



## **Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Mind mapping* pada Mata Pelajaran IPS pada tingkat SMP**

**Rahmiati Syaf<sup>1</sup>, Husain AS<sup>2✉</sup>, Nurdin<sup>3</sup>**

Universitas Patempo Makassar, Indonesia <sup>1,2,3</sup>

e-mail : [rahmiramli331@gmail.com](mailto:rahmiramli331@gmail.com)<sup>1</sup>, [husainaspale@gmail.com](mailto:husainaspale@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurdin.inu@gmail.com](mailto:nurdin.inu@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Kreativitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil dan sukses apabila pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi secara efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 4 Pangkajene. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*action reseach*) Kimis & Mc Tagrt. Subyek berjumlah 25 orang siswa. Prosedur pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kreativitas siswa mengalami peningkatan. Terlihat dari tingkat kreativitas belajar siswa secara klasikal sudah pada kategori sangat kreatif pada akhir siklus, 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Terlihat dari hasil tes belajar siswa dari tiap siklusnya yang mengalami peningkatan dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah mencapai lebih dari 70% keseluruhan siswa mencapai nilai  $\geq 80$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 4 Pangkajene meningkat melalui penerapan model pembelajaran *mind mapping*.

**Kata Kunci:** Kreativitas Siswa, Hasil Belajar IPS, *Mind mapping*.

### **Abstract**

*Student creativity and learning outcomes in social studies learning can be said to be successful and successful if the implementation uses varied learning models effectively and efficiently. This study aims to determine the improvement of student creativity and learning outcomes through a mind mapping learning model in social studies class VII subjects of SMP Negeri 4 Pangkajene. The method used is kimis & mc tagrt action reseach research. The subjects were 25 students. The data collection procedure through observation, tests and documentation is then analyzed using quantitative descriptive. The results showed that 1) Student creativity has increased. It can be seen from the level of creativity of classical student learning is already in the very creative category at the end of the cycle, 2) Student learning outcomes have improved. It can be seen from the results of student learning tests from each cycle that have increased and the completion of classical learning has reached more than 70% of all students reaching a score of  $\geq 80$ . Thus, it can be concluded that the creativity and learning outcomes of students in the social studies class VII subject of SMP Negeri 4 Pangkajene increased through the application of the mind mapping learning model.*

**Keywords:** Student Creativity, Social Studies Learning Outcomes, *Mind mapping*.

### **Histori Artikel**

Received	Revised	Accepted	Published
07 Juni 2022	02 Agustus 2022	26 Agustus 2022	01 Oktober 2022

Copyright (c) 2022 Rahmiati Syaf, Husain AS, Nurdin

✉ Corresponding author :

Email : [fatikhatussa39adah@gmail.com](mailto:fatikhatussa39adah@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3195>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kreativitas siswa merupakan kompetensi yang harus diperdayakan di pembelajaran IPS saat ini. Kreativitas siswa harus dibina dan dikembangkan pada anak (Sari & Septiasari, 2016). Karena komponen ini, siswa mampu meningkatkan kapasitas mereka untuk menghasilkan ide-ide dan pendekatan baru untuk proses pembelajaran (Oktiani, 2017). Tidak sampai disitu, kreativitas siswa membantu mereka berpikir lebih ilmiah saat mengkaji berbagai masalah pembelajaran (Oktavia, 2014).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dari output pendidikan yang ditandai dengan modifikasi pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku (Hidayat, 2020). Dengan hasil belajar yang baik memungkinkan siswa untuk menyadari potensi mereka dan bekerja sesuai kemampuan mereka (Hayati, 2018). Disisi lain, siswa akan memperoleh dan mengetahui berbagai macam klaster pengetahuan dalam praktek (Sulfemi, 2018). Siswa juga akan dipersiapkan untuk bersaing dalam studi perguruan tinggi dengan pengetahuan yang mereka peroleh (Hayati, 2018).

Kreatifitas siswa dan hasil belajar yang baik tentunya tidak terlepas dari peran kepala sekolah dan guru dalam menyediakan berbagai fasilitas salah satunya model pembelajaran (Hariyadi & Hariyati, 2020). Jika berbagai metode atau model pembelajaran digunakan seperti model pembelajaran *mind mapping* siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pendidikan (Nofitasari & Anjarini, 2022). Siswa akan dapat membuat anotasi apa yang dibahas di kelas, menjelaskan dan menyampaikan informasi yang mereka dengar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* (Damanik, 2022). Tidak sampai disitu, siswa menjadi lebih kreatif karena mereka dapat memvisualisasikan, mereplikasi, melatih, dan memahami sendiri konsep yang diajarkan guru kepada mereka (Betaubun, 2018).

Namun pada kenyataannya, gambaran potensi dan manfaat kreativitas siswa dan hasil belajar siswa belum mampu diperdayakan pada pembelajaran IPS. Masalah ini disebabkan oleh penggunaan strategi atau model pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa, yang menyebabkan mereka kehilangan minat belajar lebih cepat (Nyoman & Wati, 2021). Kurangnya keterlibatan antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar (Rosmiati, 2022). Ketidaktahuan akan kebutuhan siswa itu sendiri (Munir et al., 2018). Selain itu, hal ini juga disebabkan oleh seberapa baik guru memberikan arahan kepada anak-anak (Aini et al., 2021).

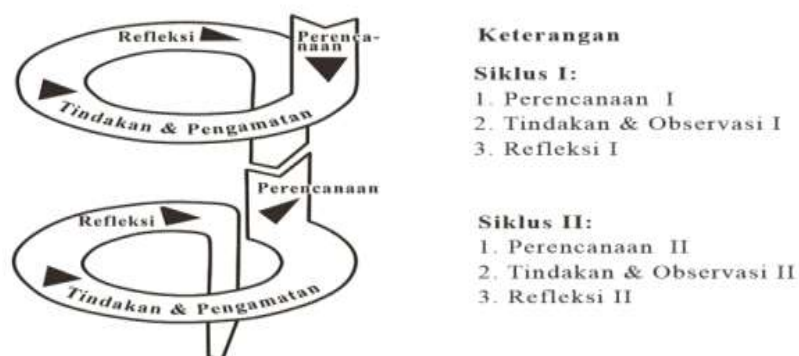
Penelitian yang telah dilakukan oleh Betaubun (2018) tentang model pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas menulis dan hasil belajar siswa. Terlihat hasil temuan bahwa adanya peningkatan tiap siklusnya terkait kreativitas menulis dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* pada materi kesehatan. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yang meliputi subyek penelitian. Pada penelitian sebelumnya subyek yang digunakan adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV SD Negeri 2, Kabupaten Merauke berjumlah 34 orang. Sementara itu, pada penelitian ini subyek adalah siswa kelas VII SMPN 4 Pangkajene yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan hal inilah yang melatar belakangi penelitian ini dilakukan.

Penelitian semacam ini perlu dilakukan dalam dunia pendidikan karena memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana masyarakat di sekolah khususnya tenaga pendidik untuk menerapkan model pembelajaran *mind mapping* secara efektif dan efisien. Hasilnya dapat dijadikan fondasi dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. oleh karena itu, tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 4 Pangkajene.

## METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan merupakan penelitian tindakan kelas (*action reseach*) yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Pangkajene pada mata pelajaran IPS semester ganjil tahun ajaran 2021/20222 pada siswa

kelas VII berjumlah 25 orang, fokus tindakan adalah model pembelajaran *mind mapping* yang dioptimalkan untuk peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa, kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat yang terdiri dari beberapa siklus, berikut gambaran model Kimis & Mc Tagrt sebagaimana dikutip oleh Jumiati (2017).



**Gambar 1. Siklus Penelitian**

Prosedur pengumpulan data dengan melalui observasi, tes dan dokumentasi, setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif, artinya data dianalisis dengan memberi pertimbangan-pertimbangan, komentar-komentar, mengklasifikasikan data, mencari hubungan-hubungan, mencari perbandingan-perbandingan, mengkategorikan data dan selanjutnya membuat kesimpulan refleksi dengan mencari makna dari kesimpulan hubungan antara kategori.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pangkajene dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* untuk penengkatan kreativitas dan hasil belajar siswa semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, dijelaskan sebagai berikut:

### **Data Siklus I**

Perencanaan siklus I dimulai dengan membuat satuan acara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada bagian ini serangkaian rancangan, strategi dan skenario pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas. Berdasarkan rancangan tersebut kemudian penelitian siklus I dilakukan dengan materi belajar tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, produksi dan distribusi, konsumsi dan kegiatan ekonomi dilingkungan sekitar.

#### **Perencanaan**

Tahap ini, menyiapkan beberapa hal yang diperlukan diantaranya konsultasi dengan pembimbing, kepala sekolah, guru dan teman sejawat, Setelah itu, peneliti menyamakan persepsi tentang konsep dan langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

#### **Pelaksanaan Tindakan**

Bagian ini, mengawali pembelajaran sebagai berikut: 1) Mengucapkan salam, 2) Membaca do'a bersama, 3) Mengecek kesiapan belajar siswa, 4) Mengecek ruang kelas, 5) Alat Evaluasi. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menganalisis gambar dan memberikan kepada siswa kesempatan untuk bertanya, peneliti juga membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan kemudian mengarahkan siswa untuk membuat *mind mapping* serta mempresentasikan hasil karya *mind mapping* yang telah dibuat oleh siswa.

## Observasi

Pada tahap ini, aktivitas mengajar guru pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* pada siklus I pertemuan I dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek aktivitas pada siklus I pertemuan I menunjukkan satu aspek terkategori baik, enam aspek terkategori cukup, dan enam aspek terkategori kurang. Pada siklus I pertemuan II seluruh aspek aktivitas guru menunjukkan empat aspek terkategori baik, sembilan aspek terkategori cukup, dan tidak ada aspek yang terkategori kurang.

Pengamatan kreativitas siswa pada siklus I pertemuan I dilakukan dengan mengisi lembar observasi kreativitas untuk mendapatkan sejauh mana hasil tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 1 peserta didik, siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 11 peserta didik, siswa yang mencapai kategori cukup kreatif sebanyak 9 peserta didik dan ada 4 peserta didik yang terkategori kurang kreatif. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 48% maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas pada siklus I pertemuan I dikategorikan kurang kreatif.

Pengamatan kreativitas siswa pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 1 peserta didik, siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 16 peserta didik, siswa yang mencapai kategori cukup kreatif sebanyak 7 peserta didik dan ada 2 peserta didik yang terkategori kurang kreatif. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 64% maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas pada siklus I pertemuan II dikategorikan cukup kreatif. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas apabila tingkat kemampuan kreativitas siswa telah mencapai nilai  $>75$  dengan kategori kreatif dan sangat kreatif. Dengan demikian tingkat kreativitas siswa pada siklus I penerapan model *mind mapping* kreativitas siswa belum berhasil.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat Tinggi	1	4 %
2	81-90	Tinggi	4	16 %
3	71-80	Sedang	9	36 %
4	61-70	Rendah	8	60 %
5	0-60	Sangat Rendah	3	12 %
Jumlah			25	100

Dari data hasil belajar siswa pada pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa pada siklus I yang memperoleh nilai 91-100 dengan kategori sangat tinggi sebanyak 1 orang siswa atau 4%, nilai 81-90 dengan kategori tinggi sebanyak 4 orang siswa atau 16 %, nilai 71-80 dengan kategori sedang sebanyak 9 orang siswa atau 36%, nilai 61-70 dengan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa atau 32 % sedangkan nilai 0-60 dengan kategori sangat rendah sebanyak 3 orang siswa atau 12%. Dari temuan data hasil belajar di atas disimpulkan bahwa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80 sebanyak 14 orang siswa atau 56%. Hasil temuan ini masih berada di bawah batas kriteria keberhasilan penelitian yang ditentukan yaitu sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80.

## Refleksi

Refleksi sebagai kegiatan untuk menilai dan mengkaji tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan tujuan memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada siklus selanjutnya. Refleksi yang diberikan pada siklus I berdasarkan hasil observasi kegiatan aktivitas guru dan siswa maka ada beberapa hal yang hendaknya diperbaiki sebagai berikut 1) Guru kurang mampu mengatur dengan baik peserta didik dalam proses pembelajaran utamanya dalam proses pembuatan *mind mapping*, 2) Guru kurang mampu menuntun peserta didik dalam membuat *mind mapping* sehingga peserta didik agak kesulitan dalam mengembangkan ide pembuatan *mind mapping*, 3) Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran, 4)

Peserta didik kurang paham terhadap materi sehingga sehingga sulit mengembangkan ide dalam membuat *mind mapping*, 5) Tingkat kreativitas peserta didik masih kurang kreatif, 6) Hasil belajar peserta didik masih rendah.

## **Data Siklus II**

### **Perencanaan**

Pertemuan ketiga diadakan perubahan pada pembelajaran siklus II ini dengan menggunakan pendekatan literasi sehingga penguatan konsep akan membantu peserta didik menemukan berbagai ide yang lebih kompleks dalam proses pembuatan *mind mapping* yang akan berdampak terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Selain itu pemberdayaan peserta didik yang memiliki pemahaman yang lebih baik dari teman-temannya dapat diberikan tugas menjadi tutor sebaya. Dengan materi belajar tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan tentang konsep kreativitas, konsep kewirausahaan, dan hubungan kreativitas dengan kewirausahaan.

### **Pelaksanaan Tindakan**

Data yang diperoleh pada siklus II ini adalah tingkat kreativitas belajar siswa, tingkat kreativitas guru dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, sekaligus guru meminta siswa untuk menganalisis gambar dan memberikan kepada siswa kesempatan untuk bertanya. Pelaksanaan pada pertemuan ketiga dan keempat sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

### **Observasi**

Data hasil penelitian siklus II berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* pada siklus II pertemuan I, disimpulkan bahwa seluruh aspek aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam proses pembelajaran IPS pada siklus 2 pertemuan 1 menunjukkan delapan aspek terkategori baik, enam aspek terkategori cukup, dan tidak ada aspek terkategori kurang. Pada siklus II pertemuan II seluruh aspek aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam proses pembelajaran IPS pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa seluruh aspek terkategori baik, tidak ada aspek terkategori cukup, dan tidak ada aspek yang terkategori kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan II kemampuan mengajar guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode diskusi kelompok silang dalam proses pembelajaran IPS pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti karena secara umum indikator yang diamati rata-rata terkategori baik.

Pengamatan kreativitas siswa pada siklus II pertemuan I dilakukan dengan mengisi lembar observasi kreativitas untuk mendapatkan sejauh mana hasil tingkat kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 6 peserta didik, siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 15 peserta didik, siswa yang mencapai kategori cukup kreatif sebanyak 4 peserta didik dan tidak ada peserta didik yang terkategori kurang kreatif. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 84 maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas pada siklus 2 pertemuan 1 dikategorikan kreatif namun masih ada peserta didik yang terkategori cukup kreatif sehingga perlu untuk lebih ditingkatkan.

Pengamatan kreativitas siswa pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 12 peserta didik, siswa yang mencapai kategori kreatif sebanyak 12 peserta didik, siswa yang mencapai kategori cukup kreatif sebanyak 1 peserta didik dan ada 0 peserta didik yang terkategori kurang kreatif. Adapun tingkat kreativitas siswa secara klasikal mencapai 96% maka dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas pada siklus 2 pertemuan 2 dikategorikan sangat kreatif. Kategori tingkat kreativitas siswa dikatakan tuntas apabila tingkat kemampuan kreativitas siswa telah mencapai nilai >75 dengan kategori kreatif dan sangat kreatif. Dengan demikian tingkat kreativitas siswa pada

siklus II penerapan model *mind mapping* mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik telah tuntas.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

o	Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase
	91-100	Sangat Tinggi	10	40 %
	81-90	Tinggi	12	48 %
	71-80	Sedang	3	12 %
	61-70	Rendah	0	0
	0-60	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		25	100

Dari data hasil belajar siswa pada pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa pada siklus II yang memperoleh nilai 91-100 dengan kategori sangat tinggi sebanyak 10 orang siswa atau 40%, nilai 81-90 dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang siswa atau 48 %, nilai 71-80 dengan kategori sedang sebanyak 3 orang siswa atau 12%, nilai 61-70 dengan kategori rendah sebanyak 0 orang siswa atau 0 % sedangkan nilai 0-60 dengan kategori sangat rendah sebanyak 0 orang siswa atau 0%. Berdasarkan temuan data hasil belajar di atas disimpulkan bahwa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80 sebanyak 24 orang siswa atau 84%, temuan ini sudah berada di atas batas kriteria keberhasilan penelitian yang ditentukan yaitu sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80. Sehingga hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* dapat disimpulkan mengalami peningkatan yang maksimal.

### Refleksi

Berdasarkan hasil analisis dari pengamatan refleksi pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I diperoleh tindakan pada siklus II untuk perbaikan dari siklus sebelumnya, sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan. Hasil refleksi pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran siklus I berjalan lancar namun pada kegiatan ini masih terdapat berbagai macam kekurangan dimana hal tersebut berasal dari guru, peneliti dan siswa yang dominan berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang awalnya memiliki hasil belajar IPS yang rendah. Proses pembelajaran siklus II ini semua kekurangan siklus I telah berusaha diperbaiki keberhasilan dari siklus II adalah penyajian pada tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.



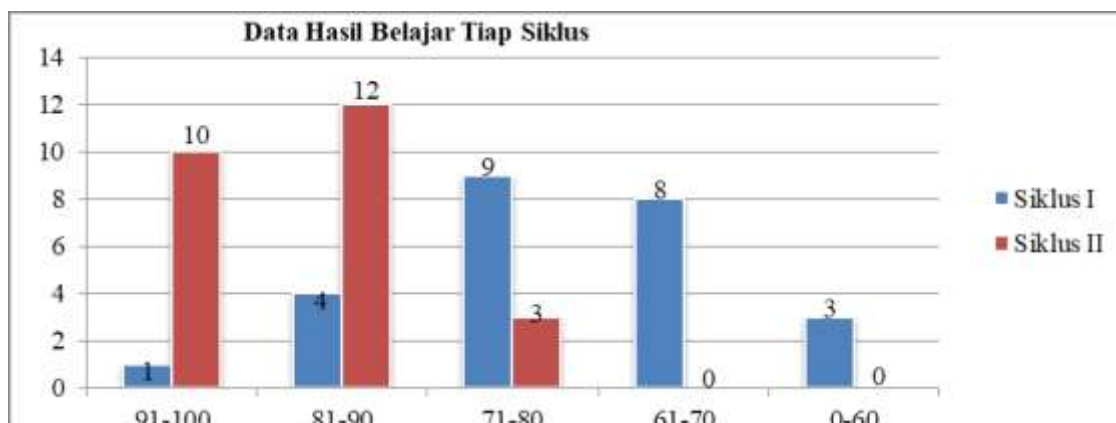
**Gambar 2. Grafik Kreativitas Belajar Siswa**

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

Rentang Nilai/Kualifikasi	Siklus I	Siklus II
91-100	1	10
81-90	4	12
71-80	9	3
61-70	8	0
0-60	3	0
Jumlah Nilai	1860	2320
Rata-Rata Nilai	74,4	92,8
Ketuntasan (%)	56 %	100%
Ketidak Tuntasan (%)	34 %	0%

**Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Rentang Nilai/Kualifikasi	Siklus I		Siklus II	
	%	F	%	F
Ketuntasan	56 %	14	100	25
Ketidak Tuntasan	34 %	11	0	0



**Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

### **Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Mind mapping**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Pada siklus I kreativitas bernilai 64% yang dikategorikan cukup kreatif, sedangkan siklus II kreativitas siswa bernilai 96% yang dikategorikan sangat kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Pangkajene. Hal ini sesuai dengan penelitian Komaruddin yang menunjukkan bagaimana pendekatan pembelajaran *mind mapping* meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini menetapkan validitas instruksi berbasis model. Rata-rata hasil belajar tema Karya Negeriku menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *mind mapping* meningkatkan pembelajaran dibandingkan dengan metode lainnya. Setiap siswa merasa seolah-olah mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok (Komaruddin et al (2019). Menurut Hidayat kreativitas anak dalam belajar menghasilkan hasil yang lebih ideal dan mampu meningkatkan ragam aktivitasnya di sekolah apabila pendidik memanfaatkan berbagai model pembelajaran pada dirinya, seperti model pembelajaran *mind mapping* (Hidayat, 2020). Selain itu, menurut Sarmi, dengan mengadopsi paradigma pembelajaran *mind mapping*, kreativitas siswa meningkat karena pengetahuannya sangat sederhana untuk diingat dan dipahami lebih cepat (Sarmi, 2020).



### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran *Mind mapping***

Dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dan mencapai Indikator Keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 4 Pangkajene yakni 70% siswa harus memperoleh nilai  $\geq 80$ . Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan tindakan siklus II yaitu 100% atau 25 orang siswa telah memperoleh nilai  $\geq 80$  dengan rata-rata kelas 92,8%, maka penelitian disimpulkan telah berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rizki yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran *mind mapping* berbantuan citra dapat dikatakan positif. Siswa berpendapat bahwa menggunakan metode pemetaan pikiran berbantuan gambar untuk belajar dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Rizki et al., 2016). Menurut Ningsih, penerapan model pembelajaran *mind mapping* meningkatkan minat belajar siswa karena dengan mengadopsi model ini, semangat siswa terhadap kegiatan belajar dapat cepat merespon pertanyaan (Purwiningsih et al., 2022). Selain itu, menurut Sabrum, perubahan siklus II menjadi 90,32% menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* sangat penting untuk efektivitas kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sabrum, 2022).

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut: 1) Kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Pangkajene mempengaruhi tentang bagaimana cara siswa berpikir dan bersikap dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa lebih antusias dengan memusatkan perhatiannya pada materi yang disajikan dengan model pembelajaran *mind mapping*, 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Pangkajene meningkat dengan model pembelajaran *mind mapping* hal ini terlihat bahwa siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan materi yang diberikan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kepada Dr. Husain AS, M.Pd dan Dr. Nurdin, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tesis ini, terima kasih kepada pihak sekolah SMPN 4 Pangkajena yang telah memberikan izin kepada peneliti.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, D. N., Sayekti, S., & Prihandoko, T. L. (2021). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Kreativitas Siswa. *Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 3(1), 12–20.
- Betaubun, S. L. (2018). Metode *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(1), 1–12.
- Damanik, V. (2022). Penerapan Model Pembelajaran HNT Menggunakan Media *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elastisitas. *Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya (PHYDAGOGIC)*, 4(2). <https://doi.org/10.31605/phy.v4i2.1535>
- Hariyadi, A. B., & Hariyati, N. (2020). Pentingnya fasilitas belajar berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 08(04), 558–569.
- Hayati, I. R. S. E. (2018). Perbedaan Keterampilan Belajar Antara Siswa IPA Dan IPS. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(01), 1–10.
- Hidayat, H. (2020). Penerapan Metode *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran



6762 *Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Mata Pelajaran IPS pada tingkat SMP - Rahmiati Syaf, Husain AS, Nurdin*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3195>

Pendidikan Kewarganagaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50.

Komaruddin, Desi Cahya Nurul Putri, S. (2019). *Mind mapping* Model: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 1–8.

Munir, Askal Elpisah, AS, Husain Rakib, M. (2018). Implementasi Program Pendidikan Karakter Di SMPN 2 Lilirilau Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Pena*, 1(2), 77–88.

Nofitasari, D., & Anjarini, T. S. (2022). Penerapan Metode *Mind mapping* Pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Korowelang. *Jurnal: Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 85–92.

Nyoman, N., & Wati, K. (2021). Dampak Model Pembelajaran *Mind mapping* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar dalam. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 440–446.

Oktavia, Y. (2014). Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Bahana Manajemen Pendidikan / Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 808–815.

Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

Purwiningsih, S., Dewi, Y., & Sari, P. (2022). Analisis Pengaruh *Mind mapping* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Tata Nama Senyawa Menggunakan Model Inkuiri di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 1639–1647.

Rizki, M., Kamaruddin, T., & Abdi, A. W. (2016). Penerapan Metode *Mind mapping* Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1(November), 38–49.

Rosmiati. (2022). Pentingnya Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI KELAS XI-IPS 3 Mejunu Era Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 SMAN 9 Tanjab Timur. *Jurnsl Pendidikan Guru*, 3(2), 106–119.

Sabrum. (2022). Penerapan Metode *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Mahasiswa. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 2(2), 58–66.

Sari, Z. O., & Septiasari, E. A. (2016). Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 97–110.

Sarmi. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Penguasaan Materi Pelajaran Ekonomi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 78–87.

Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *EDUTECHNO : JURNAL PENDIDIKAN DAN ADMINISTRASI PENDIDIKAN*, 18(106), 1–12