



## Pengaruh Penggunaan Media *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Sanding 2

### INFO PENULIS

Aan Arwati  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas  
Primagraha  
[aanarwati67@gmail.com](mailto:aanarwati67@gmail.com)

Ika Evitasari Aris  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas  
Primagraha  
[ikaevitasariaris@primagraha.ac.id](mailto:ikaevitasariaris@primagraha.ac.id)

Anna Maria Oktaviani  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas  
Primagraha  
[annamariaoktaviani222@gmail.com](mailto:annamariaoktaviani222@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307  
Vol. 4, No. 3, Desember 2024  
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### *Saran Penulisan Referensi:*

Arwati, A., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mind Mapping terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Sanding 2. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 1697-1702.

### **Abstrak**

Penelitian yang membahas Pengaruh Media Mind Mapping terhadap Kreativitas Mahasiswa SDN Sanding 2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan mind mapping dengan pembelajaran non mind mapping. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode ini dilakukan dengan tipe eksperimental. Dengan teknik pengambilan sampel probabilitas. Dalam desain ini, dilakukan tes Pretest dan Posttest. Sampel penelitian ini adalah 22 siswa di kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa di kelas VB sebagai kelas kontrol, sehingga totalnya adalah 44 siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kreativitas siswa di kelas eksperimen, yaitu hasil pretest 46,5 hingga 54 pada hasil posttest, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol, yaitu pretest 41,55 hingga 41 pada hasil posttest. Dari hasil tersebut, terbukti bahwa kreativitas siswa yang menggunakan media mind mapping lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan analisis uji t data akhir, yaitu  $t_{count} = 15,059$   $t_{table} = 0,361$  dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media mind mapping terhadap kreativitas mahasiswa di SDN Sanding 2.

**Kata Kunci:** Media Pemetaan Pikiran, Kreativitas, Mahasiswa

### Abstract

Thesis that discusses the Influence of Mind Mapping Media on Student Creativity at SDN Sanding 2. The purpose of this study is to determine the influence of students' understanding abilities in learning taught using mind mapping with non-mind mapping learning. The method used in this study is a quantitative method. This method is carried out with an experimental type. With a probability sampling technique. In this design, a Pretest and Posttest test were carried out. The sample of this study was 22 students in class VA as the experimental class and 22 in class VB as the control class, so that the total was 44 students. This can be seen from the average creativity of students in the experimental class, namely the pretest results of 46.5 to 54 in the posttest results, while the average value of the control class, namely the pretest 41.55 to 41 in the posttest results. From these results, it is proven that the creativity of students who use mind mapping media is higher than conventional learning. This can also be seen based on the analysis of the final data t-test, namely  $t_{count} = 15.059$   $t_{table} = 0.361$  with a significance level of  $\alpha = 0.05$ , it can be concluded that  $H_a$  is accepted. This shows that there is an influence of mind mapping media on student creativity at SDN Sanding 2.

**Keywords:** Mind Mapping Media, Creativity, Student

### A. Pendahuluan

Pendidikan Harus mampu menyediakan dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan keterampilan intelektual, sosial, dan pribadi, pendidikan merupakan bagian penting dari hidup dalam era global, masyarakat harus dapat menyediakan dan memungkinkan pendidikan pertumbuhan dan perkembangan bakat intelektual, sosial, dan pribadi. Sebagai lembaga pendidikan dan masyarakat kecil, sekolah harus merancang pendidikan untuk memenuhi tuntutan dan kebutuhan era global (Suardini, A., A., 2019). Sekolah dapat mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, inovatif, dan kreatif sebagai salah satu upayanya (Witarsa, Fadhilaturrehmi, & Rizal, 2020).

Pada satuan pendidikan dasar khususnya pembelajaran mata pelajaran IPA, tingkat kreativitas tidak sesuai dengan harapan dan rendahnya kreativitas siswa biasanya disebabkan oleh lingkungan belajar yang kurang mendukung, metode pengajaran yang kurang fleksibel, dan tekanan untuk mencapai nilai akademik tinggi. Dengan memberikan lebih banyak kebebasan, dukungan, dan kesempatan untuk bereksplorasi, serta menciptakan lingkungan yang mengapresiasi kreativitas, siswa dapat lebih terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dan faktor internal dan eksternal; gen orangtua dan faktor fisiologis mempengaruhi kesehatan anak; faktor internal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; misalnya, pola Pendidikan yang diterapkan oleh orang tua sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak; karena segala sesuatu di sekolah dapat mempengaruhi kreativitas belajar, termasuk guru.

Kreativitas sering definisi sebagai kemampuan untuk menghasilkan konsep atau produk yang orisinal dan memiliki nilai. Menurut Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2012: 42–43), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu dari kombinasi beberapa Pekerjaan baru berbeda dengan pekerjaan lama. Kreativitas dilakukan dengan menghadapi masalah dan menggunakan pemikiran divergen untuk menemukan solusi alternatif.

Menurut Munandar (2014) dalam (Asrul & Mfin 2022), mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu kecenderungan untuk menyadari diri sendiri, menyadari potensi diri, keinginan untuk tumbuh dan dewasa, dan kecenderungan untuk mengkomunikasikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Dalam proses pembuatan produk, terdapat banyak elemen penting yang menunjang kreativitas. Untuk memulai, dia memiliki kemampuan untuk menentukan ide untuk membuat produk, cari bahan yang akan digunakan dalam produk, menjalankannya, dan akhirnya menghasilkan produk. Siswa hendaknya lebih aktif dalam mengumpulkan informasi, mengolah bahan, mencerna, memikirkan, menganalisis, dan merangkum untuk memperoleh pemahaman yang utuh.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Sanding pada kelas V diperoleh bahwa tingkat kreativitas siswa kelas V masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh lingkungan belajar

yang kurang mendukung, metode pengajaran yang kurang fleksibel, dan tekanan untuk mencapai nilai akademik tinggi. Dengan memberikan lebih banyak kebebasan, dukungan, dan kesempatan untuk bereksplorasi, serta menciptakan lingkungan yang mengapresiasi kreativitas, siswa dapat lebih terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Guru kelas V mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran pembelajaran yang diberikan oleh guru sangat membosankan karena kegiatan proses belajar yang diberikan oleh Guru cenderung kurang terlibat dan bosan dengan informasi yang mereka tawarkan karena mereka lebih banyak mencatat dan menggunakan teknik ceramah. serta kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang efektif sesuai kondisi peserta didik salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang efektif salah satunya adalah media pembelajaran *mind mapping*. Penerapan media Pembelajaran dengan *mind mapping* merupakan cara untuk menampilkan ide-ide dalam suatu bidang studi. Siswa dapat melihat materi dengan lebih bermakna dengan metode ini. Media pembelajaran *mind mapping* juga sebagai metode pembelajaran untuk membuat gambar atau diagram tentang konsep utama (Sudrajat, 2020) dalam (Asrul & Melfin 2022)

Azizah Setyowati dalam (Insti & Erwin 2021) meyakini *mind mapping* merupakan cara ampuh untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otak. Peta pikiran adalah representasi grafis konkrit yang mengidentifikasi satu konsep dalam hubungannya dengan konsep lain dalam kategori yang sama. Media pembelajaran *mind mapping* juga sebagai metode pembelajaran untuk membuat gambar atau diagram tentang konsep utama (Sudrajat, 2020) dalam (Asrul & Melfin 2022:170)

Alat ukur yang berbeda diperlukan karena Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar sangat bervariasi. Dengan menggunakan *mind mapping*, guru dapat menilai pengetahuan awal murid-muridnya mengenai suatu mata pelajaran sebelum mengajarkannya., membantu siswa belajar dengan lebih baik, mengungkap miskonsepsi (miskonsepsi yang dimiliki siswa) dan sebagai alat penilaian. Siswa merasa lebih mudah memahami mata pelajaran IPA dengan menggunakan *mind mapping*. dan lebih terlibat di kelas, meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Penerapan media pembelajaran *mind mapping* adalah cara untuk menampilkan konsep dalam suatu mata pelajaran. Mind mapping memungkinkan siswa melihat materi dengan cara yang lebih penting.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa perlu kreatif dalam pembelajarannya. Salah satunya adalah media pembelajaran *mind map* yang telah terbukti berguna untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Mind mapping* adalah teknik visual yang membantu dalam menstrukturkan informasi dengan cara yang logis dan terorganisir, yang pada gilirannya dapat merangsang pemikiran kreatif. Penerapan media pembelajaran *mind mapping* adalah suatu metode untuk mempublikasikan ide dalam suatu bidang studi. Tony Buzan, pencetus *mind mapping*, menunjukkan bahwa mind mapping dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas karena cara ini mendukung cara alami otak bekerja, yaitu melalui asosiasi dan visualisasi.

**B. Metodologi**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian eskperimen yaitu jenis *Nonequivalent control grup desain*. Pada penelitian ini, hasil perlakuan akan dibandingkan dengan kondisi sebelum dilakukan perlakuan Berikut tabel desain penelitian *quasi ekperimental design*.

**Tabel 1.** Design penelitian *quasi ekperimental design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posstest
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sanding 2 yang berjumlah 44 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB. Adapun yang menjadi kelas eksperimen ialah kelas A dengan diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan kelompok B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

### C. Hasil dan Pembahasan

Analisis deskriptif kreativitas siswa, pada penelitian ini diperoleh deskripsi data kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.** Deskripsi data kreativitas siswa kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Jenis Tes	Skor	
		Terendah	Tertinggi
Eksperimen	Pretest	41	52
	Posstest	48	60
Kontrol	Pretests	31	49
	Posstest	34	39

Pada kelas eksperimen ini dilakukan 2 kali pengujian yaitu Pretest dan Postes. Pretest dilakukan di awal pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *mind mapping*. Pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest yaitu sebesar 41,55 dengan nilai tertinggi sebesar 49 dan nilai terendah sebesar 31. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 54 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah sebesar 48. Pada kelas kontrol rata-rata nilai posttest sebesar 41 dengan nilai tertinggi sebesar 39 dan nilai terendah sebesar 34. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pengajuan prasyarat analisis

Dalam uji prasyarat analisis peneliti menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, hasil dari kedua uji tersebut adalah sebagai berikut :

#### a. Uji normalitas

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan software SPSS 25, uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil pretest dan posttest. Berikut hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3.** Hasil uji normalitas kelas kontrol dan eksperimen

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Kreativitas Siswa	EKSPERIMEN	.975	43	.476
	KONTROL	.920	44	.006

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25 pada tabel maka dapat dilihat bahwa sampel telah terdistribusi normal dibuktikan dengan hasil uji normalitas pada kelompok kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,006 dan pada kelompok eksperimen 0,476 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi mengikuti kurva normal.

#### b. Uji homogenitas

**Tabel 4.** Hasil homogenitas kelas kontrol dan eksperimen

df1	df2	Sig.
1	42	.021

Berdasarkan tabel diatas, setelah pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel *Test of Homogeneity of Variance* Sig. 0,021 > 0,05, maka data tersebut homogen.

#### c. Uji hipotesis (uji t)

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians, diperoleh hasil data kreativitas siswa yang berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dapat melakukan uji parametrik berupa uji t. Berikut adalah hasil uji t posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 5.** Uji T *Posstest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

		for Equality of		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the	
									Lower	Upper
Kreativitas Ssiswa	Equal variances assumed	1.200	.280	15.059	42	.000	-40.227	2.671	-	-
	Equal variances not assumed			15.059	38.730	.000	-40.227	2.671	45.618	34.837

Dari Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil kreativitas siswa dengan media *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas siswa mata pelajaran IPA kelas V SDN Sanding 2 sebesar 40,227. Perbedaan ini ada pada internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah 34,83 dan tertinggi 45,61. Hasil analisis one sampel t-test kreativitas siswa dengan media *mind mapping* menunjukkan sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05. Sesuai dengan kriteria uji jika sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ini berarti Ho ditolak dan Ha diterima, artinya bahwa penerapan media *mind mapping* dapat memberi pengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pembelajaran IPA materi Rantai Makanan kelas V SDN Sanding 2.

Berdarkan hasil hitungan statistik dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPA materi rantai makanan dikelas V SDN Sanding 2. Hal tersebut diperoleh dengan uji perbedaan rata-rata kreativitas siswa VA dan VB  $t_{hitung} = 15,059$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = t_{hitung} > t_{tabel} (0,361)$ .

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian (Ha) diterima, yaitu bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih kreatif daripada siswa pada kelompok kontrol. Berdasarkan wawancara dengan guru, penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada pemahaman konsep, kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti kebutuhan waktu dan adaptasi awal, manfaat yang diperoleh cukup signifikan, menjadikan *mind mapping* sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN Sanding 2

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan pengamatan melalui lembar observasi dapat disimpulkan media pembelajaran *mind mapping* berpengaruh terhadap kreativitas siswa SDN Sanding 2 pada pembelajaran IPA kelas V.

Hal ini terlihat pada perolehan rata-rata kreativitas kelas eksperimen yaitu hasil pretest 46,05 menjadi 54 pada hasil posttest, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu hasil pretest 41,55 menjadi 41 pada hasil posttest. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa yaitu sebesar 10,5% kreativitas siswa menggunakan media *mind mapping*. Hal ini juga dapat diketahui berdasarkan analisis uji t-test data akhir yaitu  $t_{hitung} = 15,059 > t_{tabel} 0,361$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *mind mapping* terhadap kreativitas siswa di SDN Sanding 2.

Mind mapping juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa karena mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan struktur yang visual dan interaktif, *mind mapping* tidak hanya membantu siswa dalam mengingat dan memahami informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan terstruktur. Secara keseluruhan, *mind mapping* merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan bermakna bagi siswa

## E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penelitian ini, terutama kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah berbagi wawasan dan bimbingan. Tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada keluarga saya yang selalu memberikan dukungan moral dan doa.

## F. Referensi

- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu Fc Jatiyoso. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 367–372.
- Ros, V. (2023). *PENGARUH MEDIA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN PULOAMPEL* (valentina (ed.); 2023rd ed.). 2023.
- Asrul, A., & Pia, M. (2022). Implementasi Model Mind Mapping terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2670>
- Widiyono. (2021). Mind Mapping Strategi Yang Menyenangkan. In *Lima Aksara*.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Kustina, N, G. (2021). ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik Vol 1. No 1. Agustus 2021 30. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37.
- Ruhama, I. A., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3841–3849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1422>
- Fadliansyah, F. (2022). Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.87>
- Hidayati, B. N. (2021). Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Pemongkong dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together. *Yasin*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i1.1>
- Marjuki. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN PAIKEM BERBASIS PENDEKATAN SAINNTIFIK*. Publish.
- Sugiono, P. D. (2023). *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Deepublish
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(9), 159–171. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003>
- Fadliansyah, F. (2022). Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.87>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Santi, N. W. P., Putra, M., & Surya Abadi, I. B. G. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE REVERSAL QUESTION BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN PPKn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 446. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27443>