

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas Matematika Siswa Kelas VII SMP**

**Lia Fitri Widyasari<sup>1</sup>, Ahmad Yani<sup>2</sup>, Ade Mirza<sup>3</sup>, Edy Yusmin<sup>4</sup>, Revi Lestari Pasaribu<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Tanjungpura

<sup>1</sup>nurliafitri.lf@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pendidikan esensial dalam membangun sumber daya manusia unggul dan kemajuan nasional, terutama matematika yang sering menantang siswa. Penelitian ini mengeksplorasi dampak model pembelajaran *mind mapping* pada kreativitas matematika siswa kelas VII SMPN 1 Singkawang. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental nonequivalent control group*. Sampel terdiri dari 58 siswa yakni, 30 dari kelas VII A (eksperimen) dan 28 dari kelas VII F (kontrol), dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan kemampuan belajar yang relatif sama. Instrumen tes esai mengukur kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas. Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, data diuji normalitas dan homogenitas untuk memenuhi syarat statistik. Selanjutnya, perbedaan antar kelompok diuji menggunakan uji-t independen. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Penelitian ini secara kuat menandakan bahwa penerapan model pembelajaran *mind mapping* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas matematika siswa. Implikasinya, model pembelajaran *mind mapping* efektif memupuk pemikiran lancar, fleksibel, dan inovatif, membantu siswa dalam mengorganisasikan ide-ide secara visual, tetapi juga mendorong pola pikir yang lebih lancar, adaptif, dan inovatif dalam menghadapi soal-soal matematika. Dengan demikian guru direkomendasikan mengadopsinya sebagai alternatif pengajaran, sementara sekolah menyediakan fasilitas pendukung untuk implementasi optimal.

**Kata Kunci:** model pembelajaran; *mind mapping*; kreativitas matematika.

### **ABSTRACT**

Essential education in developing superior human resources and national progress, especially mathematics, which often challenges students. This study explores the impact of the mind mapping learning model on the mathematical creativity of seventh-grade students at SMPN 1 Singkawang. It uses a quantitative approach with a nonequivalent control group quasi-experimental design. The sample consisted of 58 students, namely 30 from class VII A (experimental) and 28 from class VII F (control), selected through purposive sampling based on relatively similar learning abilities. The essay test instrument measured fluency, flexibility, and originality, which had been validated and tested for reliability. Data analysis was conducted in stages. First, the data were tested for normality and homogeneity to meet statistical requirements. Next, differences between groups were tested using an independent t-test. The results of the analysis showed a significance value of 0.001. These findings strongly indicate that the application of the mind mapping learning model has a positive and significant effect on improving students' mathematical creativity. The implication is that the mind mapping learning model effectively fosters fluid, flexible, and innovative thinking, not only helping students organize ideas visually, but also encouraging a more fluid, adaptive, and innovative mindset in tackling mathematical problems. Thus, teachers are recommended to adopt it as an alternative teaching method, while schools provide supporting facilities for optimal implementation.

**Keywords:** learning models; *mind mapping*; mathematical cre

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting sebagai pendukung kualitas suatu bangsa dan demikian mendidik individu yang lebih berkualitas dan unggul (Jannah, 2021). Maka dari itu, pendidikan diacu sebagai perkembangan untuk mencapai keberhasilan negara yang dimana negara tanpa adanya pendidikan tidak bisa berkembang maju (Shinta Syafitri, 2019). Salah satu pendidikan untuk mencapai keberhasilan negara adalah pendidikan matematika, di mana matematika berperan penting untuk memecahkan suatu permasalahan. Namun, matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dikarenakan sifatnya yang abstrak (Subhan et al., 2023). Salah satu konsep yang dianggap paling sulit adalah materi bangun datar, di mana siswa dihadapkan dengan tantangan untuk memahami bentuk geometri untuk menghitung keliling dan luasnya sehingga memerlukan kreativitas dalam memvisualisasikan bentuk, memahami hubungan antarsisi, dan menerapkan rumus secara tepat dalam berbagai konteks permasalahan.

Berdasarkan wawancara dan prariset yang dilakukan di SMP Negeri 1 Singkawang, proses pembelajaran yang diterapkan sudah mengacu pada Kurikulum Merdeka, namun guru masih menggunakan model konvensional berupa model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Hal ini mengakibatkan kreativitas siswa yang masih relatif rendah. Fakta tersebut dapat terlihat dari hasil kreativitas melalui tes. Tes tersebut dirancang untuk mengukur tiga indikator kreativitas matematika, yaitu kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas. Berdasarkan hasil tes, terlihat rata-rata capaian kreativitas matematika siswa berada pada angka 45,1% dari skor maksimum yang mungkin dicapai. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kreativitas siswa masih relatif rendah, terutama dalam menghasilkan solusi yang bervariasi dan orisinal dalam menyelesaikan soal matematika. Selain itu, observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa keterlibatan sebagian besar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang di dalam proses pembelajaran masih terbatas. Temuan tersebut dilihat dari proses belajar mengajar yang menerapkan model pembelajaran konvensional berupa model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Dalam pendekatan ini, guru lebih berfokus pada penyampaian materi tanpa menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi atau mengeksplorasi pikiran mereka secara mandiri sehingga siswa lebih cenderung mengikuti apa yang ada di buku. Akibatnya, siswa merasa kurang termotivasi dan kurang mampu mengembangkan pemikiran kritis serta kreativitas mereka. Ketika siswa tidak aktif terlibat, mereka menjadi pasif dalam belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang mendalam.

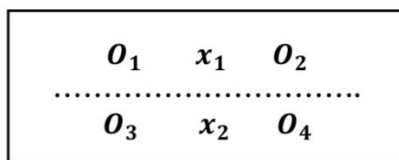
Peran guru sebagai fasilitator dalam kelas mempunyai peran krusial dalam membangun suasana belajar yang mendukung. Keberadaan guru di dalam kelas diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan suasana yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif. Sehubungan dengan itu, perlu memilih penerapan model pembelajaran yang tepat. Hal ini menuntut guru untuk memahami dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kurikulum yang ada (Baeti, 2023). Kreativitas dalam matematika tidak hanya mencakup kemampuan untuk menemukan solusi yang tepat, tetapi juga kemampuan untuk berpikir secara fleksibel dan mengembangkan berbagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah. Kreativitas matematika dapat dipandang sebagai perkembangan dari pola berpikir kreatif dari individu, sebab berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan dalam menghasilkan ide-ide baru (Wulandari & Afifah, 2019).

Salah satu solusi dari permasalahan di atas adalah penerapan pembelajaran matematika pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Singkawang dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Dengan menggunakan *mind mapping*, siswa dapat lebih mudah mengorganisasikan informasi dan menghubungkan konsep-konsep yang berkaitan sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bangun datar. Model

pembelajaran *mind mapping* menawarkan pendekatan yang berbeda dengan mengaktifkan kedua belah otak siswa; otak kiri untuk logika dan analisis, sementara otak kanan untuk kreativitas dan imajinasi. Dengan menggunakan peta konsep, siswa dapat memahami konsep dalam pembelajaran dan tulisan serta memvisualisasikan informasi dengan teknik yang lebih menarik dan interaktif yang dapat menumbuhkan kreativitas mereka (Istiningsih et al., 2019). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini diterapkan metode eksperimen dengan jenis kuantitatif. Desain yang diterapkan adalah *quasi experimental design*, yakni desain eksperimental yang mencakup kelompok perbandingan yang tidak sepenuhnya mengendalikan variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi proses eksperimental (Sugiyono, 2020). Dalam hal ini, peneliti tetap dapat melakukan perbandingan antara kelas yang satu dengan kelas perbandingan, meskipun pengendalian terhadap faktor luar tidak sekuat pada eksperimen murni. Jenis penelitian yang diterapkan merupakan *nonequivalent control group*, yang merupakan salah satu jenis dari *quasi experimental design*.



Gambar 1. *Non-equivalent Kontrol Group Desain*

Keterangan:

- $O_1$ : Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan
- $O_2$ : Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan
- $O_3$ : Kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan
- $O_4$ : Kelas kontrol setelah diberikan perlakuan
- $x_1$ : Pembelajaran dengan model *mind mapping*
- $x_2$ : Pembelajaran dengan model konvensional

Desain penelitian melibatkan dua kelompok yang dipilih melalui *purposive sampling*. Kedua kelompok menjalani tes awal untuk mengukur kinerja siswa pada awal penelitian sehingga perbedaan antara kelompok perlakuan dan kelompok perbandingan dapat diidentifikasi dengan jelas. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Singkawang dengan total 175 siswa yang tersebar di enam kelas. Siswa-siswa tersebut memiliki kemampuan yang relatif homogen sehingga data yang diperoleh dianggap dapat mewakili populasi. Maka dari itu, pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga diperoleh sampel berupa kelas VII A dengan jumlah 30 siswa dan kelas VII F dengan jumlah 28 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes. Tes kreativitas ini bertujuan untuk mengukur kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi bangun datar, baik saat keadaan awal atau *pretest* maupun setelah diberikan perlakuan dan diuji menggunakan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes berbentuk esai yang mencakup tiga indikator kreativitas yaitu kefasihan, luwes (*fleksibilitas*), dan orisinal. Sebelum pelaksanaan tes pada kelas eksperimen dan kontrol, maka instrumen penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya bahwa data yang diperoleh akurat dan konsisten.

Sebelum digunakan instrumen akan diuji coba untuk mengidentifikasi validitas dan reliabilitas setiap butir soal dari instrumen penelitian. Tes yang akan diuji coba diperiksa oleh validator. Setelah dilakukan pemeriksaan, validator akan memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dirancang peneliti yang nantinya akan dilakukan perbaikan sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan valid. Setelah dikatakan valid oleh validator, tes akan diujicobakan pada siswa SMP Negeri 1 Singkawang. Perhitungan validasi ini menggunakan korelasi *Pearson product moment* dengan hasil perhitungan yang dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil perhitungan validasi uji coba soal

Nomor	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Korelasi	Interpretasi Validitas
1	0,788	0,361	Tinggi	Baik
2	0,849	0,361	Tinggi	Baik
3	0,873	0,361	Tinggi	Baik

Setelah hasil perhitungan validitas, tes dinyatakan valid. Maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk menentukan tingkat konsistensi hasil pengukuran ketika instrumen diuji dua kali atau lebih dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. Data reliabilitas uji coba soal disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil perhitungan reliabilitas uji coba soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas	Keterangan
0,784	Tinggi	Baik	Reliabel

Teknik pengumpulan data yang terdapat pada penelitian ini menerapkan metode pengujian berupa *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengumpulkan data. *Pretest* dilakukan sebelum tindakan untuk menentukan kompetensi awal siswa, sedangkan *posttest* dilakukan setelah tindakan untuk menilai perkembangan dan peningkatan kreativitas matematika siswa. Data dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial. Data yang diperoleh pertama-tama diuji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan normalitas distribusi data. Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan *Levene's Test* guna memastikan bahwa data memiliki varians yang homogen. Apabila kedua uji prasyarat tersebut terpenuhi, maka tahap berikutnya adalah menguji hipotesis menggunakan uji t pada sampel independen untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan dua kelompok perlakuan, yaitu perlakuan terhadap kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berupa model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Perolehan data hasil tes kreativitas kelas eksperimen disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data hasil tes kreativitas matematika kelas eksperimen

Indikator Kreativitas	<i>n</i>	<i>Pretest</i> (skor)		<i>Posttest</i> (skor)	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
Kefasihan	30	61	2,03	99	3,3
Keluwesannya	30	53	1,76	87	2,9
Orisinal	30	21	0,7	76	2,53
Total		135	1,5	262	2,91

Berdasarkan Tabel 3, pada kelas eksperimen skor kreativitas siswa mengalami kenaikan dari 1,5 pada *pretest* menjadi 2,91 pada *posttest*. Pada indikator kefasihan mengalami kenaikan rata-rata skor dari 2,03 menjadi 3,30, artinya siswa dari kelas eksperimen sudah mampu memikirkan untuk menyelesaikan dan menjawab dengan tepat namun penjelasannya kurang lengkap. Kemudian, indikator keluwesannya meningkat dari 1,76 menjadi 2,90 sehingga menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen telah memiliki penguasaan yang cukup baik. Namun, siswa masih belum optimal dalam memberikan lebih dari satu jawaban. Indikator orisinal naik dari 0,7 menjadi 2,53 sehingga diketahui bahwa siswa sudah memberikan jawaban sesuai dengan pemikiran sendiri dan sudah terarah, namun tidak selesai. Perolehan data hasil tes kreativitas pada kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data hasil tes kreativitas matematika kelas kontrol

Indikator Kreativitas	<i>n</i>	<i>Pretest</i> (skor)		<i>Posttest</i> (skor)	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
Kefasihan	28	59	2,1	94	3,35
Keluwesannya	28	37	1,32	68	2,42
Orisinal	28	28	1	38	1,35
Total		124	1,47	200	2,38

Pada kelas kontrol, skor rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 1,47 pada *pretest* menjadi 2,38 pada *posttest*. Indikator kefasihan mengalami kenaikan rata-rata skor dari 2,10 menjadi 3,35, artinya siswa dari kelas kontrol sudah mampu memikirkan untuk menyelesaikan dan menjawab dengan tepat, namun penjelasannya kurang lengkap. Indikator keluwesannya meningkat dari 1,32 menjadi 2,42, artinya siswa hanya memberikan satu jawaban dengan pengungkapan yang jelas, sehingga sebagian besar jawaban siswa pada kelas kontrol belum bervariasi. Indikator orisinal meningkat dari 1 menjadi 1,35 artinya siswa sudah mulai memberikan jawaban yang lebih kreatif, namun masih belum cukup mampu untuk menghasilkan ide-ide dengan pemikiran sendiri.

Untuk mengetahui adanya perbedaan kreativitas matematika dari siswa yang telah diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan, dilakukan uji prasyarat sebagai memenuhi asumsi persyaratan normalitas dalam analisis data statistik parametrik. Analisis distribusi data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS v.21, melalui uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel di bawah 50. Perhitungan uji normalitas data yang telah diperoleh dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil perhitungan uji normalitas data

Kelas	Statistik	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,961	28	0,364	Berdistribusi Normal

<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,965	30	0,413	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,955	28	0,270	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,954	30	0,220	Berdistribusi Normal

Hasil analisis uji normalitas mengindikasikan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen mencapai 0,413 dan pada *pretest* kelas kontrol mencapai 0,364. Kedua nilai yang diperoleh  $>0,05$  sehingga menunjukkan bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sementara itu, hasil perhitungan *posttest* uji normalitas mengindikasikan bahwa nilai signifikansi pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,220 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,270. Kedua nilai ini  $>0,05$  sehingga mengindikasikan bahwa data *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah kedua data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini telah berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah antarkelas eksperimen dan kontrol mempunyai variasi yang homogen. Pada penelitian ini, uji homogenitas dianalisis menggunakan SPSS v.21 dengan uji *Levene's Test* dengan kriteria sig.  $> 0,05$ , yang menunjukkan  $h_0$  diterima (varians homogen). Hasil analisis uji normalitas data yang telah diperoleh disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil perhitungan uji homogenitas data

	<b><i>Levene Statistic</i></b>	<b>df 1</b>	<b>df 2</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i>	0,371	1	56	0,545	Homogen
<i>Posttest</i>	1,595	1	56	0,212	Homogen

Hasil perhitungan uji homogenitas pada *pretest* kelas kontrol dan *pretest* kelas eksperimen yang dilakukan melalui SPSS v.21 menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,545, sedangkan pada data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,212. Sesuai dengan syarat analisis pengujian homogenitas data SPSS v.21 dengan uji *Levene's Test* dengan kriteria sig.  $> 0,05$ , yang menunjukkan  $h_0$  diterima (varians homogen). Hal ini mengindikasikan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians homogen. Tahap selanjutnya setelah dilakukan pengujian prasyarat adalah uji hipotesis. Uji hipotesis berdasarkan apakah alternatif ( $h_a$ ) dapat diterima atau ditolak. Analisis pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS v.21 yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil perhitungan uji *Independent Sample T Test*

Equal Variances Assumed	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower
	1,595	,212	-3,385	56	0,001	-,53029	,15665	-8,4409

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent Sample T Test* dengan SPSS v.21 diperoleh nilai *posttest* 0,001. Sesuai dengan kriteria pengujian *independent Sample T Test* signifikansinya  $<0,05$  maka nilai *posttest*  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini mengindikasikan adanya pengaruh positif terhadap

peningkatan kreativitas matematika. *Mind mapping* dapat mengembangkan ide secara visual karena menghubungkan konsep-konsep matematika. Dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping*, siswa dapat meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan rata-rata kreativitas matematika siswa yang diterapkan model pembelajaran *mind mapping*, data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa telah teridentifikasi rata-rata skor kelas eksperimen yang berada di atas rata-rata kelas kontrol. Namun, indikator kefasihan memiliki rata-rata yang tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol. Sementara itu, indikator keluwesan memiliki hasil yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, artinya pemahaman siswa terhadap bangun datar sudah terkonsep dengan baik melalui penggunaan model pembelajaran *mind mapping*. Indikator orisinalitas pada kelas eksperimen juga cukup tinggi dari kelas kontrol, yang berarti bahwa siswa mampu menghasilkan pemikiran sendiri dan sudah terarah. Hal ini didukung menurut Buzan (dalam Syam & Ramlah, 2015) bahwa penggunaan *mind mapping* membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan konsentrasi serta mempercepat proses mengingat dan memahami.

Pada kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, proses pembelajaran cenderung lebih bersifat satu arah dan kurang untuk mengembangkan kreativitas. Besar rata-rata kreativitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat per indikator. Indikator kefasihan memiliki rata-rata yang cukup sama dengan kelas eksperimen, sedangkan pada indikator keluwesan dan orisinal memiliki rata-rata yang cukup rendah dari kelas eksperimen. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol lebih banyak diberikan melalui ceramah. Model pembelajaran tersebut cenderung membuat partisipasi siswa menjadi rendah dan kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Model pembelajaran konvensional cenderung menekankan hafalan materi dibandingkan penyelesaian masalah atau menghasilkan gagasan berdasarkan ide sendiri. Akibatnya, kreativitas matematika siswa belum berkembang secara optimal, khususnya dalam hal keluwesan berpikir dan kemampuan menghasilkan gagasan yang orisinal.

Model pembelajaran menggunakan *mind mapping* memiliki pengaruh positif, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai penelitian terkait. Misalnya, penelitian oleh Istari et al. (2023) mengindikasikan bahwa penerapan model *mind mapping* berdampak bagi peningkatan kreativitas matematika secara signifikan. Penelitian tersebut mengungkapkan kreativitas siswa yang diajar melalui model ini mencapai hasil yang meningkat dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan potensi *mind mapping* dalam memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa untuk berpikir lancar, luwes, dan orisinal dalam menyusun jawaban. Sejalan dengan penelitian dari Istiningsih et al. (2019), diperoleh hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SDN Tingkir Lor 02 selama tahun ajaran 2018/2019 setelah penerapan model pembelajaran *mind mapping*. Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I dan siklus II.

Dalam uraian tersebut, keterhubungan dengan penelitian ini penggunaan model *mind mapping* memberikan dampak positif untuk siswa berpikir fasih, luwes dan orisinal dalam memberikan jawaban. Adanya peningkatan kreativitas dapat dilihat dari pembuktian hipotesis pada penelitian ini. Namun, peneliti mengalami beberapa tantangan dalam penelitian selama berlangsungnya kegiatan penelitian di SMP Negeri 1 Singkawang. Kendala yang terjadi mencakup alokasi waktu yang sangat singkat sehingga perlu persiapan yang sesuai dengan waktu yang ada agar alur pembelajaran dan tahapan *mind mapping* dapat terlaksana dengan baik.

## PENUTUP

Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan kreativitas matematika antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *mind mapping* dan model konvensional pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang. Berdasarkan hasil uji statistik (uji-t independen), diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singkawang.

## REFERENSI

- Baeti, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 58–62.
- Istari, P., Bistari, B., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(5), 1212–1223. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3739>
- Istiningsih, A., Mawardi, M., & Intan Permata, H. K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v11i1.2676>
- Jannah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas XI SMK. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1(3), 77–84. <https://doi.org/10.57250/ajup.v1i3.21>
- Shinta Syafitri. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 24 UJUNG GURUN PADANG Shinta. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Subhan, M., Mahmuda, A., & Filahanasari, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 25. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3046>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syahidah, N. (2015). Metode Pembelajaran Mind Mapping sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi. *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi FE UNY*, (pp. 108-117).
- Syam, N., & Ramlah, R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sdn 54 Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v5i3.1612>
- Wulandari, D. A., & Afifah, D. S. N. (2019). Kreativitas Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.770>