
PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PENDEKATAN MIND MAPPING DITINJAU DARI FILSAFAT PROGRESIVISME

The Learning Process in The Classroom Through the Mind Mapping Approach from The Philosophy of Progressivism

Jonathan Fredrik^{1*}, Bagus Ardi Wibowo²

¹Sekolah Usaha Perikanan Menengah Sorong, Badan Riset Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan, Kementerian Kelautan dan Perikanan, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

*Email: jonathan281178@gmail.com

Abstrak: Pendidikan berperan dalam kehidupan manusia untuk menghindarkan masyarakat dari kemiskinan, keterbelakangan, dan kebodohan sehingga diperlukan perubahan cara berpikir dari manusia itu sendiri untuk mengatasi masalah tersebut. Kemajuan pola pikir manusia adalah merupakan bentuk perubahan dan tidak lepas dari pencapaian kreatifitas. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan peta pikiran pada pembelajaran matematika dari sudut pandang progresivisme melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan dari jenjang pendidikan dasar dan menengah untuk menghasilkan produk kreatif yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar melalui peran guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pusat pembelajaran. Artikel ini menggunakan metode studi Pustaka, data dikumpulkan dan dianalisa sebagai data sekunder meliputi buku, jurnal dan proceeding yang relevan dengan topik. Hasil penelitian menunjukkan metode peta pikiran dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk merubah konsep berpikir melalui keterlibatan aktif siswa melalui pembuatan materi pembelajaran matematika penjumlahan dan bangun ruang serta luas lingkaran dalam bentuk grafis yang menarik. Paham progresivisme memandang bahwa kemajuan berpikir merupakan proses perubahan dan melalui metode pembelajaran mindmapping konsep materi pelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk infrastruktur grafis yang dapat merangsang otak kanan dan kiri sehingga dapat bermanfaat untuk membebaskan siswa dari jerat aturan saat mulai belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perubahan pola pikir yang sejalan dengan pandangan filsafat progresivisme adalah melalui model pembelajaran peta pikiran yang dapat menghasilkan produk kreatifitas siswa dan peran guru sebagai fasilitator dapat terjadi.

Kata kunci : *Pembelajaran matematika, Mind mapping, Filsafat, Progresivisme*

Abstract: Education plays a role in human life to prevent people from poverty, underdevelopment, and ignorance so that it is necessary to change the way of thinking of humans themselves to overcome these problems. The progress of the human mindset is a form of change and cannot be separated from the achievement of creativity. This article aims to describe and explain the use of mind maps in mathematics learning from a progressivism point of view through the learning process carried out from the primary and secondary education levels to produce creative products that can help students improve learning achievement through the role of the teacher as a facilitator and students as a learning center. This article uses literature study method, data is collected and analyzed as secondary data including books, journals and proceedings

relevant to the topic. The results showed that the mind map method could be used by teachers and students to change the concept of thinking through active student involvement through the making of mathematics learning materials, addition and building space and the area of a circle in an attractive graphic form. Progressivism views that progress in thinking is a process of change and through the mindmapping learning method the concept of subject matter can be visualized in the form of a graphic infrastructure that can stimulate the right and left brains so that it can be useful to free students from the snare of rules when starting to learn. The conclusion of this study is a change in mindset that is in line with the viewpoint of progressivism philosophy is through a mind map learning model that can produce student creativity products and the role of the teacher as a facilitator can occur.

Keywords : *Mathematics Learning, Mind mapping, Philosophy, Progressivism*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dari kehidupan dan dialami oleh setiap manusia sejak dari lahir hingga pada akhirnya manusia tersebut dapat mandiri secara jasmani dan rohani melalui sebuah konsep yang dinamis dan selalu bergerak setiap saat mengikuti perkembangan zaman dimana pendidikan juga harus mampu mengentaskan masalah yang dialami manusia sebagai makhluk dinamis dan bersosialisasi dari masalah kemiskinan, masalah keterbelakangan, dan masalah kebodohan sehingga pendidikan memiliki peran yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. \

Terutama pada bidang Pendidikan matematika, yang sangat memainkan peranan penting dalam perkembangan teknologi informasi hingga dunia kesehatan, juga tidak lepas dari peran matematika untuk dapat membantu manusia dalam mengembangkan pola pikir secara logis dan masuk akal serta bermanfaat, baik bagi manusia itu sendiri ataupun bagi sesama manusia. Pendidikan matematika sudah diperkenalkan kepada kita pada tingkat dasar, menengah sampai dengan jenjang pendidikan tinggi, di mana sebagian besar pembelajaran masih bersifat teoritis.

Pendidikan Matematika sudah ada bersama sejak manusia pertama mulai berkenalan dengan dunia bercocok tanam disitulah peran matematika sudah mulai dikenal dalam bentuk pembuatan peralatan bercocok tanam yang masih sederhana, kegiatan sehari-hari kitapun tidak lepas bidang matematika mulai dari mengunjungi pasar, bermain olahraga, sampai pada terciptanya *internet* hingga kita bisa melakukan percakapan melalui sebuah perangkat elektronik, sehingga Matematika memiliki arti penting dalam segala hal dan berdampak pada perubahan dan kemajuan di segala bidang kehidupan yang sudah kita rasakan dan nikmati saat ini.

Banyak yang mengatakan, matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan terutama bagi kalangan peserta didik dan sebisa mungkin untuk menghindarinya karena sangat sulit, memusingkan, dan kurang bermanfaat sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa itu sendiri. Proses pembelajaran matematika yang baik sangat diperlukan untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa, melalui proses

tersebut diharapkan siswa mampu memahami urutan kerja yang berisi langkah kerja secara logis dan sistematis untuk mendapatkan tujuan tertentu yaitu hasil yang baik dan sesuai sehingga logika digunakan untuk selalu berpikir benar, membuat daya pikir menjadi lebih tajam dan berkembang, berpikir cermat, objektif dalam berkomunikasi, dan menggunakan nalar secara benar.

Peran guru dalam membangun logika algoritma sangat penting, proses yang terjadi dalam menyelesaikan sebuah masalah harus bisa dibangun secara detil dan jelas sehingga siswa mampu memahami proses tersebut, sesuai urutan untuk mencapai tujuan yaitu menyelesaikan soal matematika secara logis. Bagaimana cara siswa mempersiapkan dan mempelajari konsep matematika sehingga pada saat penilaian memberikan hasil maksimal adalah merupakan tantangan tersendiri yang harus dihadapi guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai obyek penerima informasi.

Hasil penilaian yang sudah dilaksanakan oleh seorang guru bisa memberikan gambaran dan ukuran bahwa siswa tersebut bisa memahami dan menyelesaikan soal matematika tersebut atau tidak, dimana dalam prosesnya terdapat kecendrungan siswa belum dapat menyelesaikan soal matematika sehingga mendapatkan penilaian yang kurang maksimal karena belum terbentuknya algoritma yang dibangun secara logis. Dari penjelasan di atas dibutuhkan perubahan *mindset* agar proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik, salah satu cara yaitu dengan melakukan sinergis untuk merangsang otak kiri dan kanan dan membebaskan dari jerat aturan pada saat mengawali pembelajaran (Tony Buzan, 2007).

Keterlibatan aktif siswa melalui *Mindmapping* menekankan pada pemanfaatan pengetahuan yang ada untuk membangun pengetahuan baru sehingga menghasilkan perubahan konseptual. Disini terlihat peran guru dalam membuat suatu perubahan pada proses pembelajaran sangat diperlukan sehingga konsep pembelajaran yang menuntut guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat diperlukan sekali untuk dapat membangun pola pikir siswa.

Aliran filsafat pendidikan yang menekankan adanya perubahan dalam pelaksanaan Pendidikan adalah progresivisme yang menginginkan adanya perubahan mendasar terhadap pelaksanaan proses pendidikan ke arah yang baik, berkualitas serta memberikan manfaat yang nyata bagi peserta didik. Peserta didik dapat secara leluasa mengembangkan bakat dan kemampuannya yang terpendam sehingga dapat menciptakan siswa-siswa baru menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tujuan dari tulisan adalah untuk memaparkan perspektif aliran filsafat progresivisme pada pendekatan *mindmapping* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas dan produktifitas melalui kajian teoritis dari bahan-bahan kepustakaan yang relevan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini lebih difokuskan pada peran *mind mapping* dalam proses pembelajaran dan pencapaian prestasi belajar dilihat dari keterhubungannya dengan aliran filsafat progresivisme yang menjadi dasar dari adanya sebuah perubahan dalam konsep berpikir siswa dimana artikel ini juga mengambil dari studi Pustaka (*library research*) meliputi buku, jurnal dan proceeding yang relevan dengan topik. Pengumpulan referensi terkait paham progresivisme terhadap teori belajar sebagai tahap analisis data untuk kemudian dihubungkan dengan pendekatan mindmapping pada proses pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aliran Filsafat Progresivisme

Progresivisme adalah teori pendidikan yang berkaitan dengan "*learning by doing*" yang mempunyai pengertian siswa belajar dengan mengejar dan memuaskan kebutuhan mereka sendiri melalui proses belajar yang menyenangkan dan dibutuhkan oleh siswa itu sendiri. Pada pertengahan abad ke-18, perkembangan ilmu pengetahuan tidak lagi berkembang hanya dimaksudkan untuk menjadi menakjubkan atau pada akhirnya berguna, tetapi berkaitan dengan kemajuan. Progresivisme selalu terkait dengan konsepsi baru dari sebuah penelitian, pengetahuan, dan pembelajaran, dan dengan cara konsep penelitian, pengetahuan, dan pembelajaran yang baru itu akan menghasilkan ide-ide pendidikan sebagai budaya untuk membuat masyarakat mendapatkan masa depan yang diinginkan dari sebuah masa depan yang dibayangkan dan dicari (Trohler, 2017)

Progressivisme percaya bahwa cara belajar terbaik adalah melalui dari apa yang mereka anggap paling relevan dengan kehidupan mereka terkait kebutuhan, pengalaman, minat dan kemampuan siswa itu sendiri. Progresivisme sendiri berasal dari kata progress yang artinya kemajuan atau menjadi maju sehingga dapat dimakanai sebagai suatu perubahan menuju perbaikan. Artinya, progresivisme menghendaki adanya perubahan secara cepat (Muhmidayeli, 2011: 15).

Aliran progresivisme dipopulerkan pertama kali oleh William James (1842-1910) dan John Dewey (1859-1952) yang menonjolkan pada segi kebermanfaatan bagi hidup praktis. Potensi manusia dapat dimaksimalkan sebagai upaya menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berdasar pada keyakinan bahwa manusia memiliki akal yang sangat aktif, mempunyai keinginan rasa ingin tahu, tidak pasif dan tidak begitu saja menerima pandangan tertentu tanpa membuktikan kebenarannya secara nyata melalui bukti empiris (Sahdullah, 2003: 120).

Progresivisme selalu dihubungkan dengan bersikap terbuka, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu melakukan menyelidiki demi mendapatkan pengalaman (Djumransjah, 2006:176). Artinya,

aliran progresivisme sangat menghargai kemampuan dari seseorang dalam pemecahan masalah dengan menghubungkan pengalaman yang dimiliki oleh tiap-tiap individu.

Progresivisme menghendaki adanya perubahan pada diri peserta didik menjadi individu yang tangguh dan mampu menghadapi permasalahan serta mampu menyesuaikan dengan kehidupan sosial di masyarakat, dengan demikian manusia dipandang sebagai makhluk yang selalu bergerak dinamis dan kreatif yang memiliki kebebasan. Segala hal yang telah dilalui oleh tiap individu itu penting demi peningkatan pengalaman yang diperlukan oleh manusia itu sendiri (Barnadib, 1997: 24-25).

Belajar Dalam Pandangan Progresivisme

Seorang anak didik mempunyai potensi untuk berkembang, kemampuan yang berbeda-beda, aktif, kreatif, dan dinamis serta punya minat yang kuat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Jalaluddin dan Abdullah Idi, 2012:89). Dalam konteks ini, belajar semestinya dilaksanakan dengan memperhatikan potensi yang dimiliki oleh peserta didik melalui bentuk metode pembelajaran proyek partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran seperti metode sosialisasi dengan cara membawa semua individu ke dalam sistem interaksi anggota kelompoknya melalui pekerjaan yang diselesaikan secara kelompok, metode bermain peran, perdebatan, pertanyaan, diskusi, perencanaan dan partisipasi dalam kegiatan.

Peran Guru harus memenuhi semua kebutuhan siswa karena guru memfasilitasi kebutuhan siswa dan sebagai fasilitator atau pemandu, hal yang perlu dilakukan adalah menentukan minat siswa, libatkan siswa dalam pengembangan pelajaran, merangsang proses pembelajaran secara langsung. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan karena memiliki pengalaman superior dan dapat menganalisis situasi kelas saat ini. Guru seharusnya bertindak sebagai pemandu dan koordinator tetapi dia bukan otoritas total. Menurut progresivisme terdapat perbedaan antara peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena menghendaki pembelajaran yang dipusatkan pada siswa.

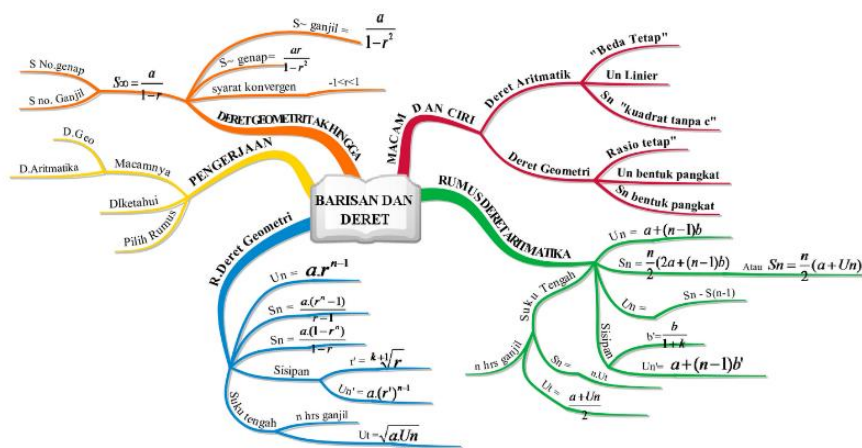
Menurut Gutek (1974:146) pendidikan progresif yang menuntut adanya perubahan, perlu mencari guru yang mampu dan berbeda dari guru di Pendidikan yang bersifat tradisional lainnya dalam hal watak, pelatihan, dan teknik pengajarannya sehingga guru progresif sangat perlu mengetahui bagaimana cara mendorong untuk dapat berpendapat, merencanakan, dan menyelesaikan proyek mereka. Aliran progresivisme menjelaskan tugas guru sebagai pembimbing anak didik serta berusaha memberikan semaksimal mungkin lingkungan terbaik untuk belajar. Tradisi ruang kelas dengan metode lama mempersulit pengenalan metode progresif yang berpusat pada anak di sekolah, Dewey berpendapat bahwa guru tetaplah makhluk yang punya kekurangan. Guru bertindak mengatasi situasi kelas adalah kekuatan pendorong yang sebenarnya untuk perubahan progresif di ruang kelas yang sebenarnya (Waks. 2013).

Peta Pikiran (Mindmapping)

Proses perubahan yang menghasilkan kemajuan dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya peningkatan prestasi belajar siswa salah satunya melalui pendekatan *mindmapping*. Manfaat dari penggunaan peta pikiran adalah membantu proses pembelajaran, lebih produktif, kreatifitas meningkat dan meningkatkan pemahaman.

Menurut Aris Shoimin (2014: 105), pemetaan pikiran digunakan untuk memanfaatkan kemampuan seluruh otak melalui proses memvisualisasi bentuk prasarana grafis sehingga dapat memberikan kesan tersendiri. Menurut Buzan (2007) metode peta minda sangat berguna untuk memberikan rangsangan otak kiri dan otak kanan secara sinergis, membebaskan diri dari aturan pada saat proses belajar dimulai, membantu seseorang mengalirkan ide dan gagasan tanpa hambatan, membuat rencana atau kerangka cerita, Menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, metode ini dapat juga digunakan untuk berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan.

Menurut Michael Michalko (2011), manfaat metode peta minda antara lain Memberi pandangan pada permasalahan pokok, Merencanakan kerangka pemikiran suatu karangan, Mengumpulkan data di suatu tempat, serta mendorong pemecahan masalah dengan kreatif. Hasil penelitian Branka Radulovic (2019) menunjukkan bahwa penerapan Mindmapping dapat berfungsi sebagai alat yang berguna dalam pendidikan fisika dengan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Guoqing Zhao (2014) penggunaan Mindmapping berpengaruh positif terhadap pembelajaran siswa dan pengajaran guru dan termasuk salah satu jenis alat visual dan juga membangun teori. Windura (2013: 16) mengatakan bahwa Mind Mapping sangat bermanfaat untuk semua aspek kehidupan sehingga dapat diterapkan untuk kegiatan belajar dan berpikir. Bentuk dari mindmap dapat dilihat pada gambar di bawah ini



sumber : <https://matematikasmart.wordpress.com/bahan-ajar-mind-map/>

Gambar 1. Peta Pikiran Barisan dan Deret

Berdasarkan prinsip progresivisme yang menekankan kemajuan cara berpikir dan cara belajar siswa melalui proses kreatifitas belajar yang inovatif juga dapat dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dalam merubah cara pandang siswa terhadap matematika melalui proses partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa itu sendiri dengan mendefinisikan teori matematika melalui bentuk icon dan alur proses yang disukainya. Terlihat pada gambar di atas materi barisan dan deret dapat diterjemahkan dalam bentuk icon yang menarik dan menyenangkan.

Mind Mapping dalam Perspektif Filsafat Progresivisme

Pandangan progresivisme sangat erat dengan adanya perubahan yang mendasar dalam perkembangan diri manusia, ada sesuatu yang berubah Ketika proses tersebut terjadi dan menghasilkan sebuah kemajuan. Hasil kemajuan dari sebuah proses perubahan aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu konsep baru dari suatu bentuk permasalahan yang tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis sehingga menciptakan kreatifitas (Solso, Maclin & Maclin (2007: 444). Pengertian kreatifitas menurut Munandar (2002: 95) adalah suatu proses yang tercermin dari kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir. Kreativitas sangat penting bagi perkembangan pemikiran dan kelangsungan hidup manusia. penting dalam mendukung pengajaran dan pembelajaran, dan peningkatan pemahaman guru dalam mendesain pembelajaran.

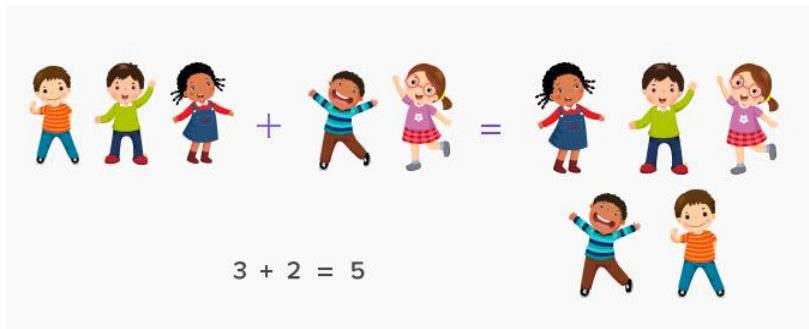
Menciptakan dan memunculkan sebuah kreatifitas pada diri siswa atau anak didik adalah proses yang tidak mudah terutama dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran tertentu terutama minat siswa terhadap materi pembelajaran matematika. Kebutuhan yang paling fundamental dari anak didik pada saat melaksanakan proses pembelajaran adalah kenyamanan, ketenangan dan kesenangan anak didik itu dalam menerima materi, sangat tidak mungkin jika anak didik memiliki hambatan dalam kenyamanan dan ketenangan serta kesenangan kemudian diberikan materi yang menurutnya adalah sangat sulit.

Progresivisme sangat menekankan adanya kemajuan dan perubahan untuk menjadi yang baru, perubahan mind set perlu menjadi penekanan dalam prosesnya. Proses tersebut menjadi sesuatu yang mudah jika pendidik bisa menerapkan model *mindmapping* didalam proses menuju perubahan tersebut yang bermuara pada munculnya kreatifitas berpikir peserta didik serta meningkatnya prestasi belajar melalui kemajuan dan perubahan siswa dalam mengingat materi yang diberikan (Adodo, S.O, 2013).

Aliran progresivisme juga sangat menekankan peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing aktifiitas anak didik dan berusaha memberikan lingkungan belajar yang terbaik (Fadlillah, 2017) dalam memahami kebutuhan siswa tersebut dan wajib dilakukan oleh pendidik tanpa Batasan dengan mengesampingkan definisi dan teori yang dirasa sangat membosankan yang berujung pada konsep lama dari proses pembelajaran yaitu menghafal dan ceramah.

Pembelajaran Dalam Perspektif Progresivisme

Pada tingkat sekolah dasar dan jenjang SMP, kemampuan paling mendasar dari sebuah materi pelajaran yang akan diberikan harus mampu diterapkan karena akan berdampak pada kelanjutan anak didik tersebut dalam menerima materi lanjutan di tingkat menengah atas sehingga materi lanjutan bisa dikuasai dengan baik. Materi prasyarat tingkat menengah pertama yang wajib dikuasai oleh peserta didik adalah materi tentang himpunan, bentuk aljabar dan aritmatika. Penjumlahan $4 + 6 = 10$ akan sangat begitu mudah dilakukan oleh Sebagian besar anak didik, tetapi bagaimana jika ditambahkan variabel dalam perhitungan diatas menjadi $4 + 6x = 10$. Peran guru sebagai fasilitator tidak hanya sekedar memberikan jawaban nilai variabel (x) adalah 1 tetapi dapat memberikan ketenangan dan tetap mempertahankan suasana kelas agar tidak menakutkan bagi setiap siswa. Guru tidak hanya sekedar menjelaskan konsep perhitungan semata tetapi lebih dari itu seorang pendidik wajib memiliki tanggung jawab dalam mempertahankan suasana kelas yang terasa sangat mencekam bagi sebagian siswa yang belum mampu untuk menguasai materi tersebut. Menurut Alamsyah (2009: 23—24) peta pikiran digunakan agar lebih menyenangkan, tidak membosankan karena melibatkan gambar dan warna, mempermudah konsentrasi sehingga sangat dituntut kreatifitas guru.

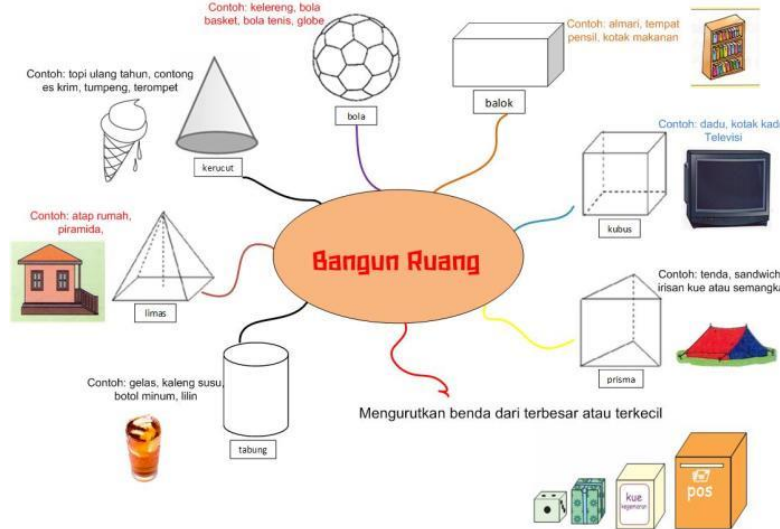


Sumber : <https://apayangdimaksud.com/aritmatika/>

Gambar 2. Peta Pikiran Penjumlahan

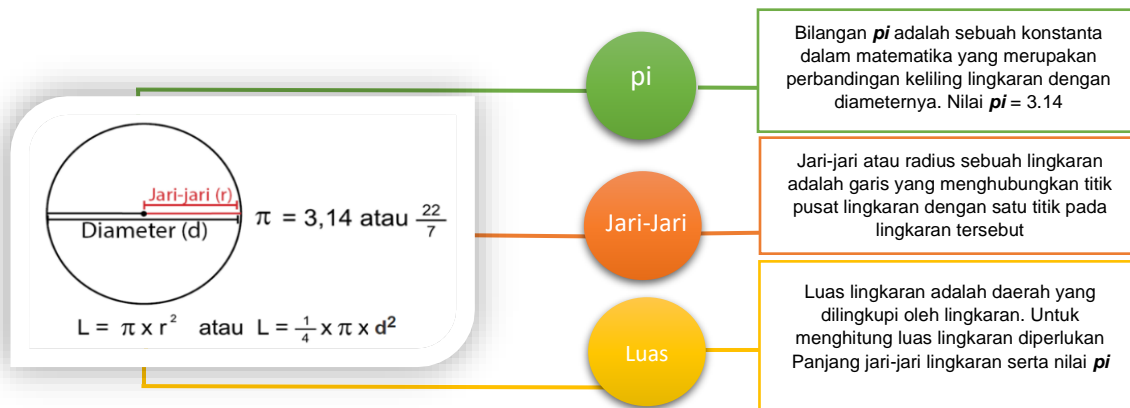
Untuk kelas VIII SMP materi bangun ruang menghitung volume dan luas permukaan terdiri yang dari bangun ruang sisi datar dan bangun ruang sisi lengkung diberikan pada semester genap. dimana proses identifikasi bangun ruang tersebut bisa menggunakan benda-benda yang ada disekitar kita dengan menyebutkan bentuk bangun ruang tabung, kubus, kerucut, limas, prisma, bola yang mirip dengan model bangun ruang di lingkungan sekitar. Bentuk perhitungan dari mencari nilai volume dan luas permukaan akan sangat menyenangkan sekali jika proses perhitungannya disajikan dalam bentuk gambar peta konsep yang menarik. Salah satu contoh sederhana adalah pada penjumlahan $3 + 2 = 5$ dimana gambar peserta didik dengan karakter ceria dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar kartun yang menarik sehingga diharapkan melalui gambar tersebut dapat membuat peserta didik berubah menjadi tenang dan

senang dalam menerima materi aritmatika terkait penjumlahan dan dapat dilakukan juga dengan proses pengurangan, misalnya $5 - 3 = 2$. Proses pembelajaran tersebut bisa dengan menggunakan foto wajah peserta didik sebagai pengganti dari karakter kartun sehingga aktifitas kelas akan semakin ideal dan merupakan aktivitas yang luar biasa bagi siswa (Cox, 2020). Berbagai bentuk bangun ruang dapat diperlihatkan seperti pada gambar dibawah ini



Sumber : <https://kurniawansigit23.wordpress.com/education-line/bangun-ruang/>

Gambar 3. Peta Pikiran Bangun Ruang



Gambar 4. Luas Lingkaran dalam bentuk peta pikiran

Memperkenalkan bentuk bangun ruang pada anak didik dalam bentuk visualisasi juga dapat dilakukan pada materi konsep bangun ruang itu sendiri. Proses untuk merangsang otak kiri dan kanan dengan sendirinya akan terbentuk pada diri anak didik itu ketika diberikan kesempatan untuk membuat mind mapping yang dapat dilakukan secara kelompok atau individu menurut versi kehidupan sehari-

hari di lingkungan sekitar. Bentuk visualisasi konsep luas lingkaran dalam bentuk mindmapping secara sederhana dapat diperlihatkan pada Gambar 4

Pada prakteknya, proses dalam membuat peta pikiran tidaklah sulit, hanya dengan menggunakan kertas putih bersih ukuran A4, pensil, spidol berwarna serta imajinasi dan kreatifitas (Anggraini, 2017) kita dapat dengan mudah membuat gambar peta pikiran dari sebuah materi dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bersama-sama dengan peserta didik. Pembuatan peta pikiran juga dapat menggunakan aplikasi online yang dapat diakses setiap saat seperti *freemind*, *mindmanager*, *edraw mindmap*, dan *xmind*, melalui program elektronik peta pikiran tersebut yang digunakan dalam sesi pengajaran, sikap siswa baik untuk aspek pengetahuan, emosi, dan perilaku, telah meningkat jika dibandingkan dengan sikap pra-studi (Tungprapa, 2015) sehingga sangat menyenangkan dan tidak membosankan terutama bagi materi matematika yang dirasa sangat sulit bagi siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Progresivisme dalam bidang pendidikan merupakan pandangan yang mengedepankan adanya proses perubahan yang ditandai dengan adanya kemajuan menuju kepada bentuk kreatifitas pendidik dan peserta didik dimana peran guru sebagai fasilitator yang berpust pada siswa untuk menuju hasil yang maksimal tersebut sangatlah penting dengan meninggalkan cara-cara lama yang sangat tidak relevan lagi digunakan

Pendekatan metode pembelajaran mindmapping atau peta pikiran dapat meningkatkan proses kreatif berpikir siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan dimana siswa dilibatkan dalam pembuatan peta pikiran dari sebuah materi pelajaran yang diberikan sehingga partisipasi siswa secara aktif dapat terjadi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan pemandu dapat terjadi.

Pada proses pembelajaran, konsep materi yang diberikan dapat divisualisasikan dalam bentuk grafis yang sangat mudah diingat, otak kiri dan otak kanan mendapatkan rangsangan sehingga bersinergi karena siswa juga diberikan kesempatan untuk membuat desain peta pikiran dari materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran akan sangat menyenangkan bagi siswa itu sendiri yang dapat dilakukan secara bersama-sama melalui kelompok atau secara individu

Pendekatan metode *mindmapping* merupakan salah satu bentuk kreatifitas pembelajaran sehingga melalui aliran filsafat progresivisme dapat di gunakan metode pembelajaran lainnya yang selaras dan sejalan dengan cara pandang progresivisme untuk mencapai kemajuan sehingga kedepannya banyak produk kreatifitas dari pembelajaran dapat dihasilkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep dari materi pembelajaran yang akan di ajarkan di sekolah.

REFERENSI

- Adodo, S.O. (2013). Effect of Mind-Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4, 163-172. <https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n6p163>
- Alamsyah, Maurizal. (2009). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Anggraini. (2017). Menulis Dan Mencatat Dengan Menggunakan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping). *Jurnal Bindo Sastra 1 (1) (2017)*: 52–59 <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i1.668>
- Barnadib, I. (1997). *Filsafat pendidikan: sistem & metode*. Cetakan ke 9. Yogyakarta: Andi
- Buzan, T. (2007). *Buku pintar mind map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cox, Janelle. (2020, October 29). Ways for Learning Students' Names Quickly. <https://www.thoughtco.com/ways-for-learning-students-names-quickly-2081489>. (diakses pada tanggal 16 Januari 2020)
- Djumransjah. (2002). *Filsafat pendidikan*. Jawa Timur: Bayumedia Publishing
- Fadlillah, Muhammad. (2017). Aliran progresivisme dalam pendidikan di indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, [s.l.], v. 5, n. 1, p. 17-24, jan. 2017. issn 2527-7049. available at: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/322>. date accessed: 16 jan. 2021. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v5i1.322>.
- Gutek. Gerad Lee. (1974). *Philosophical alternatives in education*. Loyala University of Chicago.
- Gagić, Zvezdan & Skuban, s.J. & Radulović, Branka & Stojanović, Maja & Gajić, Olivera. (2019). The implementation of mind maps in teaching physics: educational efficiency and students' involvement. *Journal of Baltic Science Education*. 18. 117-131. 10.33225/jbse/19.18.117.
- Leonard J. Waks. (2013). John Dewey and the challenge of progressive education. *International Journal of Progressive Education*, Volume 9 Number 1, 2013 INASED.
- Liu, Ying & Zhao, Guoqing & Ma, Guozhen & Bo, Yuwei. (2014). The effect of mind mapping on teaching and learning : a meta-analysis. *Standard Journal of Education and Essay*. 2. 17-31.
- Michalko, M. (2011). *Cracking creativity the secrets of creative genius*. United States: Ten Speed Press.
- Muhmidayeli, M. (2011). *Filsafat pendidikan*. Bandung: Refika Aditama
- Sadullah, U. (2003). *Pengantar filsafat pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media: Yogyakarta.
- Solso, Robert L. dkk. 2007. *Psikologi kognitif*. Edisi Kedelapan. Jakarta: Erlangga.
- Tröhler, Daniel. (2017). Progressivism. *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.111>
- T. Tungprapa. (2015). Effect of Using the Electronic Mind Map in the Educational Research Methodology Course for Master-Degree Students in the Faculty of Education. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 5, No. 11, November 2015.

Windura, Sutanto. 2013. *1 st Mind map*. Jakarta: Elex Media Komputindo.