

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Model *Mind Mapping*

Taqiya Handayani¹ Erik Aditia Ismaya² Diana Ermawati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah^{1,2,3}

Email: taqiyahandayani88@gmail.com¹ erik.aditia@umk.ac.id² diana.ermawati@umk.ac.id³

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran konvensional. Guru cenderung menggunakan model ceramah dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan belum tepat memilih model pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model *Mind Mapping*. *Mind Mapping* adalah model pembelajaran dengan cara membuat peta pikiran untuk mempermudah siswa dalam memahami sesuatu dengan pembuatan adanya simbol gambar atau ilustrasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Padurenan dengan subjek penelitian 19 siswa dua siklus. setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel terikat penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif sedangkan variabel bebasnya yaitu model *Mind Mapping*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model *Mind Mapping*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase yang diperoleh siswa pada siklus I meningkat menjadi 63% pada kategori tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi 84% pada kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan model *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, Sekolah Dasar, *Mind Mapping*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman dari tahun ke tahun, semakin banyak terjadi perubahan dan kemajuan dalam kehidupan manusia, termasuk kemajuan dalam bidang Pendidikan. Menurut Ermawati dkk (2023) Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri sebagai sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan kecerdasan berpikir logis, kritis, kreatif, proaktif dan adaptif terhadap pertumbuhan dan perkembangan zaman dalam segala tahapan kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembangunan bangsa, dan proses dalam pendidikan saat ini membutuhkan pemahaman yang kuat dari siswa. Selain pemahaman yang kuat pendidikan juga berkaitan dengan pengembangan kurikulum. Kurikulum 2013 berupaya mempersiapkan siswa untuk hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif yang berkontribusi pada masyarakat dan negaranya.

Dalam menciptakan siswa yang aktif, kreatif, inovatif, efektif sendiri dalam pembelajaran kurikulum 2013, Siswa harus mempunyai beberapa keterampilan atau kemampuan salah satunya yaitu berpikir kreatif. Menurut Yuniar (2017) Salah satu keterampilan yang harus ditingkatkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah keterampilan berpikir kreatif. Prasetyo dkk (2021) mengemukakan Salah satu dari empat bakat penting yang harus diajarkan kepada siswa adalah berpikir kreatif. Menurut Abdullah (2014: 173–174) mengemukakan Berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas Hal ini merupakan pengembangan diri terhadap ide-ide baru yang memiliki

mutu yang baik. Menurut Wibowo dalam (Setiyana dkk, 2023) Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran sangat memengaruhi proses perkembangan berpikir siswa. Berpikir kreatif adalah kapasitas untuk menganalisis informasi baru dan menghasilkan ide atau solusi orisinal untuk masalah (Moma, 2015). Sedangkan berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas (Susanto, 2013: 185). Sedangkan Menurut Huliatusna dkk (2020) bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas kemampuan dalam mengungkapkan atau memecahkan masalah untuk menghasilkan dan menciptakan ide-ide yang baru dari konsep yang sudah dikuasai sebelumnya. Dalam keterampilan berpikir kreatif terdapat beberapa indikator. menurut Sumarmo dalam (Mardhiyana dan Sejati, 2016) mengemukakan bahwa berpikir kreatif memuat empat komponen yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Sejalan dengan halnya Indikator Berpikir kreatif menurut Munandar (2004: 285) sebagai berikut.

1. Kelancaran, Berpikir lancar di definisikan sebagai keterampilan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah/pertanyaan, memberikan banyak cara/saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu lebih dari satu jawaban.
2. Kelenturan, Berpikir luwes didefinisikan sebagai keterampilan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yg qng bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
3. Keaslian, Berpikir Orisinal di definisikan sebagai kemampuan melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur perilaku siswa yang digambarkan yaitu melahirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
4. Elaborasi, Memperinci di definisikan sebagai kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 16 Januari 2023 di SDN 1 Padurenan, peneliti melihat bahwa dalam kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung rendah. Dilihat ketika siswa memberikan jawaban yang sama semua tidak ada jawaban yang berasal dari pengembangan ide-ide mereka. Serta nilai yang didapatkan dibawah nilai 75 (KKM). Kemudian, Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan guru atau ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Serta kurangnya variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Permasalahan pembelajaran tersebut diperlukan tindakan agar masalah yang terjadi di dalam kelas dapat segera dipecahkan. Berdasarkan permasalahan yang ada di dalam kelas diharapkan guru mampu melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan memanfaatkan model yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah. Selain itu Ermawati dkk (2023) mengemukakan Pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali informasi materi, sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan dengan sendiri. Peneliti menemukan solusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai yaitu *Mind Mapping*. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan menggunakan model *Mind Mapping*. Pembelajaran dilakukan dengan menekankan tahapan yang terdapat dalam *Mind Mapping* yaitu penyajian materi,

pembentukan kelompok, berdiskusi dan membuat *Mind Mapping*, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyampaikan kesimpulan.

Pembelajaran yang dapat menumbuhkan lingkungan di mana siswa dapat berpikir kritis, terhubung satu sama lain, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk memahami dan meneliti topik yang sedang dibahas (Kalosi, 2021). Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah dengan menggunakan model *Mind Mapping*. Seorang psikolog Inggris bernama Tony Buzan (2008) dikaitkan dengan menciptakan pemetaan pikiran. Dengan menegaskan bahwa *Mind Mapping* dapat mengkomunikasikan pikiran secara efektif dan cepat, menjadikan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai landasan. *Mind Mapping* adalah metode mencatat yang kreatif dan efisien yang secara harfiah akan memetakan pemikiran (Wati, 2022). Sedangkan Boerma dkk (2022) berpendapat bahwa *Mind Mapping* adalah teknik menghubungkan ide-ide yang dituangkan ke dalam karya sastra yang menarik dan kreatif yang menyerupai peta kota. *Mind Mapping* sangat membantu siswa dalam memahami sebuah konsep atau materi siswa secara menyeluruh. Hal tersebut terjadi karena saat membuat *Mind Map* mereka harus menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Berikut Beberapa manfaat menurut Rahayu (2021) yakni Lebih Produktif, Meningkatkan Kreativitas, Meningkatkan pemahaman dan Melatih diri dalam memahami informasi penting.

Sejalan dengan penelitian pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya penggunaan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Seperti halnya penelitian yang sudah dilakukan oleh Wulandari, dkk (2019) Dengan hasil adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dan penerapan model *Mind Mapping*. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ananda (2019) Dengan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 018 Laggini mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat digunakan dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Model ini sangat menarik karena semua siswa ikut serta dalam pembuatan *Mind Mapping*. Siswa akan membuat dengan ide-ide yang menarik yang dituangkan dalam pengerjaan pembelajaran dengan model *Mind Mapping* sehingga memicu munculnya keterampilan kreatif siswa. Dengan penggunaan model *Mind Mapping* keterampilan siswa menjadi lebih meningkat di bandingkan dengan penggunaan metode ceramah yang saat ini para guru masih sering menggunakannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu model penelitian yang relevan dilakukan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang berupa siklus yang meliputi: perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Tindakan dilakukan 2 kali, siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Padurenan dengan subjek penelitian 19 siswa dan guru yang berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel terikat penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif sedangkan variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Mind Mapping*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat peningkatan berpikir kreatif siswa yang diperoleh siswa dengan jumlah 19 siswa. Tingkat ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Padurenan pada kondisi pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Table 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Prasiklu, Siklus I dan Siklus II

Nilai	Prasiklus			Siklus I			Siklus II		
	N	%	Ket	N	%	Ket	N	%	Ket
KKM \geq 75	9	47%	T	12	63%	T	16	84%	T
KKM <75	10	53%	TT	7	37%	TT	3	16%	TT
Rata-rata	63,4			72,1			84,4		

Keterangan :

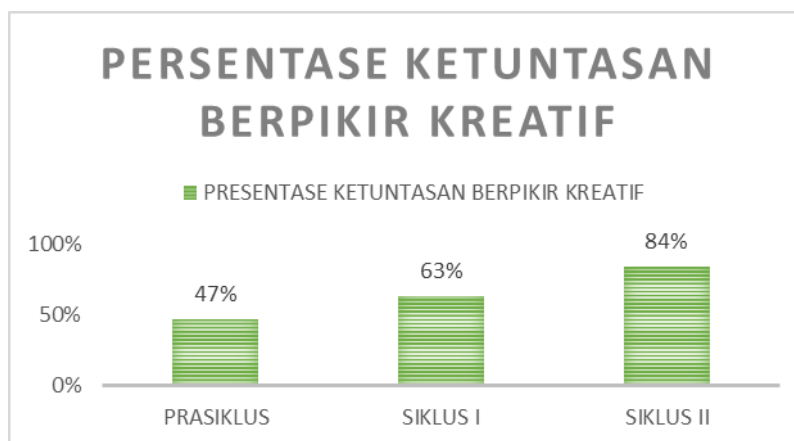
N = Jumlah siswa

T= Tuntas

TT= Tidak Tuntas

% = Persen

Dari Tabel 1 dapat dijelaskan pada prasiklus dari 19 siswa, 9 anak mencapai nilai KKM \geq 75 dengan presentase 47%. Sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai KKM atau dibawah <75 dengan presentase 53% serta rata-rata secara klasikal yakni 63,4. Pada siklus I dijelaskan sebanyak 12 siswa mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase 63% dan 37% siswa belum mencapai sebanyak 7 siswa. Dengan rata-rata klasikal 72,1 . Pada Siklus II mengalami peningkata kembali. Sebanyak 16 siswa mencapai nilai KKM dengan presentase 84% . dan hanya 3 siswa yang masih belum mencapai KKM dengan presentase 16%. Dengan rata-rata klasikal 84,4.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa terjadi progres hasil tes evaluasi berpikir kreatif siswa yang dapat dilihat dari nilai prasiklus sampai dengan siklus II. Pada prasiklus ketuntasan klasikal 47% meningkat pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 63% dan meningkat pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 84%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil tes evaluasi berpikir kreatif dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketuntasan berpikir kreatif siswa aspek pengetahuan secara klasikal sudah mencapai 75% sehingga indikator keberhasilan sudah terpenuhi.

Table 2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I dan Siklus II Setiap Indikator

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Berpikir Lancar	67,6	68,4	(+) 0,8
2	Berpikir Luwes	79,3	85,2	(+) 5,9
3	Berpikir Keaslian	59,5	90,6	(+) 31,1
4	Berpikir Terperinci	82,3	93,4	(+) 11,1
Rata-rata		72,1	84,4	(+) 12,3

Berdasarkan pada Tabel 2 terjadi peningkatan pada setiap indikator. Indikator yang pertama mengalami peningkatan sebanyak 0,8. Indikator yang kedua mengalami peningkatan sebanyak 5,9. Indikator yang ketiga mengalami peningkatan sebanyak 31,1, dan indikator yang terakhir atau keempat mengalami peningkatan sebanyak 12,3. Peningkatan paling rendah terdapat pada indikator yang pertama, sedangkan peningkatan tertinggi terdapat pada indikator yang ketiga.

Pembahasan

Pada tabel 1 terlihat peningkatan pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus dari siswa 19, 9 siswa mendapatkan nilai lebih dari 75 atau diatas KKM dengan presentase 47%. Sedangkan 10 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari 75 atau KKM dengan presentase 53%. Pada prasiklus mendapat skor rata-rata 63,4. Pada siklus I dari 19 siswa, 12 siswa mendapatkan nilai diatas 75 atau KKM dengan presentase 63%. Sedangkan 7 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari 75 atau KKM dengan presentase 37%. pada siklus I indikator pertama mendapat skor 67,6. Indikator yang kedua mendapat skor 79,3. Indikator yang ketiga mendapat skor 59, 5. Indikator yang keempat mendapat skor 82,3. Dengan rata-rata semua 72,1. Dari keempat indikator indikator keaslian mendapat nilai rendah dari ketiga lainnya. Dengan persentase 63% mendapat kategori tinggi. Pada siklus II dari 19 siswa, 16 siswa mendapatkan nilai diatas 75 atau KKM dengan presentase 84%. Sedangkan 3 siswa lainnya mendapatkan nilai kurang dari 75 atau KKM dengan presentase 16%. pada siklus II indikator pertama mendapat skor 68,4. Indikator yang kedua mendapat skor 85,2. Indikator yang ketiga mendapat skor 90,6. Indikator yang keempat mendapat skor 93,4. Dengan rata-rata semua 84,4. Dari keempat indikator indikator berpikir lancar mendapat nilai rendah dari ketiga lainnya. Dengan presentase 84% mendapat kategori sangat tinggi. Pada Gambar 1 terjadi terjadi progres hasil tes evaluasi berpikir kreatif siswa yang dapat dilihat dari nilai prasiklus sampai dengan siklus II. Pada prasiklus ketuntasan klasikal 47% meningkat pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 63% dan meningkat pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 84%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil tes evaluasi berpikir kreatif dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketuntasan berpikir kreatif siswa aspek pengetahuan secara klasikal sudah mencapai 75% sehingga indikator keberhasilan sudah terpenuhi. Pada tabel 2 terlihat terjadi peningkatan dari semua indikator. Indikator yang pertama terjadi peningkatan dari 67,6 ke 68,4 naik sebanyak 0,8. Indikator yang kedua dari 79,3 ke 85,2 naik sebanyak 5,9. Indikator yang ketiga dari 59,5 ke 90,6 naik sebanyak 31,1. Indikator yang terakhir dari 82,3 ke 93,4 naik sebanyak 11,1. Dan rata-rata juga mengalami peningkatan dari 72,1 ke 84,4.

Indikator berpikir kreatif yang pertama adalah berpikir lancar. Pada penelitian ini siklus I indikator pertama memperoleh skor 67,6 dan pada siklus II yaitu memperoleh skor 68,4. Mengalami peningkatan skor urutan keempat terbanyak. Berpikir lancar sangat dibutuhkan untuk membangun ide. Indikator aspek *fluency* yaitu siswa mampu menjawab dengan sejumlah jawaban, selain itu siswa lancar dalam mengungkapkan gagasan. Pada aspek kelancaran, penilaian bukan hanya didasarkan penilaian hasil semata, melainkan penilaian proses saat siswa memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru. Sejalan dengan Mursidik dkk (2015) bahwa Berpikir Lancar merupakan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban. Indikator berpikir kreatif yang kedua adalah berpikir Luwes atau berpikir kelenturan. Pada penelitian ini siklus I indikator kedua memperoleh skor 79,3 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh skor 85,2. Mengalami peningkatan skor urutan ketiga terbanyak. Berpikir mencari alternatif jawaban menjadikan banyak ide-ide atau jawaban. Sama halnya dengan Munandar dalam (Candra dkk, 2019) kemampuan berpikir luwes merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide yang terdiri dari

kategori-kategori yang berbeda-beda atau kemampuan memandang suatu (objek, masalah) dari berbagai sudut pandang. Melatih siswa dalam berpikir luwes (*flexibility*) menjadikan siswa bisa menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dan mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Indikator berpikir kreatif yang ketiga adalah berpikir keaslian. Pada penelitian ini siklus I indikator ketiga memperoleh skor 59,5 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh skor 90,6. Mengalami peningkatan skor urutan pertama terbanyak. Berpikir keaslian dapat mengungkapkan ide-ide yang baru dan unik. Sama halnya dengan Filsaime dalam (Amtiningsih dkk, 2016) bahwa berpikir orisinal adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik, dan tidak biasa misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Lebih lanjut Putra (2016) menjelaskan perilaku berani mengambil resiko, yaitu tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan serta berani mempertahankan gagasan atau pendapatnya walaupun mendapat tantangan dan kritik menjadikan perilaku tersebut akan melatih siswa dalam berpikir orisinal (*originality*), sehingga siswa akan mampu melahirkan gagasan-gagasan atau ungkapan-ungkapan baru. Indikator berpikir kreatif yang keempat adalah berpikir terperinci. Pada penelitian ini siklus I indikator keempat memperoleh skor 82,3 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh skor 93,4. Mengalami peningkatan skor urutan kedua terbanyak. Sama halnya dengan Mursidik dkk (2015) bahwa Berpikir terperinci terkait dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan secara runtut, rinci dan saling terkait antara satu langkah dengan langkah yang lain. Perilaku tersebut mampu melatih siswa dalam berpikir memerinci (*elaboration*), sehingga siswa mampu memecahkan suatu permasalahan secara lebih detail.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penggunaan model *Mind Mapping* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model *Mind Mapping*, adapun langkah-langkah pembelajaran model *Mind Mapping* adalah sebagai berikut: 1) Penyajian materi, guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan disampaikan 2) Membentuk kelompok, guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. 3) Diskusi kelompok dan membuat *Mind Mapping*, siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing dan mulai mengerjakan soal dengan *Mind Mapping*. 4) Mempresentasikan hasil diskusi, setiap perwakilan siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas. siswa dituntut untuk tampil berani dan tidak malu. 5) Menyimpulkan, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah mereka pelajari.

Berpikir Kreatif merupakan suatu aktivitas kemampuan dalam mengungkapkan atau memecahkan masalah untuk menghasilkan dan menciptakan ide-ide yang baru dari konsep yang sudah dikuasai sebelumnya. Berpikir kreatif memiliki indikator yaitu 1) Kelancaran, dilihat dari cara siswa membangun ide dalam membuat *Mind Mapping*, pembuatan *Mind Mapping* berdasarkan ide yang diperoleh dan mengembangkan ide baru dalam membuat *Mind Mapping* 2). Keluwesan, dilihat dari pemecahan masalah yang dilakukan siswa dalam pembuatan *Mind Mapping*. 3) Keaslian, dapat dilihat dari hasil karya yang benar-benar dibuat oleh siswa dan bukan dari modifikasi hasil karya milik orang lain. 4).Keterincian, dapat dilihat dari cara siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.

Hasil termuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Acesta, 2020). hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menerapkan metode *Mind Mapping* dengan setelah menerapkan metode *Mind Mapping*. Adapun hasil tes awal (pretest) dengan jumlah siswa 21 orang diperoleh rata-rata 45,42 dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 27 dan standar deviasinya 11,11 dan hasil tes akhir (posttest) dengan jumlah siswa 21 orang diperoleh rata-rata 83,79 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 67 dan standar deviasinya 11,45. Sama halnya dengan penelitian

yang dilakukan oleh (Ulfa dkk., 2020). hasilnya Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Mind Mapping* berbantuan media roda putar mengalami peningkatan secara klasikal, dari kriteria cukup kreatif, meningkat menjadi kriteria kreatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN 1 Padurenan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari tahap prasiklus yang mendapat persentase 47% dengan kriteria Rendah. Pada siklus I memiliki presentase 63% dengan kriteria Tinggi, dan pada siklus II mendapat presentase 84% dengan kriteria sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. S. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.173-174. (Issue October). Bumi Aksara.
- 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>
- Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 868–872.
- Boerma, I., van der Wilt, F., Bouwer, R., van der Schoot, M., & van der Veen, C. (2022). Mind Mapping during Interactive Book Reading in Early Childhood Classrooms: Does It Support Young Children’s Language Competence? *Early Education and Development*, 33(6), 1077–1093. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1929686>
- Buzan, T. (2008). *Mind Map Untuk Anak*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ermawati, D., Anisa, R. N., Saputro, R. W., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd 1 Dersalam The Effect Of Discovery Learning Model On Mathematics Learning. 2, 82–92.
- Ermawati, D., Fardani, I., Nurunnaja, D., Ni'mah, A. U., & Astuti, D. D. (2023). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD. X, 161–172.
- Huliatunisa, Y., Wibisana, E., & Hariyani, L. (2020). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1), 56–65. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2567>
- Kalosi, M. (2021). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Muhammadiyah Kalosi Kabupaten Enrekang*. 1, 226–231.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Siswa SMP. *Delta-Pi : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–41.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Rineka Cipta.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students. *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), 23–33.
- Prasetyo, T., M.S, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam

- Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3617–3628. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.669>
- Putra, R. dwi, Yudi, R., & Sri, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015 / 2016 The Increasing of Students Creative Thinking Ability Through of Inquiry Learn. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 330–334.
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 11(April 2021), <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>.
- Riski Ayu Candra, Agung Tri Prasetya, dan R. H. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project-Based Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2437–2446.
- Setiyana, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). *Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD*. 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. In *Jakarta: Prenada Media Group*. PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26555>
- Wati, N. N. K. (2022). Dampak Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.43652>
- Yuniar. (2017). Pengembangan Indikator 4C's yang Selaras Dengan Kurikulum 2013 SMA Kelas X Pada Materi Trigonometri. *Kadikma*, 8(3).