

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SDN MANDIANGIN TIMUR 2

Rina Andriani¹, Nurul Huda Fitriani^{2*}, Noor Fazariah Handayani³, Aditya Hartini⁴

^{1,2,3,&4} Universitas Achmad Yani Banjarmasin

*Koresponden e-mail: nurulfitriani@uvayabjm.ac.id

Submit Tgl: 1 April 2026

Diterima Tgl: 15 April 2026

Diterbitkan Tgl: 30 April 2026

Abstract: *The issue underlying this study is the low level of student learning creativity in Natural Science (IPA) and a lack of varied instructional models, which hinders students' understanding of the subject matter. This study aims to assess improvements in student learning creativity and observe student activity through the implementation of the Mind Mapping learning model in the Natural Science (IPA) subject—specifically regarding the classification of vertebrate and invertebrate animals—among fifth-grade students at SDN Mandiangin Timur 2. The study employs a quantitative approach using a survey method. Data collection techniques included observation, documentation, and questionnaires, while data analysis involved descriptive analysis and simple linear regression. Descriptive analysis results for the Mind Mapping learning model variable in the fifth-grade Natural Science class at SDN Mandiangin Timur 2 showed that 78.3% fell into the "very good" category, 21.7% into the "fairly good" category, and 0.00% into the "poor" category. Meanwhile, regarding the student learning creativity variable, 52.17% of students fell into the "high" category, 34.78% into the "moderate" category, and 13.05% into the "low" category. Simple linear regression calculations revealed an R-squared value of 64%, indicating that student learning creativity is influenced by the Mind Mapping learning model by 64%, with the remaining 36% attributed to other factors. Furthermore, the results showed that $F\text{-calculated} > F\text{-table}$ ($37.264 > 4.32$); thus, it is concluded that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted.*

Keywords: *Mind Mapping Learning Model; Student Learning Creativity; Natural Science*

Abstrak: Masalah yang melatar belakangi penelitian ini ialah rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dan kurangnya model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa kurang memahami pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa, dan mengetahui aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi menentukan hewan Vertebrata dan Avertebrata di kelas V SDN Mandiangin Timur 2. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk variabel model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Mandiangin Timur 2 berada pada klasifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 78,3% dan pada klasifikasi cukup baik dengan persentase sebesar 21,7% serta klasifikasi kurang baik dengan persentase sebesar 0,00%. Sedangkan untuk variabel Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Mandiangin Timur 2 berada pada klasifikasi tinggi dengan persentase sebesar 52,17% dan pada klasifikasi sedang dengan persentase sebesar 34,78%, sedangkan klasifikasi rendah dengan persentase sebesar 13,05%. Berdasarkan hasil perhitungan regresi linear sederhana diketahui R^2 sebesar 64%, dengan demikian bahwa kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Mind Mapping* sebesar 64% dan 36% dipengaruhi oleh faktor lain. Dan diketahui juga bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $37,264 > 4,32$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Mind Mapping*; Kreativitas Belajar Siswa; Ilmu Pengetahuan Alam



Lisensi CC-BY | <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/>

Cara mengutip Andriani, R., Fitriani, N.H., Handayani, N.F., & Hartini, A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sdn Mandiangin Timur 2. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 22(1), 255–265. <https://doi.org/10.57216/pah.v21i1.61>

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu bangsa tidak pernah terlepas dari pendidikan. Pendidikan yang tepat dapat mengarahkan para generasi bangsa menjadi lebih baik. Pendidikan sangat berperan penting bagi kehidupan, seseorang yang terdidik memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, kritis, dan unggul yang memiliki nilai tambah untuk menyikapi tantangan di era globalisasi saat ini. Tantangan era globalisasi dapat ditandai dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang. Pendidikan tentunya juga berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Baik buruknya pendidikan tergantung dari mutu pembelajaran yang dikelola oleh guru.

Adanya penggunaan model pembelajaran yang efektif dan bervariasi dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas serta menumbuhkan minat belajar siswa. Fauzi (2021) berpendapat bahwa “Model pembelajaran ialah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemilihan metode serta model pembelajaran yang tepat dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Model pembelajaran yang dimaksud ialah model pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu cara mencatat yang kreatif, efektif, dan mudah serta tidak membosankan karena dalam pembuatannya terdiri dari kata-kata, garis, simbol, dan warna. Melalui model pembelajaran *Mind Mapping* siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi mereka juga berperan aktif dalam proses pembelajarannya. Hasil penelitian yang dilakukan Acesta (2020) berpendapat bahwa “Penggunaan pendekatan *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa . . . , karena siswa dapat mengembangkan ide serta gagasan untuk menyelesaikan masalah, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Mind Mapping* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa”.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dari yang sebelumnya baik dalam ilmu pengetahuan, sastra atau seni lainnya. Sedangkan kreativitas belajar menurut Oci (2019) Menyimpulkan “Kreativitas belajar ialah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu dengan yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut”.

Pendidikan yang di dalamnya terdapat banyak ilmu pengetahuan yang dipelajari, baik dari pendidikan dasar sampai menengah atas. Salah satu ilmu yang dipelajari yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA bukan hanya mempelajari tentang hewan dan tumbuhan, tetapi juga mempelajari semua benda yang ada di alam baik peristiwa maupun gejala-gejala alam yang terjadi di alam. Pembelajaran IPA ini merupakan bekal siswa agar mempunyai pengetahuan tentang hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Berdasarkan karakteristiknya, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Untuk materi yang tidak dapat diberikan melalui kegiatan langsung, guru biasanya mengandalkan ceramah, diskusi dan tanya jawab saat kegiatan belajar mengajar dan menuntut siswa untuk mengingat pelajaran yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran tersebut tentunya menjadikan siswa pasif sehingga kurang termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal proses pembelajaran IPA di kelas V belum maksimal dan membuat siswa menjadi pasif serta kurang efektif dan kreatif, sehingga terdapat masalah yang siswa hadapi pada saat proses pembelajaran IPA salah satu materi yang sulit untuk siswa ingat yaitu “Menentukan Hewan Vertebrata dan Avertebrata” karena pada materi ini diminta untuk mengingat dan menghafal nama hewan yang termasuk vertebrata dan nama hewan yang termasuk ke dalam avertebrata, serta siswa juga harus mampu membedakan macam-macam hewan vertebrata maupun avertebrata. Sebagian siswa kemampuan berpikir kreatifnya masih rendah atau kurang karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru, hal ini juga dapat dibuktikan dengan kreativitas siswa yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas tentang rendahnya kreativitas siswa, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SDN Mandiangin Timur 2”

METODE

Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi dengan tujuan dan manfaat tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Pada pendekatan kuantitatif jenis metode yang dipakai peneliti ialah metode survei (*survey*). “Metode survei ialah agar kita mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi” (Sukmadinata, N.S, 2017). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri Mandiangin Timur 2 sebanyak 23 siswa dengan jumlah siswa perempuan 12 dan siswa laki-laki 11. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah seluruh dari populasi yaitu siswa kelas V SD Negeri Mandiangin Timur 2 yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Non-Probability Sampling* (non-random sampel), jenis pengambilan sampelnya yaitu menggunakan sampling jenuh. Alat penggali data ada beberapa macam, adapun yang digunakan peneliti pada penelitian ini ialah angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik

analisis statistik deskriptif kuantitatif dan uji regresi linear sederhana, namun terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif Model Pembelajaran *Mind Mapping* (X)

Data penelitian untuk variabel Model Pembelajaran *Mind Mapping* dideskripsikan dalam skor nilai tertinggi, skor terendah, skor rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviation*). Seperti yang terlihat pada gambar berikut.

Statistics		
x		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		65.96
Std. Error of Mean		1.689
Median		65.00
Mode		60 ^a
Std. Deviation		8.099
Variance		65.589
Range		29
Minimum		51
Maximum		80
Sum		1517

Gambar 1 hasil uji analisis deskriptif variable X (SPSS 21)

Deskripsi variabel Model Pembelajaran *Mind Mapping* menggunakan instrumen yang berjumlah 20 butir, setiap butir terdiri atas 4 alternatif pilihan jawaban sehingga tiap butir mempunyai skor minimal 1 dan maksimal 4, dengan demikian data variabel Model Pembelajaran *Mind Mapping* memiliki kecenderungan skor terendah 20 dan skor tertinggi 80. Dari hasil penelitian diperoleh skor terendah 51 dan skor tertinggi 80, dengan *mean* (*Me*) = 65,96; *median* (*Md*)=65 dan *modus*(*Mo*)=60.

Berdasarkan skor rata-rata dan standar deviasi skor tersebut dibentuk klasifikasi Model Pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1 Klasifikasi Nilai Analisis Deskriptif

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1	Skor ≥ 60	18	78,3%	Sangat Baik
2	40 < Skor < 60	5	21,7 %	Cukup Baik
3	Skor ≤ 40	0	0,00%	Kurang baik
Jumlah		23	100%	

(Klasifikasi diadaptasi dari Fajri Basam, 2022)

Pada tabel diatas diketahui bahwa semua Model Pembelajaran *Mind Mapping* SDN Mandiangin Timur 2 pada kelas V adalah berada pada klasifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 78,3% dan pada klasifikasi cukup baik dengan persentase sebesar 21,7%, sedangkan klasifikasi kurang baik dengan persentase sebesar 0,00%.

2. Analisis Deskriptif Kreativitas Belajar Siswa (Y)

Data penelitian untuk variabel Kreativitas Belajar Siswa dideskripsikan dalam skor nilai tertinggi, skor terendah, skor rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviation*). Seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Statistics

y

N	Valid	23
	Missing	0
Mean		57.57
Std. Error of Mean		3.096
Median		58.00
Mode		52 ^a
Std. Deviation		14.847
Variance		220.439
Range		51
Minimum		25
Maximum		76
Sum		1324

Gambar 2 Hasil Uji Alisis Deskriptif Variabel Y (SPSS 21)

Berdasarkan skor rata-rata dan standar deviasi skor tersebut dibentuk klasifikasi Model Pembelajaran *Mind Mapping*, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Klasifikasi Nilai Analisis Deskriptif

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1	Skor ≥ 57	12	52,17%	Tinggi
2	38 < Skor < 57	8	34,78 %	Sedang
3	Skor ≤ 38	3	13,05%	Rendah
Jumlah		23	100%	

(Klasifikasi diadaptasi dari Norma Yunita dkk, 2021)

Pada tabel diatas diketahui bahwa Kreativitas Belajar Siswa SDN Mandiangin Timur 2 pada kelas V adalah berada pada klasifikasi tinggi dengan persentase sebesar 52,17% dan pada klasifikasi sedang dengan persentase sebesar 34,78%, sedangkan klasifikasi rendah dengan persentase sebesar 13,05%.

3. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan analisis SPSS versi 21. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.91360961
Most Extreme Differences	Absolute	.182
	Positive	.108
	Negative	-.182
Kolmogorov-Smirnov Z		.872
Asymp. Sig. (2-tailed)		.432

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Gambar 3 Uji Normalitas (SPSS 21)

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas apabila nilai signifikan $> 0,05$; maka nilai residual berdistribusi normal. Dan apabila nilai signifikan $< 0,05$; maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Pada tabel di atas berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan ialah 0,432. Nilai 0,432 $> 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat, yaitu model pembelajaran *mind mapping* dengan kreativitas belajar siswa. Uji linearitas peneliti juga menggunakan analisis SPSS versi 21. Adapun untuk hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIV * MIND	Between Groups	(Combined)	4761.652	16	297.603	20.291	.001
		Linearity	3101.699	1	3101.699	211.479	.000
		Deviation from Linearity	1659.954	15	110.664	7.545	.010
	Within Groups		88.000	6	14.667		
	Total		4849.652	22			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KREATIV * MIND	.800	.640	.991	.982

Gambar 4 Uji Linearitas (SPSS 21)

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan mengenai hasil uji linearitas apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear. Dan apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear. Terlihat pada hasil perhitungan di atas nilai signifikan dari *Deviation from Linearity* yaitu 0,010. Jadi dapat disimpulkan bahwa $0,010 < 0,05$ terdapat hubungan yang linear.

5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *mind mapping* (variabel X) terhadap kreativitas belajar siswa (variabel Y) pada mata pelajaran IPA. Untuk memperoleh data mengenai pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2, maka peneliti menyebarkan angket kepada 23 orang siswa kelas V.

Perhitungan mengenai analisis regresi linear sederhana peneliti dibantu dengan *software SPSS* versi 21. Seperti pada gambar dibawah ini

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.800 ^a	.640	.622	9.123

a. Predictors: (Constant), MIND

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3101.699	1	3101.699	37.264	.000 ^b
	Residual	1747.954	21	83.236		
	Total	4849.652	22			

a. Dependent Variable: KREATIV

b. Predictors: (Constant), MIND

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-39.136	15.955		-2.453	.023
	MIND	1.466	.240	.800	6.104	.000

a. Dependent Variable: KREATIV

Gambar 5 Uji Regresi Linear Sederhana (SPSS 21)

Diketahui dari tabel pertama yaitu tabel *model summary* diatas diperoleh bahwa R sebesar 0,800, dan R Square sebesar 0,640. Sedangkan pada tabel kedua yaitu tabel *anova* diketahui F sebesar 37, 264, df sebesar 1 dan nilai residualnya 21, jadi $df \frac{1}{21}$ pada taraf signifikan 5% ialah 4,32. F hitung $37,264 > 4,32$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa nilai a sebesar -39, 136 dan

nilai b dapat diketahui yaitu 1,466. Berdasarkan hasil uji pada nilai a dan b , sehingga didapat persamaan regresi linear sederhana dari Y terhadap X yaitu :

$$Y = a + bX$$

$$Y = -39,136 + 1,466X$$

Berdasarkan persamaan regresi linear sederhana di atas apabila setiap kenaikan sebesar 1 pada model pembelajaran *mind mapping*, maka akan meningkatkan kreativitas belajar siswa sebesar 1,466. Dan apabila mengalami apabila penurunan sebesar 1 pada model pembelajaran *mind mapping*, maka akan mengalami penurunan kreativitas belajar siswa sebesar 1,466.

Berdasarkan tabel output SPSS “*Model Summary*” di atas diketahui nilai koefisien determinasi atau R square adalah sebesar 0,640. Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) adalah 0,640 atau sama dengan 64%. Yang berarti bahwa besar pengaruh variabel model pembelajaran *mind mapping* (X) terhadap variabel kreativitas belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPA SDN Mandiangin Timur 2 sebesar 64%. Jadi, kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *mind mapping* sebesar 64% dan 36% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan membuktikan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 berada pada klasifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 78,3% dan pada klasifikasi cukup baik dengan persentase sebesar 21,7%, sedangkan klasifikasi kurang baik dengan persentase sebesar 0,00%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* sudah sangat baik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Mandiangin Timur 2. Adapun kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 setelah dilakukan analisis yaitu berada pada klasifikasi tinggi dengan persentase sebesar 52,17% dan pada klasifikasi sedang dengan persentase sebesar 34,78%, sedangkan klasifikasi rendah dengan persentase sebesar 13,05%. Hal ini juga membuktikan bahwa kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 sudah masuk dalam kategori tinggi.

Model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 kelas V dapat dikatakan meningkat, jika dibuktikan dengan hasil regresi linear sederhana yang menunjukkan angka $Y = -39,136 + 1,466X$ yang berarti jika variabel model pembelajaran *Mind Mapping* meningkat, maka variabel kreativitas belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi didapatkan besar pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* (X) terhadap kreativitas belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 (R square) sebesar 64%, dengan demikian bahwa kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Mind Mapping* sebesar 64% dan 36% dipengaruhi oleh faktor lain.

Susanto (dalam Sulistianah, A. 2021) berpendapat sebagai berikut: Faktor lain tersebut terbagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan

belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. sedangkan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dari analisis data yang dilakukan diketahui bahwa F_{tabel} yaitu sebesar 37,264; dan F_{tabel} pada diketahui bahwa df sebesar 1 dan nilai residualnya 21, jadi $df \frac{1}{21}$ pada taraf signifikan 5% ialah 4,32. Maka diperoleh nilai $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yaitu $37,264 > 4,32$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2.

Didukung oleh penelitian Dwi Nofitasari dkk (2022) yang berjudul “Penerapan Metode *Mind Mapping* pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Korowelang”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Penilaian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa mengubah metode pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada siklus pertama persentase sebesar 71,56% dengan kategori cukup kreatif dan pada siklus kedua persentase meningkat menjadi 79,06% dengan kategori kreatif. Pada siklus kedua siswa sudah dapat mengembangkan ide pokok dan berimajinasi tentang gambar dan warna-warna untuk membuat *Mind Mapping* se kreatif mungkin. Oleh karena itu siklus kedua ini sudah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 79,06% kategori kreatif.

Menurut Herdin (dalam Afdholiyah, E, et.al.2020) *Mind Mapping* ialah suatu alat yang menggunakan cara kerja otak secara alami, dengan menggunakan imajinasi untuk meningkatkan kreativitas dan kecerdasan dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan kreativitas Sudarma (dalam Afdholiyah, E, et.al.2020) kreativitas berasal dari kata ‘*to create*’ artinya membuat. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Maka dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* mempengaruhi dalam mencapai tujuan kreativitas belajar siswa kelas V di SDN Mandiangin Timur 2

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2, maka peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 berada dalam klasifikasi sangat baik dengan persentase sebesar 78,3% dan pada klasifikasi cukup baik dengan persentase sebesar 21,7%, sedangkan klasifikasi kurang baik dengan persentase sebesar 0,00%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* sudah sangat baik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Mandiangin Timur 2.
2. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 berada dalam klasifikasi tinggi dengan persentase sebesar 52,17% dan pada klasifikasi sedang dengan persentase sebesar 34,78% sedangkan klasifikasi rendah dengan persentase 13,05%. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN Mandiangin Timur 2 sudah termasuk kategori tinggi.

3. Berdasarkan uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan diketahui R square sebesar 64%, dengan demikian bahwa kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Mind Mapping* sebesar 64% dan 36% dipengaruhi oleh faktor lain. Dan diketahui juga bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $37,264 > 4,32$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh peneliti, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut perlu dibiasakan belajar kelompok untuk melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, tanggung jawab, menghargai pendapat orang lain dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk mempresentasikan hasil yang diperoleh saat belajar kelompok, guru dapat menjadikan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai alternatif model pembelajaran untuk mengetahui dan meningkatkan kreativitas belajar siswa, sekolah selalu mendukung guru dalam melaksanakan berbagai macam model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, peneliti perlu mengkaji lebih dalam mengenai tahapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan dapat mengembangkan penelitian tersebut untuk menjadi temuan yang lebih baik lagi

DAFTAR RUJUKAN

- Accesta, A. (2020). "Pengaruh Penerapan Metode *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *Jurnal kajian dan pendidikan dan pembelajaran*, 4(2b):581-586.
- Afdholiyah, E., anjarini, T., & Purwoko, R.Y. (2021). "Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Tema Panas dan Perpindahannya di Kelas V SD Negeri 2 Seren Tahun Pelajaran 2019/2020". *Jurnal Pendidikan dasar*, 2(1):95-105.
- Asrul & Fia, M. (2022). "Implementasi Model *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Papeda*, 4(2):169-174.
- Badan pengembangan dan pembinaan bahasa, (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Basam, F. (2022). "Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Heads Together*". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1): 100-106.
- Bungin, B. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Depok: Prenada Media Group.
- Cahyawati & Eminita, V. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Metode *Drill* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1): 77-84.

- Eka, K.L & Ridwan, M. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Fauzi, A. (2021). *Belajar dan pembelajaran menelaah dan mengkaji teori, model-model, konsep belajar dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Halimah, L. (2019). *Keterampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad ke-21*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hendriana, H & Sumarwo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nofitasari, D. Anjarini, T. & Suyoto. (2022). “Penerapan metode *Mind Mapping* pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Korowelang”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1):85-92.
- Nur, F.K. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediid Infografika.
- Oci,M. (2019). “Kreativitas Belajar”. *Jurnal Teologi Sanctum Domine*, 4 (2):55-64.
- Sari, M.L (2018). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukmadinata, N,S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistianah, A. (2022). “Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 36 Surabaya”. *Jurnal Education and Development*, 9(2): 249-254.
- Sundayana, R. (2018). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2019). Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Wisudawati, A,W., & sulistyowati, E. (2015). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yam, J,H. & Taufiq, H. (2021). “Hipotesis Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2):96-102.
- Yunita, N., & Nurita, T. (2021). “Analisis Keterampilan Sains Siswa pada Pembelajaran Daring”. *Jurnal Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(3): 379-385.