



Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SD

Vina Rizkiyani^{1*}, Firosalia Kristin² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Metode *Mind Mapping*, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar IPS

Keywords:

Mind Mapping Method, Creative Thinking, Learning Results of Social Studies



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami materi berpengaruh terhadap hasil belajar yang diharapkan. Hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD dapat dikategorikan cukup baik. Namun kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong kurang baik dan mengalami kesulitan karena sebelumnya pembelajaran IPS dilakukan secara daring sehingga kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode pembelajaran *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu. Subyek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 89 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan program SPSS for windows versi 20. Serta uji analisis statistik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T atau uji beda rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$ sehingga penggunaan metode pembelajaran *mind mapping* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir. Secara kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas V, dan terbukti lebih unggul secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

The low ability of students' creative thinking in understanding the material affects the expected learning outcomes. Social studies learning outcomes for grade 5 elementary school students can be categorized as quite good. However, students' creative thinking abilities in social studies subjects are still considered to be poor and experience difficulties because previously social studies learning were done online so it was not optimal. This study aims to analyse the effect of applying the *mind mapping* learning method to the ability to think creatively and social studies learning outcomes for grade 5 students. The method used in this study is an experimental research method with a quasi-experimental research type. The subjects of the study were 89 of V grade students. Data collection techniques in this study were tests and observations. Data analysis techniques used descriptive techniques with the SPSS for Windows version 20 program. As well as, statistical analysis tests in this study consisted of normality tests, homogeneity tests, and T tests or average difference tests. The results showed that the Independent Sample T-Test test showed that the significance value (sig.2-tailed) had a value of 0.000, which means < 0.05 , so that the use of the *mind mapping* learning method can affect the ability to think creatively and social studies learning outcomes for five grade students, and proved to be significantly superior compared to using conventional learning methods.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menuntut guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan mutu dalam mengajar. Melalui proses pendidikan siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki demi mencapai tujuan tertentu baik dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator harus menyampaikan materi pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kegiatan siswa. Jika

dalam penerapan metode pembelajaran tidak tepat, maka akan menjadi suatu hambatan dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Metode yang tepat dapat meningkatkan kualitas belajar (Prasetya et al., 2021; Susiyanti & Nugraheni, 2020).

Saat ini, masih ada guru yang menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dimana guru sebagai pusat informasi, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak mengembangkan kemampuannya. Penelitian terdahulu pembelajaran menggunakan metode konvensional tidak efektif dalam meningkatkan pembelajaran, siswa cenderung bosan, dan tidak efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa (Kusadi et al., 2020; Mbagho & Tupen, 2020; Nasrulloh & Umardiyah, 2020). Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2013 dijelaskan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa diharuskan untuk aktif dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Guru juga harus kreatif dalam proses pembelajaran, jika guru tidak kreatif ketika proses pembelajaran dikhawatirkan tidak dapat memenuhi komponen pembelajaran saat ini yaitu menerapkan 4C (*Critical Thinking, Creative and Innovation, Collaboration, and Communication*). Penerapan 4C sangat penting untuk bekal masa depan siswa maka dalam proses pembelajaran dapat diterapkan guna meningkatkan kemampuan diri (Choifah et al., 2022; Hidayatullah et al., 2021).

Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan diri yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah memperluas potensi siswa, peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan memiliki sikap semangat positif untuk memperbaiki segala ketidakseimbangan yang terjadi dan bergerak keterampilan untuk mengatasi siapa pun masalah yang terjadi setiap hari baik itu terjadi pada diri sendiri maupun masyarakat. Pada dasarnya, pembelajaran IPS bukan menuntut untuk harus menghafal materi, melainkan melatih dalam berpikir secara kreatif dan peka terhadap keadaan sosial di sekitar dalam kehidupan sehari-hari (Astawa, 2017; Dhamayanti, 2022). Dengan mempelajari IPS, peserta didik dapat berpikir secara kreatif dan berperan aktif sesuai dengan keadaan yang ada. Pembelajaran IPS memberikan peluang kepada peserta didik untuk aktif bertanya dan kreatif dalam menemukan solusi berdasarkan bukti serta proses berpikir yang ilmiah. Hal itu dapat terjadi jika guru memberikan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif (Andini et al., 2021; Oktavianti & Ratnasari, 2018). Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar menjadi manusia yang bertanggung jawab, memiliki tujuan dan prinsip, serta berdedikasi tinggi. Selain itu, IPS terdapat unsur pada pembekalan pemahaman, nilai moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa. Harapannya dengan menggunakan pembelajaran IPS dapat dijadikan bekal bagi siswa dimasa yang akan mendatang untuk melanjutkan Pendidikan yang lebih tinggi. Wujud keberhasilan dan kualitas dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan seorang guru dalam menerapkan metode pembelajaran (Febriani, 2021; Fitriyani et al., 2021).

Metode pembelajaran yang didesain menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan cara yang dilalui guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang telah dirumuskan (Darmadi, 2017; Tanjung et al., 2022). Berbagai metode yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa. Faktanya belum banyak guru yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan metode pembelajaran, sehingga menjadi tantangan masa depan untuk lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif memiliki beberapa indikator antara lain, kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*) (Triwibowo et al., 2017; Winiarsih et al., 2021). Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Harapan kesesuaian dalam menggunakan metode siswa mampu menyerap pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Cahyani et al., 2018; Priantini, 2016). Metode pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu metode pembelajaran *mind mapping* dengan memetakan ide-ide yang saling berkaitan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada guru kelas 5 SD Negeri 02 Sukodono, jumlah keseluruhan siswa kelas 5 sebanyak 44 siswa. Terdapat 20 siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya kurang dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, faktor yang lain karena *pandemic covid-19* yang mengharuskan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang maksimal dan siswa cenderung kurang aktif. Berdasarkan fakta-fakta tersebut maka perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah ini, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*. *Mind mapping* adalah cara mudah dalam merumuskan ide-ide yang dapat disusun dengan menggunakan gambar, garis, warna dan lainnya serta mudah untuk dipahami. Menurut penelitian sebelumnya *Mind mapping* adalah sebuah peta yang digunakan untuk menyusun fakta dan pikiran sehingga mudah dalam mengingat informasi daripada menggunakan teknik mencatat (Masriani & Mayar, 2021). Selanjutnya dipertegas oleh penelitian lain bahwa *Mind mapping* merupakan teknik grafis untuk mengeksplorasi kemampuan kerja otak dalam berpikir dan belajar (Hidayat et al., 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan cara yang digunakan untuk memetakan dan mengeksplorasi kemampuan kerja otak dalam berpikir dan belajar sehingga mudah untuk dipahami. Melalui metode *mind mapping*, siswa tidak lagi harus mencatat dan menghafal secara keseluruhan informasi yang diterima, karena siswa hanya memahami dan mengetahui inti masalah,

kemudian petakan pikiran dengan runtut dan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Penelitian terdahulu mengatakan metode *mind mapping* efektif untuk meningkatkan kreatifitas siswa (Acesta, 2020; Ananda, 2019; Wulandari et al., 2019).

Sudah dilakukan penelitian baik menggunakan metode konvensional dan metode *Mind Mapping* terdapat perbedaan hasil belajar IPS dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun, muncul keraguan metode mana yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang membuat peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan metode pembelajaran *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental* dengan pola *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah 45 siswa kelas 5 SD Negeri 1 Sukodono dan 44 siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sukodono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah bentuk soal pilihan ganda untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik kelas 5 SD melalui *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk menguji kevalidan dari butir soal, terlebih dahulu melaksanakan uji validitas yang pada penelitian ini terdapat sebanyak 30 soal yang diuji kevalidannya. Terdapat 20 soal yang valid, kemudian soal tersebut dikelompokkan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dengan program *SPSS for windows versi 20*. Uji analisis statistik pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T atau uji beda rata-rata. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sukodono yang memiliki siswa sebanyak 44 orang dan siswa SD Negeri 1 Sukodono sebanyak 45 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dijelaskan berdasarkan hasil kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS kelas 5 SD Negeri 1 Sukodono dan SD Negeri 2 Sukodono sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Data yang sudah didapatkan diolah secara deskriptif menggunakan tabel distribusi frekuensi. Sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik. Sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik. Seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Data Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum diberi Tindakan (Kelas Eksperimen)

No	Interval Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kategori
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	
1	85-100	0	0%	0	0%	Sangat Kreatif
2	67-84	0	0%	0	0%	Kreatif
3	53-68	0	0%	0	0%	Cukup Kreatif
4	37-52	30	68%	30	68%	Kurang Kreatif
5	20-36	14	32%	15	32%	Sangat Kurang Kreatif
Jumlah		44	100%	45	100%	

Berdasarkan Tabel 1 memperlihatkan hasil perhitungan kemampuan berpikir kreatif yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 44 peserta didik. Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat 30 peserta didik yang mendapatkan nilai 37 sampai dengan 52, sehingga termasuk dalam kategori kurang kreatif. Selanjutnya terdapat 14 peserta didik yang mendapatkan nilai 20 sampai 36, sehingga termasuk dalam kategori sangat tidak kreatif. Serta di kelas kontrol, terdapat 30 peserta didik yang mendapatkan nilai 37 sampai dengan 52 sehingga termasuk dalam kategori kurang kreatif. Selanjutnya terdapat 15 peserta didik yang mendapat nilai 20 sampai dengan 36 sehingga termasuk dalam kategori sangat kurang kreatif.

Peneliti melakukan penilaian kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, dengan hasil sebagai berikut: terdapat perbedaan nilai di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol berdasarkan indikator kemampuan berfikir kreatif. Pada indikator kelancaran kelas eksperimen terdapat 23 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 21 siswa memperoleh skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53, sedangkan kelas kontrol terdapat

22 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 23 siswa yang mendapat skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53. Indikator keluwesan kelas eksperimen terdapat 19 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 25 siswa yang memperoleh skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53, sedangkan kelas kontrol terdapat 17 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 28 siswa yang memperoleh skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53.

Indikator keaslian kelas eksperimen terdapat 32 siswa yang mendapat skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, sebanyak 12 siswa yang memperoleh skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53, sedangkan kelas kontrol terdapat 34 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 11 siswa yang mendapatkan skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif, dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53. Indikator keterincian kelas eksperimen terdapat 32 siswa yang mendapatkan skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 12 siswa yang mendapatkan skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif, dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53, sedangkan kelas kontrol terdapat 33 siswa yang memperoleh skor 37-52 dengan kategori kurang kreatif, 12 siswa yang memperoleh skor 20-36 dengan kategori sangat kurang kreatif, dan tidak ada yang mendapat nilai lebih dari 53.

Peneliti melakukan observasi *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 44. Peserta didik yang mendapatkan nilai 21 sampai 40 sebanyak 15 atau 35% dengan kategori rendah, nilai 41 sampai 60 sebanyak 25 atau 56% dengan kategori sedang, dan nilai 61 sampai 80 sebanyak 4 atau 9% dengan kategori tinggi. Selanjutnya, hasil belajar di kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 45 peserta didik. Peserta didik yang mendapat nilai 21 sampai 40 sebanyak 13 atau 29% dengan kategori rendah, nilai 41 sampai 60 sebanyak 29 atau 64% dengan kategori sedang, dan nilai 61 sampai 80 sebanyak 3 atau 7% dengan kategori tinggi. Berikut tabel distribusi frekuensi penilaian hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi tindakan (*pretest*) seperti yang dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kategori
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase	
1	81-100	0	0%	0	0%	Sangat Tinggi
2	61-80	4	9%	3	7%	Tinggi
3	41-60	25	56%	29	64%	Sedang
4	21-40	15	35%	13	29%	Rendah
5	0-20	0	0%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		44	100%	45	100%	
Nilai Rata- Rata		48,30		48,33		
Nilai Tertinggi		70		70		
Nilai Terendah		30		30		

Berdasarkan [Tabel 2](#), peserta didik yang mendapatkan nilai nilai 61 sampai 80 sebanyak 4 atau 9% pada kategori tinggi, selanjutnya nilai 41 sampai 60 sebanyak 25 atau 56% pada kategori sedang, dan yang mendapatkan nilai 21 sampai 40 terdapat 15 atau 35% sehingga masuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif sesudah penelitian kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 45. Peserta didik yang mendapatkan nilai 61 sampai 80 sebanyak 3 atau 7% pada kategori tinggi, selanjutnya yang mendapatkan nilai 41 sampai 60 sebanyak 29 atau 64% sehingga masuk kategori sedang, dan nilai 21 sampai 40 sebanyak 13 atau 29% pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan antara nilai kelas eksperimen dengan kontrol berdasarkan indikator. Pada indikator kelancaran kelas eksperimen nilai 85-100 terdapat 14 siswa, nilai 67-84 sebanyak 12 siswa, nilai 53-68 sebanyak 18 siswa, nilai 37-52 tidak ada dan nilai 20-34 tidak ada, sedangkan kelas kontrol nilai 85-100 tidak ada, nilai 67-84 sebanyak 18 siswa, nilai 53-68 sebanyak 13 siswa, nilai 37-52 sebanyak 14 siswa dan nilai 20-34 tidak ada. Indikator keluwesan. kelas eksperimen nilai 85-100 terdapat 7 siswa, nilai 67-84 sebanyak 17 siswa, nilai 53-68 sebanyak 19 siswa, nilai 37-52 tidak ada dan nilai 20-34 tidak ada, sedangkan kelas kontrol nilai 85-100 tidak ada, nilai 67-84 tidak ada, nilai 53-68 sebanyak 28 siswa, nilai 37-52 sebanyak 17 siswa dan nilai 20-34 tidak ada. Indikator keaslian kelas eksperimen nilai 85-100 terdapat 16 siswa, nilai 67-84 sebanyak 12 siswa, nilai 53-68 sebanyak 17 siswa, nilai 37-52 tidak ada dan nilai 20-34 tidak ada, sedangkan kelas kontrol nilai 85-100 tidak ada, nilai 67-84 sebanyak 20 siswa, nilai 53-68 sebanyak 19 siswa, nilai 37-52 sebanyak 11 siswa dan nilai 20-34 tidak ada. Indikator keterincian kelas eksperimen nilai 85-100 terdapat 8 siswa, nilai 67-84 sebanyak 17 siswa, nilai 53-68 sebanyak 19 siswa, nilai 37-52 tidak ada dan nilai 20-34 tidak ada, sedangkan kelas kontrol nilai 85-100 tidak ada, nilai 67-tidak ada, nilai 53-68 sebanyak 26 siswa, nilai 37-52 sebanyak 18 siswa dan nilai 20-34 sebanyak 1.

Peneliti melakukan observasi kemampuan berpikir kreatif, yang selanjutnya dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Berikut hasil distribusi frekuensi penilaian kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar di kelas eksperimen. Dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kategori
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase	
1	81-100	28	64%	31	70%	Sangat Tinggi
2	61-80	16	36%	14	30%	Tinggi
3	41-60	0	0%	0	0%	Sedang
4	21-40	0	0%	0	0%	Rendah
5	0-20	0	0%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		44	100%	45	100%	
Nilai Rata- Rata		85,45		78,44		
Nilai Tertinggi		100		95		
Nilai Terendah		70		65		

Peneliti melakukan tindakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*. Kelas kontrol diberikan pelakuan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penilaian kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dengan jumlah siswa sebanyak 44. siswa di kelas eksperimen yang mendapatkan skor 61 sampai dengan 80 adalah sebanyak 16 siswa dengan persentase 36% pada kategori tinggi. Sedangkan siswa yang mendapatkan skor 81 sampai dengan 100 adalah sebanyak 28 siswa dengan persentase 64% pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya, data *posttest* hasil belajar kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*, hasil distribusi frekuensi penilaian hasil belajar di kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan dengan jumlah 45 siswa. Siswa yang mendapatkan skor mendapatkan skor 61 sampai dengan 80 adalah sebanyak 14 siswa dengan persentase 30% pada kategori tinggi. Sedangkan siswa yang mendapatkan skor 81 sampai dengan 100 adalah sebanyak 31 siswa dengan persentase 70% pada kategori sangat tinggi.

Analisis data merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui nilai minimal, nilai maksimal, rata-rata, dan standar deviasi kemampuan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Perhitungan analisis deskriptif menggunakan *software SPSS Versi 20 for windows*. Sampel pada kelas eksperimen sebanyak 44 siswa dan kelas kontrol sebanyak 45 siswa. Hasil *pretest* di kelas eksperimen, siswa yang mendapatkan nilai 61 sampai 80 sebanyak 4 siswa atau 9% pada kategori tinggi, selanjutnya nilai 41 sampai 60 sebanyak 25 siswa atau 56% pada kategori sedang, dan yang mendapatkan nilai 21 sampai 40 terdapat 15 siswa atau 35% sehingga masuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, pada kelas kontrol siswa yang mendapatkan nilai 61 sampai 80 sebanyak 3 atau 7% pada kategori tinggi, nilai 41 sampai 60 sebanyak 29 atau 64% sehingga masuk kategori sedang, dan nilai 21 sampai 40 sebanyak 13 atau 29% pada kategori rendah. Setelah diberi perlakuan, di kelas eksperimen yang mendapatkan skor 61 sampai dengan 80 adalah sebanyak 16 siswa dengan persentase 36% pada kategori tinggi. Sedangkan siswa yang mendapatkan skor 81 sampai dengan 100 adalah sebanyak 28 siswa dengan persentase 64% pada kategori sangat tinggi. Sedangkan di kelas kontrol yang mendapatkan skor mendapatkan skor 61 sampai dengan 80 adalah sebanyak 14 siswa dengan persentase 30% pada kategori tinggi. Sedangkan siswa yang mendapatkan skor 81 sampai dengan 100 adalah sebanyak 31 siswa dengan persentase 70% pada kategori sangat tinggi.

Melalui hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, tercatat skor minimum dari kelas eksperimen adalah 30 dan skor maksimum adalah 70. Rata-rata dari kelas eksperimen adalah 48,30. Sedangkan untuk kelas kontrol skor minimum adalah 30 dan skor maksimum adalah 70. Selanjutnya rata-rata dari kelas kontrol lebih besar dari pada kelas eksperimen yaitu 48,33. Sedangkan *posttest* terdapat perbedaan baik pada rata-rata dan standar deviasi. Pada kelas eksperimen mendapat skor minimum 70 dan skor maksimum 100. Rata-rata pada kelas eksperimen adalah 85,45. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki skor maksimum adalah 95 dan skor minimum adalah 65. Rata-rata pada kelas kontrol adalah 78,44. Berikut tabel hasil analisis deskriptif nilai awal kemampuan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan. Dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Awal Kemampuan Hasil Belajar Siswa sebelum dilakukan Perlakuan

Statistik	Skor Kelas Eksperimen		Skor Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	30	70	30	65
Nilai Tertinggi	70	100	70	95
Nilai Rata-rata	48,30	85,45	48,33	78.44
Standart Deviasi	10,617	8,056	9,415	9,965

Sebelum melakukan Uji *Independent Sampel T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikansi hasil skor penilaian hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pertama yang dilakukan uji normalitas nilai *pretest* di kelas eksperimen memiliki nilai signifikan $0,146 > 0,05$ dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,319 > 0,05$ yang dapat disimpulkan, bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol data berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas skor *posttest* di kelas eksperimen hasil uji $0,077$ dan kelas kontrol $0,064$ berdasarkan hasil uji yang diperoleh memiliki nilai signifikan $> 0,05$.

Kedua uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut homogen. Homogenitas penilaian hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,382 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas skor penilaian hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,916 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Uji *Independent Sampel T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikansi hasil skor penilaian hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan keputusan apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Uji *Independent Sampel T-Test* dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 20 for windows*. Dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Uji Independent Sampel T-Test

Statistic	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	.011	.917	4.128	87	.000	7.010	1.698	3.635	10.386
			4.127	86.898	.000	7.010	1.698	3.634	10.386

Berdasarkan [Tabel 6](#) pada kolom *equal variances assumed* terlihat bahwa nilai signifikansi sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis statistik pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan apabila nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pengujian hipotesis didasarkan pada hasil uji *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* terlihat bahwa nilai signifikansi (*sig.2-tailed*) memiliki nilai $0,000$ yang artinya $< 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* lebih unggul secara signifikan dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan metode pembelajaran *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS Siswa kelas 5 SD Negeri 02 Sukodono. Kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen adalah 44 siswa SD Negeri 2 Sukodono dan kelompok kontrol adalah 45 siswa SD Negeri 1 Sukodono. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi kemampuan berpikir kreatif dan tes hasil belajar.

Berdasarkan nilai rata-rata setiap indikator pada kelas eskperimen dan kontrol, nilai rata-rata meningkat dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* namun, pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih yang besar. Dari keempat indikator yang selisihnya yang paling banyak pada indikator keluwesan dan keterampilan. Kelompok kontrol belum menguasai indikator keluwesan dan keterampilan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan siswa belum menguasai indikator keluwesan dan keterampilan ([Solehuzain & Dwidayati, 2017](#)). Indikator yang belum dikuasai siswa dapat terjadi karena kurang percaya diri dan kurang diberi latihan soal dan strategi pembelajaran. Selain itu, diakibatkan dari kepribadian siswa yang cenderung tidak memiliki tujuan dalam belajarnya sehingga kemampuan berpikir kreatifnya tidak mampu berkembang ([Ulger, 2018; Umar & Abdullah, 2020](#)).

Metode pembelajaran *mind mapping* yang dilakukan peneliti terdapat 2 faktor yang mempengaruhi keberhasilan, pertama metode yang digunakan peneliti yaitu membantu siswa dalam memahami konsep, dengan metode ini siswa dapat lebih kuat dalam memahami konsep selama kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk melatih kemandirian dan keaktifan siswa sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Faktor keberhasilan penelitian dapat terjadi karena menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*, sesuai pendapat penelitian sebelumnya pembelajaran yang berhasil diakibatkan adanya penggunaan metode yang

digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar peserta didik (Hariyadi et al., 2018; Maskur et al., 2020). Sejalan dengan penelitian yang menyatakann faktor keberhasilan belajar berhasil menggunakan *mind mapping* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa (Hidayat et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian sebelumnya menjelaskan hasil penelitiannya selain kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat yang terlihat dari nilai rata-rata, siswa terlihat lebih dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* (Acesta, 2020). Metode mind mapping juga memberikan dampak positif kepada peserta didik yang terbukti dari hasil kemampuan berpikir peerta didik memberikan pengaruh dengan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mengatakan bahwa metode pembelajaran *mind mapping* lebih unggul secara signifikan dibanding model pembelajaran yang lain (Annisa et al., 2019; Febriyanti & Wulandari, 2021; Ruhama & Erwin, 2021).

Sejalan dengan pendapat penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti selanjutya tentunya perlu menambahkan sesuatu inovasi yang baru lagi agar dapat menemukan kelebihan-kelebihan yang lain serta ketuntasan capaian maksimal. Harapan dengan menggunakan inovasi baru pembelajaran menjadi lebih produktif menjadikan peserta didik semangat belajar sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar berpikir kreatif sampai ketuntasan maksimal.

4. SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pertama, Kemampuan berpikir kreatif menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* lebih unggul secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua, hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan metode *mind mapping* dapat berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas 5 SD.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>.
- 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>.
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>.
- Annisa, F. A., Darsono, & Astuti, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(4), 139–148. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18348>.
- Astawa, I. B. M. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, P. R., Sulistiasih, & Sarengat. (2018). Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS SD. 1(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16271>.
- Choifah, C., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3158–3166. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1057>.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish Publisher.
- Dhamayanti, P. V. (2022). Systematic literature review: Pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 209–219. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7026884>.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>.
- Febriyanti, S. A., & Wulandari, F. (2021). Hubungan Berpikir Kreatif Melalui Model Mind Mapping dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 12(2), 152–160. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.871>.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>.
- Hariyadi, S., Corebima, A. D., Zubaidah, S., & Ibrohim, S. (2018). Contribution of mind mapping, summarizing, and Questioning in the RQA learning model to genetic learning outcomes. *Journal of Turkish Science Education*, 15(1), 80–88. <https://doi.org/10.12973/tused.10222a>.

- Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., Sholihat, A., & Latifah, A. Z. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>.
- Hidayatullah, Z., Wilujeng, I., Nurhasanah, N., Gusemanto, T. G., & Makhrus, M. (2021). Synthesis of the 21st Century Skills (4C) Based Physics Education Research In Indonesia. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1889>.
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan sosial dan berpikir kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>.
- Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A., & Palupi, E. K. (2020). The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 375–383. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.375>.
- Masriani, M., & Mayar, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3513–3519. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5>.
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2020). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>.
- Nasrulloh, M. F., & Umardiyah, F. (2020). Efektivitas Strategi Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 69–76. <https://doi.org/10.26486/jm.v5i1.1322>.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>.
- Priantini, D. A. M. M. O. (2016). Pengaruh metode mind mapping terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS. *Widya Accarya*, 6(2), 118–131. <https://doi.org/10.46650/wa.6.2.300.%p>.
- 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>.
- Solehuzain, & Dwidayati, N. K. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu pada Model Problem-Based Learning dengan Masalah Open Ended. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(1), 103–111. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/18422>.
- Susiyanti, E., & Nugraheni, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Webinar Nasional IAHA*, 77–92. <https://doi.org/10.33363/sn.v0i0.39>.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>.
- Triwibowo, Z., Dwidayati, N. K., & Sugiman. (2017). Analysis of mathematical creative thinking ability viewed from students learning styles in seventh grader through treffinger learning model with open-ended approach. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 6(3), 391–399. <https://doi.org/10.15294/ujme.v6i3.17987>.
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 3–6. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>.
- Umar, W., & Abdullah, S. (2020). Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Disertai Penerapannya. *Konferensi Nasional Matematika XV*, 7(2), 39–48. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/2689>.
- Winiarsih, I., Hakim, A. R., & Sari, N. I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 2(1), 139–146. <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/254>.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>.