Jaya. Kapal tersebut memiliki tiang dengan bendera berbentuk segitiga berwarna hijau. Selanjutnya Fajarisyia menggambar bola dengan bentuk bundar, lalu dia membuat empat garis yang saling menyilang

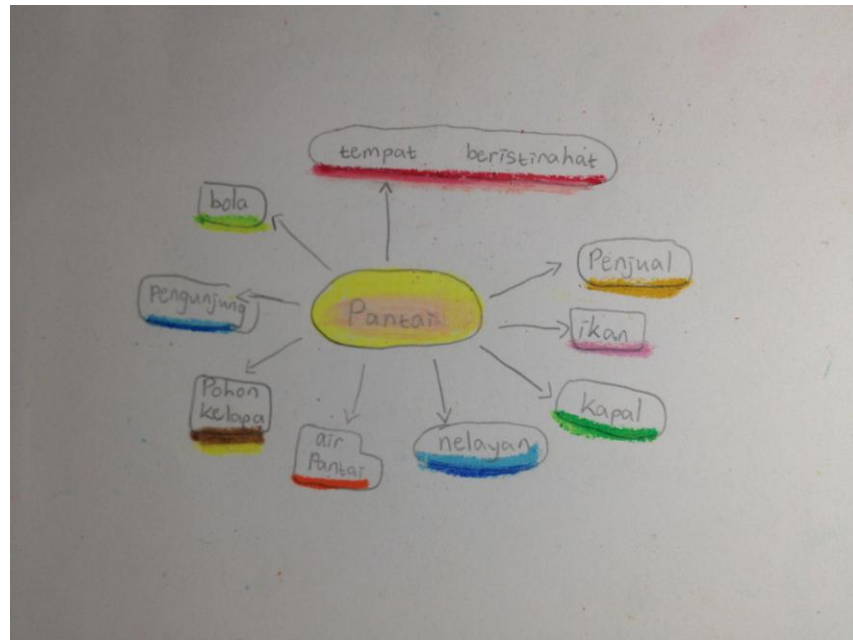
dalam lingkaran tersebut, setiap bagian dari persilangan garis tersebut diwarnai dengan warna-warna yang berbeda.

Berikutnya Fajarisyah menggambar tempat istirahat yang berbentuk kursi santai dengan meja yang ditata sajian makanan dan minuman di atasnya. Kursi diwarnai dengan warna jingga gradasi coklat muda untuk menunjukkan kursi tersebut berbahan kayu, lalu mejanya diwarnai dengan warna biru. Di samping tempat istirahat tersebut ada payung yang tiangnya di tanam di tanah. Payung tersebut diwarnai dengan warna jingga.

7. Karya Zolla Novrida Widyaningtyas.

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Zolla Novrida Widyaningtyas membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 40), dia memilih Pantai sebagai pengalaman piknik yang dia pernah datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Pantai.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Zolla:



Gambar 40 : Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Zolla

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Pantai. Pada cabang dari Pantai terdapat beberapa poin berikutnya yaitu tempat beristirahat, penjual, ikan, kapal, nelayan, air pantai, pohon kelapa, pengunjung, dan bola.



Gambar 41 : Karya Zolla

Pada (Gambar 41) terlihat dua pengunjung yang berdiri di samping pantai, lalu ada ikan-ikan dan kapal sebagai pemandangan di pantai dan juga nelayan yang sedang berada di atas kapal. Di belakang kedua pengunjung tersebut ada barang dagangan dan penjualnya di gambar terpisah dari barang dagangannya, penjualnya ada di samping kanan. Di samping penjual ada bola dan tempat beristirahat. Di samping kiri ada sebuah pohon kelapa.

Karya yang dibuat oleh Zolla dominan menggunakan warna-warna hangat seperti kuning, jingga, merah, coklat, ungu dan merah muda, hal tersebut membuat karyanya terlihat memiliki objek yang menonjol. Zolla juga terlihat sudah rapi dan menarik dalam membuat objek maupun mewarnainya, hal tersebut nampak dari perwarnaan objeknya yang tepat dan tidak keluar dari garis bidang.

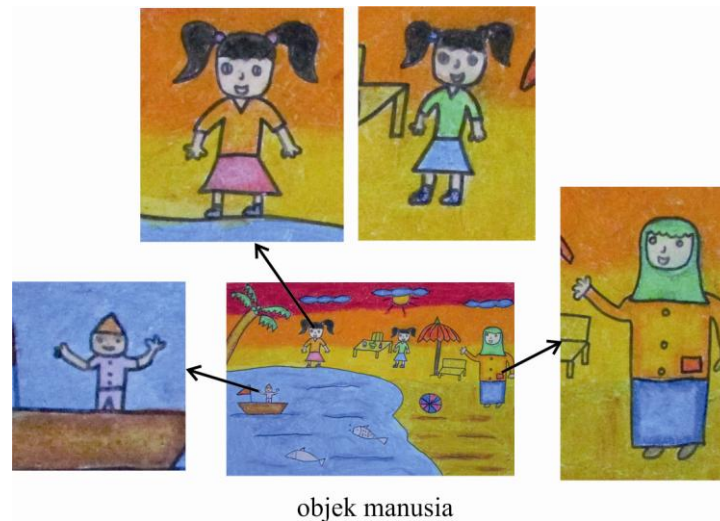
Zolla terlihat detail dalam menuliskan cabang pada skema *Mind Mapping*-nya. Zolla juga cenderung mengembangkan sendiri setiap objek yang tidak terdapat dalam *Mind Mapping*, seperti menambahkan objek matahari dan awan. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke pantai, dia menjawab sudah pernah. Zolla terlihat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.

Pada karya yang dibuat Zolla, dalam menentukan perspektif objeknya dia masih terlihat belum paham. Hal itu nampak pada objek seperti kapal nelayan yang terlihat terlalu kecil jika dibandingkan dengan objek yang berada di sekitar dari gambar kapal nelayan tersebut. Dalam pengembangan ide dan gagasan Zolla sudah terlihat sangat bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Zolla sudah benar-benar mempertimbangkan objek-objek apa saja yang pernah dia

jumpai saat di pantai, dan hal tersebut dia tuliskan dengan pada skema *Mind Mapping*, lalu dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Zolla :

a. Objek Manusia

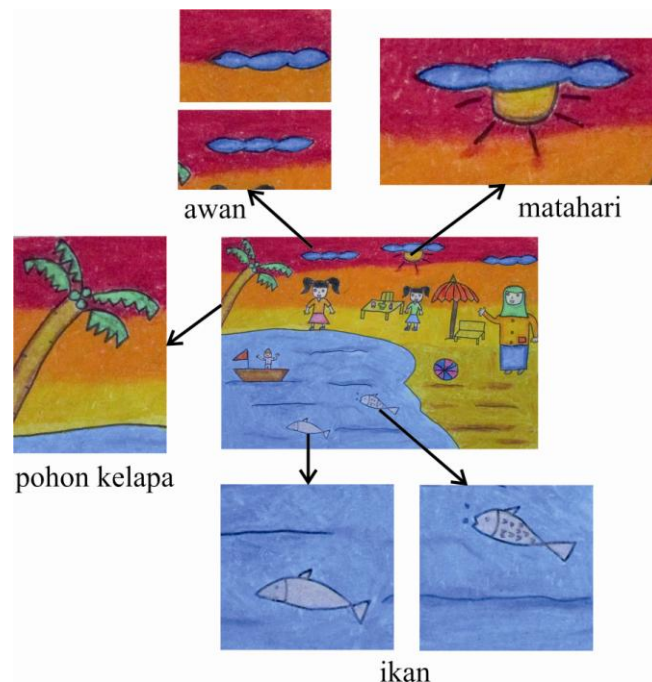


Gambar 42 : **Gambar Objek Manusia Karya Zolla**

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 42) terdapat empat gambar manusia, yaitu satu laki-laki dan tiga orang wanita. Zolla membuat bentuk manusia dengan proporsi yang cukup tepat dan lengkap, dengan kepala yang memiliki dua mata lengkap dengan bola matanya, satu hidung, mulut, lalu dua tangan dengan jari-jemarinya dan juga dua kaki. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang. Dua figur wanita nampak rambutnya dikepang dua. Wanita pertama memakai baju warna jingga dan rok warna merah muda dengan sepatu berwarna biru. Lalu wanita kedua memakai baju warna hijau, rok warna biru dan sepatu warna biru. Wanita terakhir terlihat paling berbeda, ukurannya pun terlihat paling besar, dia memakai kerudung warna hijau, baju lengan panjang warna jingga dengan tiga kancing baju dan saku baju disisi kanan bawah bajunya.

Kemudian memakai rok panjang berwarna biru, dan sepatunya terlihat berwarna coklat. Untuk gambar laki-laki Zolla meggamarkannya dengan proporsi badan paling kecil jika dibandingkan dengan ketiga gambar wanita, laki-laki tersebut berada pada sebuah kapal. Digambarkan oleh Zolla laki-laki itu memakai semacam caping atau penutup kepala berbentuk segitiga berwarna jingga. Dia memakai baju berwarna ungu dengan tiga kancing baju, lalu celaa panjang berwarna ungu.

b. Objek Benda Alam



Gambar 43 : **Gambar Objek Benda Alam Karya Zolla**

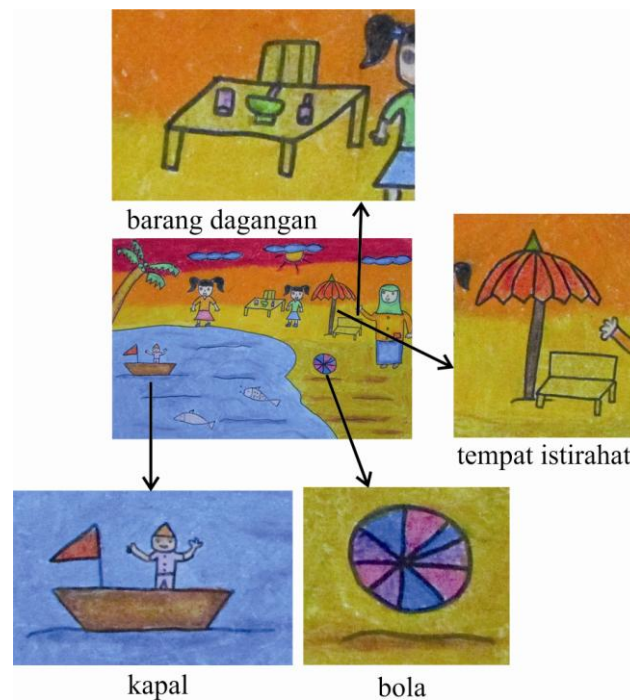
Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam (Gambar 43) digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon kelapa, ikan, matahari, awan dan air laut. Objek benda alam yang pertama adalah pohon kelapa, Zolla menggambar

pohon kelapa dengan cukup baik, Zolla menggambar pohon kelapa dengan bentuk yang condong ditujukan agar gambar pohon kelapa tersebut tidak terkesan kaku. Zolla mewarnai batang pohon kelapa dengan warna coklat, lalu pohon kelapa tersebut memiliki daun kelapa yang digambarkan memiliki daun-daun hijau yang meruncing layaknya daun kelapa pada kenyataannya. Di antara daun-daun kelapa tersebut ada buah kelapa yang berwarna hijau. Hal ini menunjukkan Zolla memiliki tingkat observasi yang baik karena memperhatikan detail bentuk pohon kelapa.

Objek benda alam berikutnya adalah ikan, Zolla menggambar dua ikan yang ada di air laut. Ikan tersebut digambarkan dengan detail oleh Zolla, terlihat memiliki satu mata, itu karena ikan tersebut nampak dari samping maka dari itu hanya terlihat satu mata, lalu salah satunya memiliki mulut yang terbuka dengan gelembung udara dan ikan yang satunya lagi bagian mulutnya runcing, ikan pertama memiliki sisik ikan yang runcing-runcing sedangkan ikan yang lainnya digambarkan polos tanpa ada gambar sisik ikan pada tubuhnya, ikan-ikan tersebut juga digambarkan memiliki ekor dan juga memiliki sirip. Ikan tersebut juga nampak hidup karena Zolla menggambarkan ada gelembung keluar dari mulut ikan tersebut. Artinya Zolla terampil dalam memberikan suatu kesan tertentu pada suatu objek gambar. Air laut digambar oleh Zolla berwarna biru terang dengan garis-garis melengkung di tengah-tengahnya yang menandakan bahwa ada suatu gelombang di air tersebut, pada garis-garis gelombang tersebut diwarnai dengan warna biru yang lebih tua untuk memperjelas efek dari garis-garis tersebut.

Selanjutnya Zolla menggambar menggambar tiga awan yang setiap awan tersebut berbentuk seperti tiga oval yang disusun memanjang. Pola tersebut diulangi pada setiap bentuk awan yang lainnya. Awan-awan tersebut diwarnai dengan warna biru. Pada salah satu awan tersebut ada matahari yang hanya nampak sebagian saja dikarenakan tertutup oleh awan. Matahari tersebut berwarna jingga dengan motif garis-garis cahaya pada sekelilingnya.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 44 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Zolla**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar kapal nelayan, bola, tempat beristirahat dan payung. Zolla menggambarkan bentuk kapal dengan cukup baik, dia menggambar kapal dengan bentuk trapesium sama kaki, diwarnai dengan warna coklat. Kapal tersebut memiliki tiang dengan bendera berbentuk segitiga

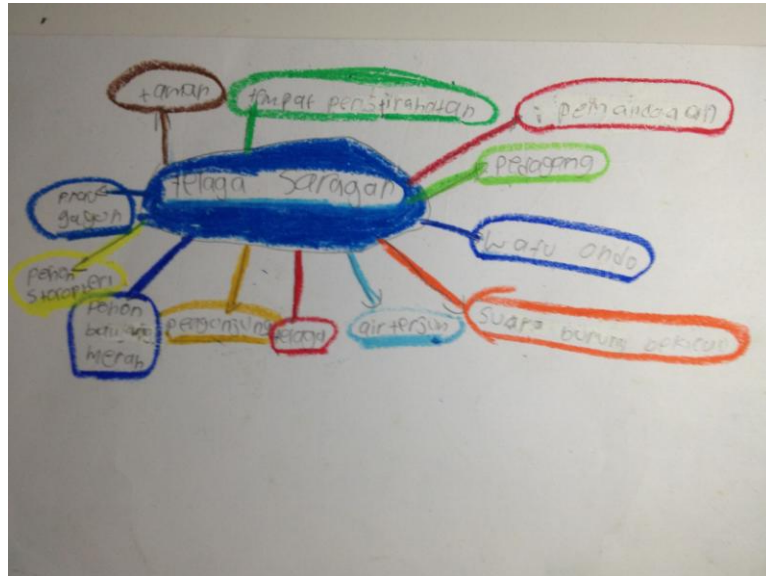
berwarna merah. Selanjutnya Zolla menggambar bola dengan bentuk bundar , lalu dia membuat empat garis lurus yang saling menyilang dalam lingkaran tersebut, setiap bagian dari persilangan garis tersebut diwarnai dengan tiga warna berbeda yaitu merah muda, ungu dan biru.

Lalu berikutnya Zolla juga menggambar tempat istirahat yang berbentuk kursi santai panjang dan kursi dengan meja yang ditata sajian makanan dan minuman di atasnya. Kursi diwarnai dengan warna coklat muda untuk menunjukkan kursi tersebut berbahaan kayu, lalu mejanya diwarnai dengan warna coklat muda. Di samping tempat istirahat tersebut ada payung yang tiangnya di tanam di tanah. Payung tersebut diwarnai dengan warna jingga dan tiangnya diwarnai dengan warna coklat.

8. Karya Alfa

Sesuai dengan tugas yang diberikan, Alfa membuat skema *Mind Mapping*, yang hasilnya dapat dilihat pada (Gambar 45), dia memilih Telaga Sarangan sebagai pengalaman piknik yang dia pernah datangi. Berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dia menuliskan beberapa poin dari cabang Telaga Sarangan.

Gambar skema *Mind Mapping* yang dibuat berdasarkan pengalaman piknik karya Alfa:



Gambar 45 : **Gambar Skema *Mind Mapping* Karya Alfa**

Ide pokok atau kata kunci yang dibuat dalam skema *Mind Mapping* diatas adalah Piknik, selanjutnya yang menjadi poin utamanya adalah Telaga Sarangan. Pada cabang dari Telaga Sarangan terdapat beberapa poin berikutnya yaitu taman, tempat peristirahatan, pemandangan, pedagang, batu ondo, suara burung berkicau, air terjun, telaga, pengunjung, pohon bawang merah, pohon stroberi dan prau gayuh (perahu kayuh).



Gambar 46 : **Karya Alfa**

Pada (Gambar 46) terlihat seorang pengunjung yang sedang berada di atas perahu kayuh, di hamparan luas dengan banyak pohon adalah sebuah taman dengan penjual yang sedang berada di atas kapalnya. Lalu tempat pengunjung naik perahu kayuhnya adalah di atas telaga sarangan. Di samping kanan atas ada pohon stroberi dan pohon bawang merah. Di samping pohon stroberi dan bawang merah terdapat tempat peristirahatan

Alfa nampak ingin menuangkan seluruh pengalaman yang dia jumpai di Telaga Serangan. Meskipun beberapa objek yang ada di skema *Mind Mapping*nya tidak ada dalam karya yang dibuatnya karena Alfa kurang terampil dalam menggambarkan suatu objek. Seperti air terjun, watu ondo dan suara burung berkicau yang tidak dia gambar dalam karyanya. Khusus untuk suara burung berkicau ketika saya beri pertanyaan “Alfa dimana ini gambar burung berkicaunya?” Alfa dengan polos menjawab “ tidak ada pak, karena saya di sana

hanya mendengar suara burungnya berkicau”. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa Alfa benar-benar ingin membawa pengalamannya di Telaga Serangan ke dalam karyanya, meskipun dia tidak mampu untuk menggambarkan objek tersebut. Tapi yang perlu diapresiasi adalah keberanian Alfa dalam menuliskan skema *Mind Mapping* secara detail dan terperinci tidak peduli apakah dia akan mampu menggambarannya atau tidak. Hal ini juga menunjukkan bahwa Alfa berani menuangkan ide dan kreativitasnya tanpa campur tangan orang di sekitarnya.

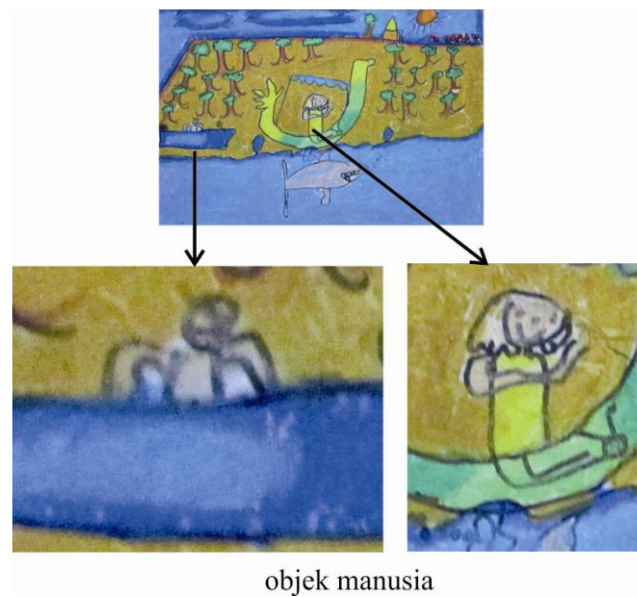
Walaupun Alfa tidak begitu terampil dalam menggambar objek maupun mewarnainya. Namun dalam menuliskan skema *Mind Mapping* Alfa memang sangat detail dan perlu diapresiasi dalam upayanya menuangkan ide dan kreativitasnya. Ketika diberi pertanyaan apakah dia memang sudah pernah piknik ke Telaga Sarangan, dia menjawab sudah pernah. Alfa juga terlihat sangat fokus dalam mengerjakan tugas menggambar tersebut.

Alfa memang kurang terampil dalam menggambar objek dan teknik pewarnaan setiap objeknya pun terlihat kurang rapi. Namun justru gambarnya terlihat natural dan apa adanya, karena dia memiliki gaya menggambar sendiri yang nampak unik dan berbeda dari teman-temannya. Dalam menentukan perspektif objeknya dia justru terlihat memahaminya, dengan contoh benda yang dekat dia gambarkan dengan ukuran yang besar dan benda jauh dia gambarkan dengan ukuran yang kecil. Hal itu nampak pada objek seperti perahu kayu yang ada pada jarak dekat terlihat dengan ukuran yang besar dan tempat peristirahatan yang jauh digambarkan dengan ukuran yang kecil. Dalam pengembangan ide dan

gagasan Alfa sudah terlihat sangat bagus. Mulai dari menuliskan skema *Mind Mapping* Alfa menuliskan objek-objek apa saja yang pernah dia jumpai saat di Telaga Serangan, lalu dia menggambarkannya dalam wujud karya.

Berikut detail simbol bentuk dan warna dari karya Alfa :

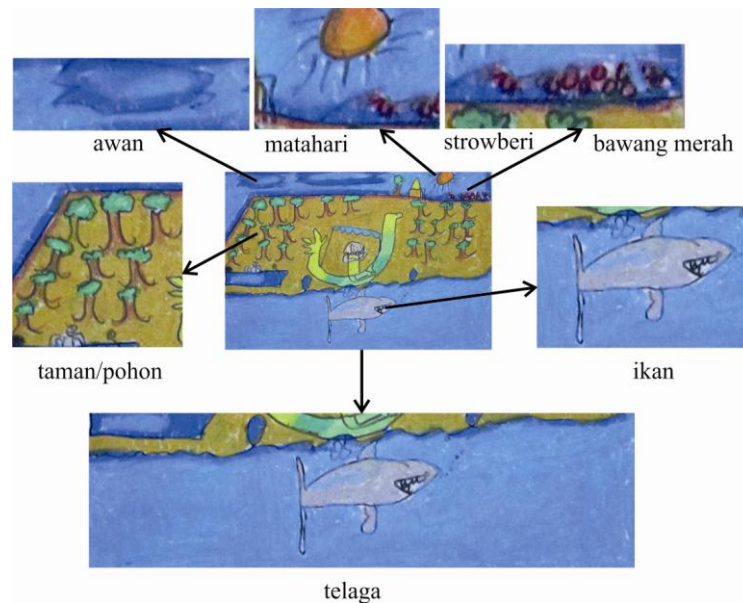
a. Objek Manusia



Gambar 47 : Gambar Objek Manusia Karya Alfa

Objek pertama adalah manusia, dari (Gambar 47) terdapat dua gambar manusia, seorang laki-laki dan seorang perempuan. Alfa membuat bentuk manusia dengan bentuk yang sederhana. Kulit mereka diwarnai dengan warna kuning terang. Gambar wanita digambar dengan dua mata, satu hidung, mulut, dengan rambut panjang sebahu, badan digambar memakai baju warna kuning, namun bentuk tangan terlihat kurang baik. Lalu figur laki-laki juga digambar dengan bentuk yang sederhana, dengan bentuk kepala bundar tanpa rambut, lalu gambar mata, hidung dan mulut, lalu tubuh dan tangan, seluruh tubuhnya diwarnai dengan warna yang sama.

b. Objek Benda Alam



Gambar 48 : Gambar Objek Benda Alam Karya Alfa

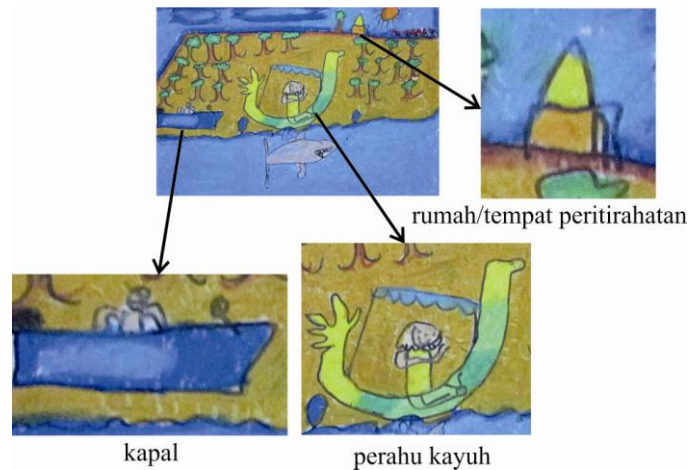
Objek kedua adalah benda alam. Benda alam meliputi makhluk hidup dan benda mati yang dijumpai di alam terbuka. Dalam (Gambar 48) digambarkan ada beberapa benda alam, antara lain pohon, pohon stroberi, pohon bawang merah, ikan, matahari, awan dan air telaga. Objek benda alam yang pertama adalah pohon, Alfa menggambar pohon dengan bentuk sederhana yaitu batang berwarna coklat dan dedaunannya berwarna hijau. Lalu Alfa menggambar pohon stroberi dan pohon bawang merah dengan bentuk yang sama yaitu lingkaran-lingkaran kecil berwarna merah.

Selanjutnya Alfa menggambar ikan, dia membuat bentuk ikan seperti bentuk ikan hiu dengan bentuk yang panjang, mulut yang runcing serta gigi-gigi yang juga runcing. Ikan tersebut berwarna abu-abu. Namun ketika ditanya “Alfa ini ikan hiu?” dia menjawab “bukan, ini hanya ikan biasa pak”. Jadi Alfa hanya

ingin menggambarkan ikan namun dengan bentuk yang mirip jenis ikan hiu. Ikan tersebut juga mengeluarkan gelembung-gelembung udara sehingga terlihat hidup . Ikan itu hidup di dalam air telaga, Alfa menggambarkan telaga dengan warna biru, dan permukaan airnya ada semacam gelombang-gelombang kecil air.

Alfa menggambar awan dengan bentuk objek panjang berwarna biru dengan ujungnya yang runcing. Matahari digambar dengan bentuk lingkaran berwarna jingga dengan garis-garis cahaya di sekelilingnya.

c. Objek Properti atau Aksesoris



Gambar 49 : **Gambar Objek Properti atau Aksesoris Karya Alfa**

Objek Properti atau Aksesoris di sini dimaksudkan sebagai benda-benda buatan manusia. Dalam hal ini adalah gambar perahu kayuh, perahu pedagang, tempat beristirahat yang berbentuk rumah. Alfa menggambarkan bentuk perahu kayuh dengan bentuk yang baik, dengan bentuk melengkung semacam huruf U berwarna hijau gradasi kuning yang segar, dengan ekor dibagian belakang dan kepala di bagian depannya, lalu ada atap berwarna biru sebagai alat untuk berteduh, dibagian bawah kapal ada bentuk semacam kipas sebagai alat penggerak

perahu. Alfa menggambarkan kapal tersebut dengan transparan dan nampak ketika kaki pengunung yang mengayuh pedal perahu.

Alfa menggambar bentuk perahu pedagang dengan bentuk trapesium berwarna biru. Pada bagian depan perahu terdapat alat *stir* untuk mengendalikan kapal, dan pada bagian belakang kapal terdapat mesin *diesel* berwarna hitam sebagai alat penggerak kapal tersebut. Selanjutnya Alfa menggambar tempat peristirahatan dengan bentuk sederhana, yaitu berbentuk rumah dengan bentuk kotak berwarna jingga dan atap kuning berbentuk segitiga.

D. Pengaruh *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa

Skema *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswa mampu membantu siswa dalam menentukan tema objek-objek yang akan digambar. Metode *Mind Mapping* memacu siswa dalam hal originalitas dan kebebasan siswa dalam menggambar. Hasilnya apabila diamati dari kedelapan gambar siswa tersebut, meskipun beberapa siswa mengunjungi tempat piknik yang sama, namun hasilnya setiap gambar memiliki ciri-ciri gambar yang berbeda-beda. Hal inilah yang merupakan pengaruh dari penggunaan *Mind Mapping* terhadap kreativitas siswa dalam menggambar.

Dengan menggunakan *Mind Mapping* pada pembelajaran, siswa mampu menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna dan simbol objek yang menarik dalam hasil karya gambar siswa akan menciptakan *Mind Mapping* yang baru dan berbeda. Pemetaan pikiran

dalam menggambar merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa dalam kegiatan belajar hal ini sesuai dengan pendapat Buzan (2007: 5) yang 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.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang *Mind Mapping* Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Pada Siswa Kelas III SD Negeri Bekelan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam pelajaran menggambar mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *Mind Mapping*. Pada kegiatan pembelajaran menggambar sebelum menggunakan metode *Mind Mapping*, siswa cenderung ditugaskan untuk menggambar bebas atau menggambar dengan mencontek gambar yang sudah ada, misalkan gambar dari majalah. Dalam proses pembelajaran seperti itu terdapat beberapa kendala dan akibat, hal ini terlihat dari indikasi-indikasi seperti siswa yang cepat menyerah dalam mengerjakan tugas, malas mencari ide, lebih nyaman meniru gambar yang sudah ada, takut salah ketika menggambar, tidak berani menuangkan ide gagasannya sendiri, dan tidak mampu menggali potensi kreativitasnya. Akibatnya siswa kesulitan dalam mengembangkan potensi ide dan kreativitasnya sendiri, hal ini tidak bagus untuk perkembangan anak. Dalam hal ini guru diharapkan berperan penting dalam mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan pendampingan, pengarahan dan motivasi kepada siswa agar terus berjuang.

Setelah menggunakan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran menggambar dengan tema piknik, siswa mampu dalam menyelesaikan masalah terutama ketika berhadapan dengan suatu tema tertentu. Mereka mulai mampu bisa memahami apa yang perlu dilakukan ketika menerima tema dalam proses

menggambar. Terlihat indikasi peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggambar dengan tema piknik. Hal tersebut terlihat seperti, siswa mampu menuangkan ide, gagasan pengalamannya selama piknik kedalam bentuk *Mind Mapping* yang kemudian diwujudkan dalam bentuk karya gambar. Dalam menuangkan pengalamannya didalam bentuk *Mind Mapping*, siswa sudah belajar untuk mengeluarkan ide dan kreativitasnya sendiri yang berarti tidak perlu meniru gambar, siswa juga dapat mengolah sendiri *Mind Mapping*nya dalam artian apa yang perlu dia tuangkan dan apa yang tidak perlu dia tuangkan dalam karyanya nanti. Sehingga ketika mengerjakan tugas menggambar tema piknik, siswa tinggal fokus pada karyanya dan mematangkannya. Dalam proses menggambar dengan menggunakan metode *Mind Mapping* siswa berani untuk mengeluarkan ide dan kreativitasnya, tidak mudah menyerah ketika mencari ide, mampu dan berani menjelaskan ketika diberi pertanyaan seputar karyanya. Dengan menggambar menggunakan metode *Mind Mapping*, memberikan kesempatan untuk siswa fokus kepada proses menggambar yang berimbang pada siswa mampu membuat detail-detail pada gambarnya ataupun detail dalam cerita pada gambarnya.

B. Saran

1. Bagi guru

- a. Bagi para guru khususnya di Sekolah Dasar, sebagai fasilitator siswa dalam belajar, hendaknya guru dapat lebih kreatif dan selalu berusaha untuk membuat kegiatan belajar menjadi suatu bagian yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pengembangan kreativitas tidak selalu

membutuhkan dana yang besar untuk melaksanakannya, jika lingkungan atau fasilitas sederhana dapat dimanfaatkan dengan optimal.

b. Dalam upaya mengembangkan kreativitas para siswa, guru hendaknya menggunakan teknik yang bervariasi, seperti menggunakan metode *Mind Mapping* (pemetaan pikiran) yang dapat mengeksplorasi seluruh kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan daya imajinasinya.

2. Bagi SD dan orang tua

a. Penyedia sarana dan prasarana yang lebih ditingkatkan lagi agar siswa lebih terfasilitasi dan lebih kreatif dan maksimal dalam belajar.

b. Pihak SD mengadakan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk memberikan dukungan bagi siswa terutama pada perkembangan kreativitasnya dengan cara menghargai apa yang menjadi ide, gagasan dan hasil karya siswa serta memberikan kebebasan dalam berkreasi dan juga lebih peka dalam mengapresiasi kreativitasnya. Orang tua serta masyarakat aktif dengan cara memberikan stimulasi atau jalan keluar dari suatu masalah dengan cara menggunakan skema *Mind Mapping*.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 2000. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Hurlock, Elizabeth B. Jilid dua, edisi ke enam. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jansen, Eric. 2002. *Pemelajaran Berbasis-Otak*. Jakarta: Indeks
- MacGregor, Sandy. 2000. *Piece Mind Mengaktifkan Kekuatan Pikiran Bawah Sadar Untuk Mencapai Tujuan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Milles, Matthew B. dan Michel Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep R. Rohidi. Jakarta: UI-Press.
- Moleong, Lexy J. (2007) *metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saleh, Andri (2009). *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Jakarta: Trans Media.
- Sidiarto, Lily, D. 2007. *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Suharnan. 2006. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.
- Supriadi, Dedi. 1994 *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Windura, Sutanto (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Zampetakis, L.A., Tsironis, L. (2007). *Creativity development in engineering education n: the case of mind mapping*. *Journal of management development*. Vol. 26 No. 4.
- JURNAL**
- Bernadi, R. (2017). "Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Melalui Pembelajaran tematik Integratif dengan Pendekatan *Open-Ended*". *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 91-101.

Puspitasari, Hardika. 2012. "Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan*. 8(2), 78-79

Syahidah, Nuris. (2015). "Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan*. 6(2), 84-85.

INTERNET

<http://attachmentdisorderhealing.com/love-theory/> diunduh pada tanggal 12 Juli 2017.

<http://www.slideshare.net/rierajahseey/13-mind-map-rera/> diunduh pada tanggal 24 Juli 2017.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Program Semester

Matrik Hubungan Kompetensi dengan Tema

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

NIP.

NIP.

**MATRIK HUBUNGAN KOMPETENSI DENGAN TEMA
TAHUN PELAJARAN 20... / 20...**

MATA PELAJARAN : SBK
KELAS / SEMESTER : III (Tiga) / 2 (dua)
Standar Kompetensi : 8. Mengapresiasi karya seni rupa

SENI RUPA

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Temp. Umum		Komunikasi		Peristiwa Alam			Rekreasi			Transportasi			Hewan dan Tumbuhan		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8.1. Menjelaskan simbol dalam karya seni rupa tiga dimensi	Membuat komposisi warna Membuat gambar dekoratif pola ragam hias																	
8.2. Menunjukkan sikap apresiatif terhadap simbol dalam karya seni rupa tiga dimensi	Membuat kolase bahan daur ulang Merakit jenis mainan kreati	Berbagi gambar pola ragam, kolase, mainan kreatif dari bahan daur ulang																
Uji Kompetensi																		
Remedial																		
Pengayaan																		

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD/MI

.....
NIP.

....., 20.....
Guru Kelas / Guru MP

.....
NIP.

**MATRIK HUBUNGAN KOMPETENSI DENGAN TEMA
TAHUN PELAJARAN 20... / 20...**

MATA PELAJARAN : SBK
KELAS / SEMESTER : III (Tiga) / 2 (dua)
Standar Kompetensi : 9 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

SENI RUPA

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Temp. Umum		Komunikasi		Peristiwa Alam			Rekreasi			Transportasi			Hewan dan Tumbuhan		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9.1. Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenal alam sekitar 9.2. Memberi hiasan warna pada benda tiga dimensi	Menghias benda yang berukuran tiga dimensi dilingkungan sekitar	Gambar imajinatif dan mewarnai gambar tiga dimensi																

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD/MI

.....
NIP.

....., 20.....
Guru Kelas / Guru MP

.....
NIP.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah	: SD Karangrejo Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Seni Budaya/ Seni Rupa
Kelas/Semester	: III /2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: Mengekspresikan diri melalui menggambar imajinatif mengenai alam sekitar
Indikator	:

1. Menjelaskan *Mind Mapping*
2. Menentukan satu kata kunci *Mind mapping*
3. Membuat gambar sesuai dengan kata kunci dan imajinasi

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru tentang *Mind Mapping* siswa dapat menjelaskan langkah-langkah kerja membuat gambar sesuai dengan kata kunci dan imajinasi.
2. Dengan peragaan dan memberi contoh gambar siswa dapat lebih memahami menggambar *Mind Mapping*.
3. Dengan bimbingan guru siswa dapat menyelesaikan pembuatan gambar *Mind Mapping* yang sesuai dengan kata kunci dan imajinasinya.

B. Metode Pembelajaran : Praktik membuat gambar *Mind Mapping*.

C. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar

1. Kegiatan Pendahuluan Apresiasi, motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar.
2. Kegiatan Inti
 - a. Menjelaskan pengertian *Mind Mapping*.
 - b. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah kerja pembuatan gambar *Mind Mapping* sesuai dengan kata kunci.
 - c. Guru memberikan contoh membuat gambar selanjutnya siswa secara individu praktik membuat gambar *Mind Mapping* sesuai dengan kata kunci dan imajinasi siswa.
3. Kegiatan Akhir
 - a. Guru bersama siswa membahas hasil gambar *Mind Mapping*.
 - b. Melakukan evaluasi dan tindak lanjut.

D. Alat /Sumber bahan :

1. Buku Mind Mapping oleh Toni Buzzan penerbit Gramedia
2. Internet
3. Contoh gambar
4. Bahan dan alat, (kertas, pensil, penghapus, cat/pewarna).

E. Materi

1. Menjelaskan *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah metode mencatat, mengumpulkan gagasan, mengeksplorasi konsep dan menjabarkan informasi ke dalam bentuk yang lebih bisa dimengerti. *Mind map* adalah tempat di mana representasi visual dan tulisan digabung jadi satu untuk menghasilkan informasi yang lebih mudah dicerna oleh pikiran.

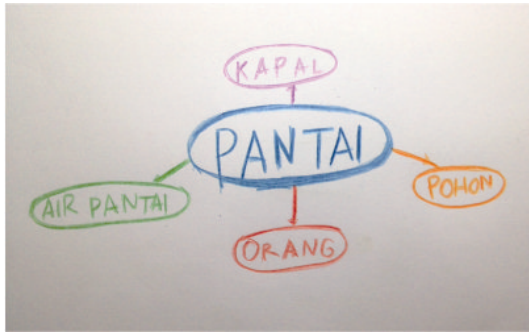
Karena Mind Map begitu mudah dan alami, bahan-bahan untuk resep *Mind Map* sangatlah sedikit, yaitu:

1. Kertas kosong tak bergaris
2. Pena dan pensil warna
3. Otak
4. Imajinasi

2. Menentukan kata kunci

Menentukan satu kata kunci yaitu cita-cita sebagai topik dalam menggambar dengan *Mind Mapping*.

3. Membuat gambar sesuai kata kunci dan imajinasi Buatlah gambar dengan *Mind Mapping* sesuai dengan kata kunci yaitu piknik



Mind Mapping dengan topik Piknik di Pantai



F. Evaluasi

1. Proses dan hasil praktik
2. Perbuatan
3. aspek penilaian

Aspek yang dinilai	Nilai maksimal	Nilai kompetensi
Kesungguhan berolah seni	30	
pemahaman	20	
Kreativitas	30	
Kesan keseluruhan	20	
Jumlah Nilai	100	

Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitati
86-100	Sangat baik	A
76-85	Baik	B
66-75	Kurang	C
56-65	Sangat kurang	D

Catatan

Nilai = (Jumlah Skor x 10) : Jumlah skor maksimal

Yogyakarta, 22 Maret 2017

Kepala Sekolah SMP N 2 Sambong

Guru Kelas

Suharman, S. Pd

Nuryani, S. Pd

NIP. 19690413 199003 1 010

LAMPIRAN 2

Kisi-kisi Wawancara Kepala sekolah

Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas

Kisi-kisi Wawancara Validasi Ahli

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SD NEGERI
BEKELAN**

Aspek	Pertanyaan
Profil Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none">1. Siapa nama lengkap dan gelar Bapak2. Apa latar belakang pendidikan Bapak?3. Bagaimana riwayat pengalaman kerja Bapak di bidang pendidikan?
Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Kurikulum apa yang digunakan oleh SD Negeri Bekelan?2. Bagaimana penerapan dan pengembangan kurikulum tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran?3. Apa model pembelajaran yang diterapkan SD Negeri Bekelan?4. Pendekatan apakah yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran?5. Apakah alat penilaian yang digunakan sebagai teknik evaluasi pembelajaran?

JAWABAN WAWANCAARA DENGAN KEPALA SEKOLAH SD NEGERI BEKELAN

A. Aspek Profil Kepala Sekolah

1. Suharman, S.Pd., M.Pd.
2. S1 Bimbingan Konseling / S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. 1990-1998 : Guru SD Negeri Bendungan I, Karangmojo, Gunungkidul
1998-2014 : Guru SD Begeri Bunder II, Galur, Kulon Progo
2014-sekarang : Kepala SD Negeri Bekelan, UPTD PAUD DAN DIKDAS
Kecamatan Lendah

B. Aspek Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kurikulum KTSP SD
2. Penerapan dikelas sesuai dengan KTSP SD Negeri Bekelan dengan mengembangkan kelompok mata pelajaran agama akhlak mulia.
 - Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
 - Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan
 - Kelompok mata pelajaran estetika
 - Kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani
 - Kelompok matapelajaran pendidikan rohani

Guru mampu mengembangkan materi sesuai kebutuhan sekolah dan budaya lokal

3. Model pembelajaran adalah CTL (Contekstual Learning).
4. Pendekatan yang digunakan kooperatif learning, selain juga memperhatikan prinsipprinsip pembelajaran lainnya. Pendekatan juga dilakukan secara fleksibel.
5. Prosedur
 - Post test
 - Pre test

Jenis tes	Bentuk tes
- Tertulis	- Pilihan ganda
- Lisan	- Lisan
- Perbuatan	- Uraian

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS III SD
NEGERI BEKELAN**

Aspek	Pertanyaan
Tujuan pembelajaran menggambar	1. Apakah tujuan pembelajaran menggambar di SD Negeri Bekelan?
Pelaksanaan pembelajaran menggambar	1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar ? 2. Berapa alokasi waktu dalam pembelajaran menggambar
Aspek pengembangan dan materi pembelajaran menggambar	1. Termasuk ke dalam lingkup perkembangan apakah pembelajaran menggambar? 2. Materi apa saja yang dikembangkan dalam pembelajaran menggambar di SD Negeri Bekelan?
Strategi pembelajaran menggambar	1. Pendekatan apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar? 2. Bagaimana partisipasi dan apresiasi siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar? 3. kendala apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran menggambar? 4. apa saja media atau sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggambar?
Evaluasi pembelajaran menggambar	1. Apa yang menjadi kriteria dalam penilaian pembelajaran menggambar? 2. apa alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran menggambar?

JAWABAN WAWANCAARA DENGAN GURU KELAS III SD NEGERI BEKELAN

- A. Aspek tujuan pembelajaran menggambar
 - 1. Untuk memahami dan mengenalkan lingkungan yang pernah dilihat oleh siswa.
- B. Aspek pelaksanaan Pembelajaran Menggambar
 - 1. Siswa ditugaskan menggambar bebas atau menggambar ornamen sederhana bentuk-bentuk alam.
 - 2. 3 jam dalam 1 semester.
- C. Aspek Pengembangan dan Materi Pembelajaran Menggambar
 - 1. Termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bentuk, dan warna, serta lingkup perkembangan fisik bidang motorik halus.
 - 2. Materi yang dikembangkan yaitu:
 - a. Memberikan penjelasan tentang tema yang akan digambar
 - b. Menggambar bebas dari bentuk alam sekitar yang pernah dilihat oleh siswa
- D. Aspek Strategi dalam Pembelajaran Menggambar
 - 1. Pendekatan yang digunakan adalah melalui CTL (contextual learning).
 - 2. Semua siswa aktif dan senang pada saat mengikuti pembelajaran menggambar, namun ketika proses menggambar berlangsung kebanyakan siswa mengobrol dengan teman-temannya.
 - 3. Kendala yang dihadapi yaitu kurangnya media belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.
 - 4. Media yang digunakan adalah pensil warna / crayon, buku gambar, dan contoh batik atau contoh gambar
- E. Aspek Evaluasi dalam Pembelajaran Menggambar
 - 1. Kriteria penilaian dalam pembelajaran menggambar disesuaikan dengan materi yang diajarkan, misalnya anak ditugaskan untuk membuat/ menggambar bertema lingkungan sekolah, maka yang menjadi kriteria penilaiannya adalah hasil gambar objek-objek benda yang ada dalam lingkungan sekolah. Sedangkan jika materinya adalah menggambar bebas, maka yang dinilai adalah kreatifitas anak dalam mengembangkan bentuk-bentuk objek yang mereka gambar.
 - 2. Alat penilaian yang digunakan yaitu portofolio, unjuk kerja, penugasan, dan hasil karya siswa.

Kisi-Kisi Pertanyaan Untuk Validasi

1. Bagaimana tanggapan ibu terhadap pembelajaran menggambar melalui Metode *Mind Mapping* kaitannya dengan kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Bekelan?
2. Bagaimana tanggapan ibu terhadap proses pembelajaran menggambar melalui *Mind Mapping* bagi siswa kelas III ?
3. Bagaimana tanggapan ibu terhadap objek-objek bentuk dan warna yang ada dalam gambar siswa melalui *Mind Mapping* ?
4. Bagaimana tanggapan ibu terhadap kreativitas yang dimiliki oleh siswa pada saat pembelajaran menggambar sebelum dan setelah menggunakan metode/cara *Mind Mapping* ?
5. Bagaimana tanggapan ibu terhadap metode atau cara pembelajaran menggambar melalui *Mind Mapping* jika diterapkan di SD Negeri Bekelan ?

Jawaban Wawancara Validasi

1. Pembelajaran menggambar menggunakan *Mind Mapping* berkaitan dengan kurikulum SD Negeri Bekelan, terutama pada semester 2 yaitu: Standar kompetensi adalah Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, dan Kompetensi dasar adalah mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar. Pada pembelajaran menggambar melalui *Mind Mapping* siswa ditugaskan untuk menggambar imajinatif mengenai alam sekitar, karena dalam menggambar atau membuat *Mind Mapping* diperlukan imajinasi.
2. Melalui metode *Mind Mapping*, pengalaman yang pernah dirasakan dan dilihat di lingkungan sekitarnya, kemudian dapat dituangkan ke dalam bentuk gambar adalah cara yang sangat efektif untuk dapat mengingat kembali informasi yang telah diterima. Hasilnya adalah anak lebih kreatif karena dapat menggali kembali informasi di otak mereka.
3. Objek atau warna yang digambarkan oleh siswa sangat menarik, karena mereka dapat menciptakan objek-objek yang baru dan penggunaan warna yang lebih bervariasi walaupun objek-objek dan warna yang digambarkan belum sesuai dengan aslinya tetapi secara keseluruhan sudah dapat teridentifikasi.
4. Pembelajaran menggambar sebelum menggunakan metode *Mind Mapping* biasanya siswa ditugaskan untuk menggambar bebas, pemandangan, mewarnai, menggambar ornamen ataupun meniru gambar yang sudah disediakan dari sekolah, sehingga siswa mudah merasa bosan karena tidak ada stimulus untuk memancing daya imajinasi dan kreativitas yang ada pada siswa. Kemudian ada saat pembelajaran menggambar dengan *Mind Mapping* siswa terlihat lebih antusias dan kreatif dalam menggambar, banyak objek-objek baru yang dibuat

dan warna yang digunakan lebih bervariasi ketika menggambar pengalaman piknik mereka. Karena siswa seperti diajak untuk menceritakan pengalaman pribadinya lewat metode *Mind Mapping*.

5. Metode *Mind Mapping* memang menyenangkan dan tersampaikan secara menarik terbukti dengan sambutan antusias dari siswa dan juga hasil karya mereka. Pembelajaran menggambar dengan metode *Mind Mapping* dirasa cukup menarik dan menyenangkan bagi siswa karena dapat memancing kreativitas, ide dan dapat mengingat kembali pengalaman dan benda-benda yang pernah dilihat pada pengalaman piknik dan dituangkan ke dalam gambar. Jadi metode *Mind Mapping* ini bisa saja digunakan di sekolah SD Negeri Bekelan, yang dapat memperkaya variasi dalam mengajar menggambar agar siswa lebih tertarik lagi dalam pembelajaran menggambar.

LAMPIRAN 3

Profil SD Negeri Bekelan

Foto Kegiatan Pembelajaran

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SD Negeri Bekelan
 2. NSS : 101040406008
 3. NPSN : 20402911
 4. Status : Negeri
 5. Status dalam gugus : SD Inti
 6. Alamat sekolah : Ledok
 7. Desa/ Kelurahan : Sidorejo
 8. Kecamatan : Lendah
 9. Kabupaten/ Kota : Kulon Progo
 10. Provinsi : D.I Yogyakarta
 11. Nilai Akreditasi : B
 12. Telp : 081328703928
 13. E-Mail : sdbekelan@yahoo.com
-

A. Sejarah Berdiri

1. SD Negeri Bekelan berdiri tahun 1951 merupakan SD Inti di Gugus Sekolah IV Lendah.
2. Sebagian penghasilan orang tua bermata pencaharian sebagai petani, wiraswasta, dan buruh.
3. Pada awal berdirinya mendiami rumah milik penduduk setempat, pada saat ini memiliki gedung sendiri mendiami tanah kas desa Desa Sidorejo, Lendah, Kulon Progo.

B. Data Tanah

1. Luas tanah : 3.040 meter persegi
2. Kepemilikan : Milik Pemerintah Desa Sidorejo
3. Satus : Hak Pakai

3. Angka Lulusan yang Melanjutkan ke – SMP

Tahun Pelajaran	Jumlah Lulusan	Jumlah Melanjutkan
2012/2013	21	21
2013/2014	15	15
2014/2015	20	20
2015/2016	25	25

4. Keadaan Guru dan Karyawan

No	Nama	Gol/Pangkat	GT/GTT	Pend. Terakhir	Mengajar Kls
1	Suharman, S. Pd.	Pembina Tk I, IV/b	GT	S2	KS (IV – VI)
2	Nurwanto, A.Ma.	Penata III/d	GT	S1	VI
3	Suratinem, A. Ma.Pd.	Pembina IV/a	GT	D2	V
4	Sutantini, S. Pd.Jas	Pembina IV/a	GT	S1	Gr OR
5	Munawaroh, S. Pd.I	Pembina IV/a	GT	S1	PAI
6	Sudarsih, S. Pd.	Pembina IV/a	GT	S1	II
7	Wiwik Hidayati, S. Pd.	Penata, III/c	GT	S1	IV
8	Sukasmi	Pengatur / II/b	GT	S1	I
9	Nuryani, S. Pd.	-	GTT	S1	Guru Kelas III, Gr. Komputer
10	Maharani Sintawati, S. Pd.	-	GTT	S1	Bhs Inggris
11	Siti Indarwati	-	GTT	SMA	Seni tari
12	Tritis Sukmadani, S. Pd. K	-	GTT	S2	PA Kristen
13	Arif Nur Cahyono, A.Ma.Pust	-	PTT	D2	Ptgs. Perpus
14	Parinah	-	PTT	SMK	Penjaga sekolah

E. Kondisi Pekerjaan Orang Tua Siswa

Pekerjaan Orang Tua Siswa SD Negeri Bekelan sebagai berikut :

	Pegawai	TNI/Polri	Karyawan	Petani	Pedagang	Buruh	Lain-lain
Jml	7	0	3	31	2	31	50
Prosentase	5,7%	0 %	2,5 %	25 %	1,7 %	25 %	40 %

Bekelan, 25 Maret 2017

Kepala Sekolah SD N
Bekelan

SUHARMAN, S. Pd.

Pembina Tk.I/IV/b

NIP. 19690413 199003

1 010

PROFIL KEPALA SEKOLAH

1. Nama : SUHARMAN, S. Pd., M. Pd.
2. Pendidikan : S1 Bimbingan Konseling
S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Pengalaman Kerja :
1990-1998 : Guru SD Negeri Bendungan I, Karangmojo,
Gunungkidul
1998-2014 : Guru SD Begeri Bunder II, Galur, Kulon Progo
2014-sekarang : Kepala SD Negeri Bekelan, UPTD PAUD DAN
DIKDAS Kecamatan Lendah





LAMPIRAN 4

Surat Permohonan Ijin Penelitian

Surat Keterangan Wawancara

Surat Keterangan Triangulasi

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: dpmp.kulonprogokab.go.id Email : dpmp@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00213/III/2017

Memperhatikan : Surat dari Kesbangpol DIY No: 074/1846/Kesbangpol/2017, Tanggal: 23 Februari 2017, Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

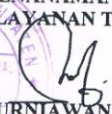
Diizinkan kepada : **WILDAN NURUL YASIN**
NIM / NIP : **11206244019**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **MIND MAPPING SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA SISWA KELAS III SD NEGERI BEKELAN**

Lokasi : **SD NEGERI BEKELAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO**
Waktu : **23 Februari 2017 s/d 30 Juni 2017**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **02 Maret 2017**

KEPALA
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU



AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si
Pembina Utama Muda; IV/c
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah
6. Kepala SD Negeri Bekelan Lendah
7. Yang bersangkutan
8. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH

SD NEGERI BEKELAN

Alamat : Ledok, Sidorejo, Lendah, KulonProgo, 55663, Telepon 081328703928
E-Mail sdbekelan@yahoo.com.

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Guru Kelas III Dasar Negeri Bekelan UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah:

Nama : NURYANI, S. Pd.
NIP : -
Pangkat / Gol. Ruang : -
Jabatan : Guru Kelas III
Unit Kerja : SD Negeri Bekelan, UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah

Menerangkan bahwa :

Nama : WILDAN NURUL YASIN
NIM : 11206244019
Tempat tanggal lahir : Bantul, 30 Januari 1993
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : FBS
Universitas : UNY Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan wawancara dalam rangka tugas akhir skripsi dengan judul:

“Mind Mapping Sebagai Metode Mengembangkan Kreatifitas Menggambar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Bekelan”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lendah, 26 Oktober 2017
Guru Kelas III

NURYANI, S. Pd.



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH
SD NEGERI BEKELAN

Alamat : Ledok, Sidorejo, Lendah, KulonProgo, 55663, Telepon 081328703928
E-Mail sdbekelan@yahoo.com,

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Guru Kelas III Dasar Negeri Bekelan UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah:

Nama : NURYANI, S. Pd.
NIP : -
Pangkat / Gol. Ruang : -
Jabatan : Guru Kelas III
Unit Kerja : SD Negeri Bekelan, UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah

Menerangkan bahwa :

Nama : WILDAN NURUL YASIN
NIM : 11206244019
Tempat tanggal lahir : Bantul, 30 Januari 1993
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : FBS
Universitas : UNY Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan triangulasi dalam rangka tugas akhir skripsi dengan judul:

“Mind Mapping Sebagai Metode Mengembangkan Kreativitas Menggambar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Bekelan”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lendah, 26 Oktober 2017
Guru Kelas III

NURYANI, S. Pd.



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH
SD NEGERI BEKELAN

Alamat : Ledok, Sidorejo, Lendah, KulonProgo, 55663, Telepon 081328703928
E-Mail sdbekelan@yahoo.com.

SURAT KETERANGAN
Nomor : 45/S. Ket/Bkl/X/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Bekelan UPTD PAUD
DAN DIKDAS Kecamatan Lendah:

Nama : SUHARMAN, S. Pd.
NIP : 19690413199003 1 010
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Bekelan, UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan
Lendah

Menerangkan bahwa :

Nama : WILDAN NURUL YASIN
NIM : 11206244019
Tempat tanggal lahir : Bantul, 30 Januari 1993
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : FBS
Universitas : UNY Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul:
"Mind Mapping Sebagai Metode Mengembangkan Kreativitas Menggambar Pada Siswa Kelas
III SD Negeri Bekelan"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lendah, 26 Oktober 2017
Kepala Sekolah


SUHARMAN, S. Pd.
Pembina Tk. I / IV / b
NIP. 19690413 199003 1 010