

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
MATERI INTERAKSI MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* DENGAN
PEMBUATAN *MIND MAP* PADA SISWA KELAS VIIB
SMP NEGERI 3 MARGASARI SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sumiyati

SMP Negeri 3 Margasari

ABSTRAK

Tujuan Penelitian adalah (1) Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan menggunakan model pembelajaran Discovery dengan pembuatan Mind Map pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020. (2) Meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan menggunakan model pembelajaran Discovery dengan pembuatan Mind Map pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020. (3) Mendeskripsikan proses pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran Discovery dengan pembuatan Mind Map untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dengan 2 siklus, penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase hasil belajar siswa secara klasikal pada kondisi awal sebesar 59,83%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I sebesar 61,90% dan pada siklus II mencapai 82,76%. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dengan 2 siklus, penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata presentasi kreavitas siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebagaimana analisis nilai kreativitas diketahui pada kondisi awal sebesar 32,26%, pada siklus I sebesar 48,38% dan pada siklus II mencapai 61,26%.

Kata Kunci: *Model Discovery Dengan Pembuatan Mind Map, Kreativitas, Hasil Belajar, IPA.*

PENDAHULUAN

Dari segi hasil guru dikatakan berhasil, apabila dalam pembelajarannya mampu mengubah perilaku sebagian besar siswa kearah penguasaan kompetensi dasar yang baik. (E. Mulyana, 2018,hal.14) Guru harus kreatif dalam memilah dan memilih, serta mengembangkan materi standar sebagai bahan untuk membentuk kompetensi siswa. Guru harus profesional dalam membentuk kompetensi siswa sesuai dengan karakteristik individual masing-masing. Guru juga harus menyenangkan, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi dirinya.

Materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan sudah pernah dipelajari saat siswa belajar di Sekolah Dasar kelas VI, idealnya pembelajaran materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan di kelas VII, lebih disukai siswa dan hasilnya lebih baik. Kenyataannya banyak siswa yang merasa jenuh, bercerita sendiri, kurang respon, dan kurang greget dalam proses pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan. Hal ini menandakan bahwa mereka kurang menyukai pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan Sedangkan kreativitas siswa masih rendah, karena semua siswa belum pernah menampilkan hasil karya. Dalam hal ini guru belum pernah memberi kesempatan siswa untuk menampilkan hasil karyanya.

Pengamatan terhadap siswa pada pembelajaran tersebut diperoleh data bahwa dari jumlah 31 siswa kelas VIIB SMP N3 Margasari, hanya 14 siswa (45,16%) yang mampu memunculkan gagasan dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan, 13 siswa (41,94%) mampu mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan, 11 siswa (35,48%) mampu menciptakan hasil karya dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan, 20 siswa (64,52%) memiliki sifat ingin tahu pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan dan 18 siswa (58,01%) memiliki kemandirian berpikir dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan.

Hasil akhir observasi pembelajaran sebagaimana tercantum di atas, diperoleh data bahwa rata-rata tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran kondisi awal adalah sebesar (32,26%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran tersebut masih rendah. Dengan demikian kreativitas dalam pembelajaran yang rendah tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan. Analisis nilai hasil belajar IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan kelas VIIB SMP N3 Margasari yang berjumlah 31 siswa pada pra siklus dengan KKM 73, yang dilakukan dengan tes tertulis dengan hasil penilaian bahwa sebanyak 23 siswa atau (74,19%) masih belum tuntas dan hanya 8 siswa atau (25,80%) saja yang sudah tuntas.

Untuk mengatasi tersebut diatas, peneliti mencoba mencari solusi pada proses pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan menggunakan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map*. Dengan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map*.

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka rumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: (1) Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan pada siswa VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020? (2) Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020? (3) Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020?

Tujuan Penelitian: (1) Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan menggunakan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020. (2) Meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan menggunakan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020. (3) Mendeskripsikan proses pembelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungan pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari, Semester Genap, Tahun Pelajaran 2019/2020.

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

Kreativitas Belajar

Menurut kamus besar Inggris – Indonesia (hal. 149, arti dari *creative* adalah bersifat menciptakan). Salah satu proses pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru-guru dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah mengembangkan kreativitas siswa secara optimal..Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Sedangkan menurut Reynol Bean (1995: 4) Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik.

Kesimpulan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan/ketrampilan untuk memecahkan masalah dengan memunculkan ide atau gagasan yang baru yang dapat berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pengembangan kreativitas siswa sangat penting terlihat dari bergesernya peran guru yang sering mendominasi kelas, tetapi sekarang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan.Membangun pemahaman yang baik kepada siswa, akan sulit jika fisik dan psikis mereka dalam keadaan tertekan. Kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, apabila lingkungan sekolah turut menunjang dalam mengekspresikan kreativitas mereka.

Karakteristik Individu Kreativitas atau Ciri-Ciri siswa Kreativitas

Perilaku kreativitas memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda dengan perilaku yang umum. Perilaku kreatif seakan-akan "abnormal" karena terkadang tidak lazim ada pada lingkungan tertentu. Hal ini yang membuat, siswa kreatif mendapat stigma "gila". Tetapi, stigma ini akan menghilang jika sebuah perilaku kreatif sudah menjadi kebiasaan dalam suatu masyarakat tertentu. Banyak ahli yang sudah merumuskan ciri-ciri perilaku kreatif. Di bawah ini akan dijelaskan satu-persatu.

Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, yang artinya bahwa tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.Belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri sesesiswa setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.(Syaiful Bahri Djamarah,010: 10)

Menurut Oemar Hamalik (010: 45) berpendapat bahwa belajar ialah terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Belajar diartikan sebagai suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Pada umumnya para ahli mempunyai pendapat yang sama bahwa hasil dari suatu aktivitas belajar adalah "perubahan".

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Bloom, (1995: 13) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merenciswaan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Menurut Nana Sudjana (005: 111) hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip, dan memecahkan masalah. Hasil belajar biasanya diperoleh setelah siswa dinyatakan berhasil dalam suatu penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar pada hakekatnya tersirat dalam tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Menurut Dick & Reiser (Djamarah Sopah, 000:30) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Mereka membedakan hasil belajar atas empat macam yaitu pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur tes, yang diwujudkan dalam bentuk pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian dan apresiasi.

Model Pembelajaran *Discovery*

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: "*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*".

Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa siswa harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, di mana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. (Kemendikbud:2018, 59).

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Dalam Konsep Belajar, sesungguhnya metode *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *Discovery*, bahwa *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *sistem-sistem coding*. Pembentukan kategori-kategori dan *sistem-sistem coding* dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*).

Kesimpulan bahwa untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Metode *Mind Map*

Mind artinya pikiran dan *Map* adalah membuat peta (Kamus Besar Inggris-Indonesia:94 dan 300). Jadi *Mind Map* adalah membuat peta pikiran (peta konsep). Tony Buzan penemu metode ini mengemukakan bahwa *Mind Map* adalah sebuah "peta pikiran" yang menggunakan unsur-unsur utama dari memori, asosiasi, lokasi, keistimewaan, dan yang mengarahkan semua keterampilan otak kiri dan otak kanan. *Mind Map* juga membuat dan mendorong percepatan aliran berbagai pikiran kreatif dan inovatif berdasarkan sifat *multi-ordinasi* yang dimiliki oleh kenyataan sehingga membiarkan otak siswa dibiarkan untuk menyatakan ekspresi dan ekspansi individualnya sendiri yang tak terbatas dengan cara sederhana namun penuh rahasia untuknya.

Mind Map berperan pada otak siswa untuk melihat gambaran-gambaran yang telah mereka kenal (sebuah gambar bernilai ribuan kata) serta asosiasi dan berbagai hubungan yang mereka buat tanpa dibatasi oleh aturan tata bahasa dan sematik. *Mind Map* seketika memberikan gambaran menyeluruh kepada siswa, sekaligus memberikan kesempatan baginya untuk menghimpun hal-hal yang terkait lebih erat satu sama lain. *Mind Map* bagi siswa-siswa merupakan alat menakjubkan yang bisa memberi 11 mereka kesempatan untuk

membuka diri dan menjelajahi ruang-ruang memori, pemahaman, pemikiran kreatif, analisis, persiapan untuk tugas sekolah, tinjauan dan ekspresi diri (Buzan,2017:67, 007:76).

Kesimpulan metode *Mind Map* merupakan upaya meningkatkan pola belajar siswa dengan memanfaatkan kemampuan otak kanan dan otak kiri secara seimbang dengan pendekatan peta konsep, sehingga siswa mudah menghafal maupun mengingat materi yang dipelajari.

Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal pembelajaran konsep Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan dilakukan secara konvensional, kreativitas dan hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang/rendah. Rendahnya hasil belajar IPA konsep Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan ini, guru berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tahun Pelajaran 2019/2020, semester genap. Untuk mengatasi hal itu usaha yang dilakukan guru yaitu dengan melakukan langkah pendekatan pembelajaran *discovery* dengan pembuatan *mind map* pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari Semester Genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan pada semester genap tiap siklus. Siklus I pengamatan langsung pada lingkungan, hal-hal yang ditemukan dalam lingkungan dan kelompok berjumlah 7 sampai 8 siswa dengan 3 pertemuan yang diakhiri tes. Siklus II dengan Gambar mengenai interaksi dalam ekosistem membuat suatu pola, bentuk-bentuk saling ketergantungan dan kelompok berjumlah 3 sampai 4 siswa dengan 3 pertemuan yang diakhiri tes.

Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: (1) Dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery* dan pembuatan *Mind Map* dalam pembelajaran IPA materi Interaksi MakhluK Hidup Dengan Lingkungan dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas VIIB Semester Genap SMP Negeri 3 Margasari, Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2019/2020. (2) Dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery* dan pembuatan *Mind Map* dalam pembelajaran IPA materi Interaksi MakhluK Hidup Dengan Lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIIB Semester Genap SMP Negeri 3 Margasari, Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2019/2020. (3) Dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery* dan pembuatan *Mind Map* dalam pembelajaran IPA materi Interaksi MakhluK Hidup Dengan Lingkungan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada siswa kelas VIIB Semester Genap SMP Negeri 3 Margasari, Kabupaten Tegal, Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Setting Lokasi

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SMP Negeri 3 Margasari, desa Kesambi Prupuk Selatan Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal Propinsi Jawa Tengah. Penelitian dilakukan sesuai jadwal KBM sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar. Penelitian oleh guru IPA yang sekaligus sebagai peneliti dan dibantu teman sejawat.

Setting Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas dimulai bulan Januari s.d Juni 2020 dengan dua siklus. Siklus I bulan Pebruari 2020 dengan 3 kali tatap muka, diakhiri tes untuk mengambil nilai

hasil belajar. Siklus II bulan Maret 2020 dengan 3 kali tatap muka, diakhiri tes untuk mengambil nilai hasil belajar.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas VIIB SMP Negeri 3 Margasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. yang berjumlah 31 siswa terdiri dari Laki-kali 15 siswa dan Perempuan 16 siswa.

Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik dan pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) Metode Tes, (2) Metode Observasi, (3) Metode Dokumentasi, dan (4) Metode Catatan lapangan.

Teknik Analisa Data

Penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis data yang penulis kumpulkan dan selanjutnya kedua jenis data tersebut dianalisa

Data Hasil Belajar

Data Hasil belajar berupa data kuantitatif yang diambil melalui instrumen tes, selanjutnya hasil dianalisis untuk mengetahui hasil nilai dari masing-masing siswa. Kemudian ditentukan nilai tertinggi, nilai ditengah-tengah, nilai terendah, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal. Selanjutnya hasil nilai tes dianalisis deskriptif komparatif untuk membandingkan data awal, data siklus I dan data siklus II.

Sumber Data

Data-data dalam penelitian ini yang akan dikumpulkan dan dikaji berupa: (1) Sumber data primer yang diperoleh dari siswa melalui tes tertulis, (2) Sumber data sekunder diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi.

Adapun bentuk data yang didapat dari penelitian ini adalah: "data kuantitatif merupakan data hasil belajar siswa yang diambil dengan cara memberikan tes kepada siswa setelah selesai tindakan".

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 3 Siklus. Setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal pembelajaran berlangsung secara konvensional, hasil belajar yang diperoleh masih rendah sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa masih mendengarkan penjelasan guru, guru mengendalikan proses pembelajaran. Keterangan guru belum bisa diterima siswa secara maksimal, apalagi nampak kurang kerja sama antar teman sekelas. Siswa kurang aktif kadang masih ada anak yang berbicara sendiri atau mengganggu teman lainnya. Siswa cenderung main-main tidak sungguh-sungguh mendengarkan penjelasan guru.

Kemungkinan lain karena penggunaan media oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran belum maksimal.

Observasi

Hasil observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran: Analisis observasi terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kondisi awal diperoleh data sebagai berikut: saya mampu memunculkan gagasan dalam pembelajaran IPA sebanyak 14 siswa (45,16%), saya mampu mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran IPA sebanyak 13 siswa (41,94%), saya mampu menciptakan hasil karya dalam pembelajaran IPA sebanyak 11 siswa (35,48%), saya memiliki sifat ingin tahu dalam pembelajaran IPA sebanyak 20 siswa (64,52%), saya memiliki kemandirian berfikir dalam pembelajaran IPA sebanyak 18 siswa (58,01%).

Berdasarkan tabel 6 hasil observasi siswa pada kondisi awal siswa SMP Negeri 3 Margasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Kabupaten Tegal yang berjumlah 31 siswa yang mampu memunculkan gagasan dalam pembelajaran IPA sebesar 10 siswa atau (32,26%) dengan kriteria sangat aktif, siswa yang mampu mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran IPA sebesar siswa 8 atau (25,80%) dengan kriteria aktif, siswa mampu menciptakan hasil karya dalam pembelajaran IPA sebesar 9 atau (29,03%) dengan kriteria setengah aktif, siswa yang ingin memiliki sifat ingin tahu dalam pembelajaran IPA sebesar 14 siswa atau (45,16% dengan kriteria kurang aktif, dan siswa yang memiliki kemandirian berfikir dalam pembelajaran IPA sebesar 12 siswa atau (38,71%) dengan kriteria cukup aktif.

Kegiatan Pembelajaran

Pada awal pembelajaran perolehan nilai ulangan siswa masih banyak yang di bawah KKM yaitu antara 20 – 75 meskipun ada siswa yang memperoleh nilai sama atau di atas KKM. KKM yang telah ditetapkan untuk kompetensi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya adalah 73, artinya dari hasil ulangan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar karena nilai masih di bawah KKM. Keadaan hasil belajar pra siklus bisa dilihat pada tabel 7 dimana hasil ulangan harian diberikan sebelum menggunakan tindakan kelas .

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Hasil observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis lembar observasi terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran siklus I diperoleh data sebagai berikut: saya mampu memunculkan gagasan dalam pembelajaran IPA sebanyak 14 siswa (45,16%), saya mampu mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran IPA sebanyak 13 siswa (41,94%), saya mampu menciptakan hasil karya dalam pembelajaran IPA sebanyak 11 siswa (35,48%), saya memiliki sifat ingin tahu dalam pembelajaran IPA sebanyak 20 siswa (64,52%), saya memiliki kemandirian berfikir dalam pembelajaran IPA sebanyak 18 siswa (58,01%).

Hasil Tabulasi data bulan Maret 2020

Berdasarkan hasil Pembelajaran Siklus I di atas dapat dijelaskan bahwa SMP Negeri 3 Margasari, Kab Tegal, tahun pelajaran 2019/2020 kelas VIIB dengan pembelajaran *Discovery* dengan pembuatan *Mind Map* menunjukkan hasil yang cukup baik sebab ada peningkatan dari hasil ulangan siswa. Hasil yang dicapai siswa yang tuntas meningkat

dengan hasil ulangan yang diperoleh sama atau di atas KKM sebanyak 8 siswa atau (25,80%). Sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 23 siswa atau (74,19%). Nilai tertinggi 80, nilai terendah 30 dengan nilai rata-rata sebesar 63 dan mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus satu sebesar (9,68%).

Ketuntasan baik secara individual maupun klaksikal belum tercapai sebab syarat minimal ketuntasan individual apabila belajar memperoleh nilai minimal 75 dan secara klaksikal memperoleh ketuntasan mencapai minimal (80%). Hasil yang dicapai pada siklus I belum mencapai ketuntasan klaksikal, selanjutnya perlu adanya tindak lanjut untuk mengatasi masalah tersebut.

Refleksi

Berdasarkan hasil nilai pada siklus I dapat diketahui bahwa pembelajaran *Mind Map* terdapat keuntungan dan kelemahan:

- a. Keuntungan: bisa meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya untuk kompetensi dasar Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. selain itu semangat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dari segi partisipasi dalam bekerjasama dengan kelompok cukup baik.
- b. Kelemahan: Walaupun dari hasil yang diperoleh baik secara individual namun secara klaksikal belum terpenuhi. Sebab nilai yang dicapai masih jauh di bawah syarat minimal ketuntasan secara klaksikal yaitu 80%. Maka untuk mencapai ketuntasan baik secara individual maupun klaksikal perlu ada pelaksanaan siklus II untuk perbaikan.

Deskripsi Hasil siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut siswa sebab pada siklus I terdapat siswa yang belum tuntas belajar. Siklus II menggunakan instrument lain mengikuti materi yang diberikan, namun pelaksanaannya menggunakan RPP yang sama seperti yang dilakukan untuk siklus I.

Hasil observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis lembar observasi terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran siklus II diperoleh data sebagai berikut: saya mampu memunculkan gagasan dalam pembelajaran IPA sebanyak 23 siswa (74,19%), saya mampu mengembangkan ide-ide dalam pembelajaran IPA sebanyak 20 siswa (64,52%), saya mampu menciptakan hasil karya dalam pembelajaran IPA sebanyak 12 siswa (38,71%), saya memiliki sifat ingin tahu dalam pembelajaran IPA sebanyak 25 siswa (80,65%), saya memiliki kemandirian berfikir dalam pembelajaran IPA sebanyak 16 siswa (51,61%).

Refleksi

Berdasarkan hasil nilai yang dipeoleh pada siklus II dapat diketahui bahwa *pembelajaran Mind Map* juga terdapat keuntungan dan kelemahan:

- a. Keuntungan: pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya untuk kompetensi dasar Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan yang menyangkut materi kelanjutan. Semangat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Siswa cenderung lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok. Hal ini berdampak cukup baik terhadap nilai hasil belajar sehingga banyak

siswa yang tuntas, walaupun masih ada sebagian kecil yang belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa yang semakin meningkat.

- b. Kelemahan: masih tetap ada sebagian kecil siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar, namun demikian hal itu masih bisa diusahakan untuk meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono. Genap005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya. Karya Agung
- Hadiat, Sukarno. Genap004. *Biologi Genap Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan*. Jakarta. Balai Pustaka
- Hamdani, Genap011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV. Pustaka Setia
- Hidayah Siti Nurul, Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti. Genap016. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- <http://abdulgopuroke.blogspot>. Diakses tanggal Genap3 januari Genap 2020
- <http://ainamulyana.blogspot.com/Genap01Genap/01/>. Diakses hari sabtu tgl Genap6 agustus Genap017
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.co.id/Genap013/01/>. Diakses Tanggal 7 Agustus Genap017
- Karim, Saeful. Genap008. *Belajar IPA Membuka Cakrawala alam Sekitar*. Surakarta. CV. Putra Nugraha
- Ratna Willis Dahar. 1996. *Teori-teori Belajar*. Jakarta. Erlangga.
- Rochiati Wiriaatmadja, Genap009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiadarma, dkk. Genap003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Genap005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wijaya Kusumo, Dedi Dwitagama, Genap009, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Rosdakarya