

**MIND MAPPING SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI IPA
MADRASAH IBTIDAIYAH PASCA PANDEMI**

Binti Susila Wati

Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

susilawatibinti561@gmail.com

Agus Purwowododo

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

widodopurwo74@gmail.com

Abstrak

Kreativitas belajar merupakan suatu yang sangat penting diciptakan oleh pendidik dan peserta didik, kreativitas sebagai modal awal pembelajaran yang menyenangkan. Terjadinya pandemi covid-19 dan pasca pandemi covid-19 memang berakibat pada proses pembelajaran. Saat terjadinya pandemi proses pembelajaran dialihkan secara online, pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka, sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan aplikasi online seperti WhatsApp, Goole Meet, dan Zoom sehingga proses pembelajaran peserta didik tidak bisa terpantau dengan maksimal. Lain halnya pasca pandemi covid-19 proses pembelajaran sudah dilakukan tatap muka akan tetapi banyak sekali peserta didik yang masih malas, pengen cepat istirahat dan keaktifan yang masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas peserta didik menggunakan model Mind mapping pasca pandemi. Alasan peneliti memilih topik ini, karena model mind mapping dirasa tepat sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas proses pembelajaran IPA di masa pandemi covid-19 maupun pasca pandemi covid-19. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi Pustaka. Berdasarkan hasil penelitian model mind mapping dapat diimplementasikan pada saat pandemi covid-19 maupun setelah terjadinya covid-19. Hal itu dikarenakan model mind mapping dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam merancang, menulis, dan mengingat pemetaan materi yang ada dalam pikiran.

Kata kunci: Mind Mapping, Kreativitas, IPA

Abstract

Learning creativity is something that is very important to be created by educators and students, creativity as an initial capital for fun learning. The occurrence of the Covid-19 pandemic and the aftermath of the Covid-19 pandemic did have an impact on the learning process. When a pandemic occurs, the learning process is diverted online, learning cannot be done face-to-face, so the learning process is carried out using online applications such as WhatsApp, Google Meet, and Zoom so that the learning process of students cannot be monitored optimally. It's different, after the Covid-19 pandemic, the learning process has been carried out face-to-face, but there are lots of students who are still lazy, want to quickly rest and lack activity. This study aims to determine the creativity of students using the post-pandemic Mind Mapping model. The reason the researchers chose this topic was because the mind mapping model was deemed appropriate as an alternative in increasing the creativity of the science learning process during the Covid-19 pandemic and after the Covid-19 pandemic. This research method uses a qualitative literature study approach. Based on the research results, the mind mapping model can be implemented during the Covid-19 pandemic and after the outbreak of Covid-19. That's because the mind mapping model can provide opportunities for students to be active in designing, writing, and remembering the mapping of material that is in mind.

Keywords: Mind Mapping, Creativity, Science

PENDAHULUAN

Indonesia telah mengalami musibah pada tahun 2020 yaitu adanya penyakit covid-19 yang menerjang di negara kita. Dampak yang terjadi banyak ribuan korban yang telah terpapar covid-19 yang mengakibatkan aktivitas masyarakat terhenti seketika, yang biasanya pergi ke pasar untuk berdagang menjadi tidak bisa keluar seperti sedia kala, yang pergi ke sekolah untuk mengajar anak-anak harus secara *online*. Kemudian banyaknya larangan untuk berbicara sesama manusia secara langsung, harus memakai masker jika ingin keluar, mencuci tangan sebelum masuk rumah, dan lain-lain.¹ Banyak sekali aturan yang harus kita lakukan saat terjadi covid-19. Hal itu dikarenakan untuk menanggulangi penyebab covid-19.²

Kemunculan pandemi covid-19 mengakibatkan keresahan terutama dalam pendidikan karena semula sebelum terjadi covid-19 proses pembelajaran berjalan sesuai dengan kebiasaan yaitu pendidik mengajar dengan bertatap muka di kelas. Lain halnya setelah terjadi covid-19 proses pembelajaran dialihkan menjadi belajar dari rumah atau secara *online* seperti menggunakan *WhatsApp*, *Google Meet*, *Zoom* dan lain-lain. Dengan adanya wabah covid-19 menuntut semua orang yang awalnya tidak terbiasa dengan teknologi menjadi ke tuntutan untuk beradaptasi dengan teknologi *online* sehingga dalam dunia pendidikan akhirnya terbiasa dengan pola belajar mengajar *online*.³ Melihat seluruh bidang yang terdampak pandemi meskipun di satu sisi pandemi menimbulkan dampak negatif akan tetapi terdapat pula sisi positif yang dapat diambil yaitu menggali kreatif.

Peningkatan kreativitas peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam mengimplementasikan proses pembelajaran, apalagi pasca pandemi covid-19. Banyak sekali peserta didik yang mengalami miskonsepsi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPA karena mengingat pembelajaran IPA pokok yang utama adalah pemahaman konsep. Pembelajaran IPA atau Sains lebih menekankan pembelajaran dengan praktik dari pada teori. Pendidik jika hanya menjelaskan pembelajaran IPA dengan teori saja peserta didik tidak akan paham maka butuh praktik agar bisa memahami. Sehingga jika proses pembelajaran masih berpusat pada *teacher centered* atau ceramah akan muncul kemalasan belajar apalagi peserta didik masih terbiasa belajar dengan *handpone* pada saat pembelajaran *online*, problem lainnya ketika disuruh mengerjakan tugas, banyak yang sudah mengeluh karena terbiasa pada saat pandemi yang mengerjakan tugas orang tua, serta anak-anak pengen cepat istirahat dan bermain. Proses pembelajaran ketika pandemi covid-19 maupun setelah pandemi covid-19 memang menjadi tantangan tersendiri bagi seorang pendidik.

¹ Fajar Dwi Mukti, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim," *Elementary* 7 (2019).

² Reynaldi et al. Ilham, "Pemanfaatan Komunikasi Modern Di Era Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Taman Banten Lestari," in *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2021.

³ P. Fauzi E, "Revolusi Komunikasi Dan Perubahan Sosial (Dampak Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa)," *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2020).

Bagaimana tidak, ketika proses pembelajaran di alihkan dengan belajar *online* pendidik juga berusaha berinisiatif bagaimana materi pelajaran yang disampaikan bisa memahamkan peserta didik baik itu dengan perantara video, ppt, *zoom* dan sebagainya. Tetapi ketika proses pembelajaran sudah kembali normal juga menjadi tantangan bagi pendidik karena bagaimana proses pembelajaran itu bisa terlaksana dengan baik bisa mengaktifkan kelas, menyenangkan kelas, peserta didik semangat belajar walaupun ada beberapa peserta didik yang masih merasa malas untuk belajar tatap muka karena masih terpicat dalam gaya mengajar *online*.

Tugas dari pada seorang pendidik harus mempersiapkan, merencanakan proses pembelajaran yang sedemikian rupa yang mampu memahamkan siswa, siswa senang dalam belajar, dan siswa tidak jenuh walaupun dilaksanakan secara *online* maupun bertatap muka.⁴ Artinya bagaimana komponen belajar antara media, metode, strategi, dan model itu bisa berjalan dengan lancar, menggunakan bahasa yang jelas dalam menyampaikan materi sehingga anak-anak lebih mudah dalam menerima pelajaran. Dalam penyampaian sebuah materi tentu sebagai pendidik tidak sembarangan hanya sekedar menyampaikan materi kemudian sudah kita tidak tahu anak itu paham atau belum, tetapi penyampaian materi pada saat proses pembelajaran alangkah baiknya menggunakan suatu model yang menyenangkan dan tentu yang menantang siswa untuk berfikir kreatif sehingga proses pembelajaran peserta didik tidak terkesan monoton tetapi lebih ke proses pembelajaran *student centered*. Hal ini juga menjadi salah satu pencegahan peserta didik pada masa pandemi dan setelah pandemi agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang dirasa tepat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya pada materi IPA yang digunakan pada masa pandemi covid-19 dan pasca covid-19 adalah model *mind mapping*. Model *mind mapping* merupakan model memetakan pikiran yang ada di dalam otak yang dituangkan di atas kertas yang membentuk suatu gambaran atau penjelasan dari permasalahan yang dihadapi.⁵ Penerapan model ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di tingkat dasar. Karakteristik pembelajaran IPA itu harus paham suatu konsep dan harus praktik, jika hanya mengandalkan suatu teori dan penjelasan saja dari pendidik tentu anak-anak sulit untuk memahami yang mengakibatkan kemalasan untuk belajar.⁶ Model *mind mapping* ini, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir kreatif dalam memetakan pikiran dan menghubungkan sebuah konsep, mampu memberikan gambaran secara jelas yang ditulis siswa serta memberikan pemahaman bagi orang yang melihat atau membacanya.

⁴ Jamaludin, "Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran," *Jurnal UM Palembang*, 2016.

⁵ A. Putri Rahayu, "Penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Paradigma* 11 (2021).

⁶ I.C. Sayekti, "Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kelas IV SUB Tema I Tema 3 Kurikulum 2013," *Profesi Pendidikan Dasar* 1 (2019).

Model mind mapping sangat tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa sebagaimana yang dikatakan oleh Asrul dan Mefflin Pia dalam penelitiannya yaitu terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Kota Sorong. Hal itu dibuktikan berdasarkan uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka H_a Diterima dan H_0 ditolak.⁷ Selain itu Mind Mapping juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada masa pandemi covid-19 hal itu yang dikatakan oleh Kholida dkk dalam penelitiannya bahwa penggunaan mind mapping sebagai media penggunaan kreativitas anak di masa pandemi melalui observasinya anak mampu menuangkan ide kreativitas, kecakapan, inisiatif dan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak menghasilkan karya sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki anak dan mengaktualisasikan imajinasinya.⁸

Penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, karena memberikan arahan dan memperjelas prosedur pada saat pendidik mengajar dan untuk menciptakan hubungan dan keadaan dari seluruh desain dalam pembelajaran itu.⁹ Model *mind mapping* dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran entah di masa pandemi covid-19 maupun digunakan pada pasca pandemi.¹⁰ Untuk itu peneliti mengambil judul “*Mind Mapping* sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi IPA madrasah ibtidaiyah pasca pandemi”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian *kualitatif*. Metode penelitian *kualitatif* adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti adalah instrument kunci. Berdasarkan objek kajian, penelitian ini adalah penelitian *library research*.¹¹ Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan mencari informasi yang menjadi kebutuhan penelitian dengan dibantu oleh buku, artikel, jurnal, dan karya ilmiah yang relevan dengan objek kajian penelitian ini.

⁷ A. Asrul and M. Pia, “Implementasi Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022).

⁸ K. Munasti, S. Surahman, and Hibana, “Penggunaan Mind Mapping Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Di Masa Pandemi,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4 (2021).

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008).

¹¹ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model *Mind Mapping*

Mind mapping awalnya diperkenalkan tokoh psikolog Tony Buzan di tahun 1970. Tony Buzan merupakan seorang ahli psikolog dari Inggris yang dijuluki. Bapak *Mind Mapping*. Beliau mencetuskan dan mengembangkan bagaimana seseorang itu mampu melakukan pemetaan otak atau pikiran yang akan saling berhubungan dengan konsep-konsep permasalahan. Menurutnya di dalam otak manusia terdapat perpustakaan yang menakjubkan karena terdapat dapat penyimpanan, pengolahan data, penarikan data dan akses yang luar biasa.¹²

Mind Mapping juga dapat diartikan sebagai suatu tahapan pengembangan memetakan kreativitas pikiran manusia untuk menyatukan konsep dari permasalahan yang dihadapi dan sel otak bagian pusat menuju bagian cabang sel lainnya yang membentuk segala arah dan menghasilkan suatu pemahaman yang dituangkan di atas konsep dan dapat dimengerti sendiri oleh orang pembuatnya maupun orang lain dapat memahaminya.¹³ Buzan juga menyatakan *mind mapping* dapat memberikan bantuan untuk merumuskan, menyelesaikan masalah, menjelaskan dan menggambarkan pikiran, mengingat lebih cepat, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif dan efisien serta menyusun keseluruhan yang ada dalam pikiran. Konsep *mind mapping* memberikan gambaran bahwa dalam otak manusia terdapat satu juta sel otak, dalam sel otak manusia memiliki dua bagian yaitu sel otak pusat (*nekleus*) dan sel otak cabang yang merambat ke segala arah. Perambatan ini seperti pohon dengan banyak daun yang menghasilkan buah yang besar.

Mind mapping juga disebut dengan model pembelajaran yang berfokus untuk memasukkan informasi serta pengetahuan kedalam otak manusia lalu mengambil kembali informasi tersebut untuk menuliskannya pada kerangka berpikir melalui media tulis.¹⁴ Bentuk dari *mind mapping* dapat berupa peta perjalanan yang ada di dalam suatu kota yang banyak cabangnya, seperti peta yang berada di *google maps* dimana terdapat banyak sekali cabang jalan yang menuju ke segala arah, dengan peta akan memudahkan kita untuk mencari jalan atau melewati jalan mana yang tercepat dan tepat, yang sesuai dengan tujuan awal.¹⁵ *Mind mapping* juga dapat disebut sebagai konsep yang digunakan untuk mengingat, menyusun fakta dan pikiran yang sedemikian rupa

¹² I. Aprinawati, "Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 2, no. 1 (2018).

¹³ Putri Rahayu, "Penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan Dalam Proses Pembelajaran."

¹⁴ D. Safitri, "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Balangan," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 (2016).

¹⁵ S. Putri Ramadhani, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Mind Mapping Di SDN Manggarai 17 Pagi Tentang Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (2018).

dengan dituangkan kedalam kertas dengan berbagai bentuk gambar animasi, warna sehingga apa yang dituangkan akan mudah mengingatnya dari pada hanya menggunakan teknik mencatat biasa.¹⁶

Mind mapping dapat disebut penggambaran peta pikiran atau pemetaan pikiran yang memudahkan peserta didik dalam mencatat materi, keberagaman materi mengharuskan peserta didik memiliki upaya untuk memahami materi tersebut. *Mind mapping* dapat disebut sebagai kategori menulis kreatif, karena dalam proses penyusunan *mind mapping* membutuhkan imajinasi yang kuat, memunculkan ide-ide baru serta mampu menggabungkan kondisi lingkungan dengan materi sehingga lebih mudah untuk diingat, sehingga penggunaan *mind mapping* dapat membantu menumbuhkan kreativitas berpikir.¹⁷ Artinya peserta didik yang kreatif akan mudah membuat *mind mapping*, begitu juga semakin seringnya peserta didik membuat *mind mapping* maka kreatif peserta didik akan lebih berkembang.

Penggunaan *mind mapping* pada materi-materi yang panjang atau banyak bisa dialihkan menjadi peta konsep atau diagram yang berbagai macam bentuk dan warna yang sangat teratur dan mudah diingat, penggunaan warna pada media pembelajaran akan mempermudah otak peserta didik mengingat materi, hal ini biasa terjadi pada peserta didik dengan karakter visualis, sehingga jika pendidik dalam menjelaskan materi yang panjang akan lebih mudah diterima oleh siswa dan juga memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi tersebut. Tidak hanya pendidik saja, jika peserta didik terdapat materi yang sangat panjang bisa menggunakan peta pikiran atau rute sesuai dengan imajinasinya misalnya berbentuk seperti pohon. Pemilihan gambar yang konkrit yang ada di lingkungan sekitar lebih mempermudah pemahaman peserta didik terutama peserta didik jenjang sekolah dasar, karena karakter peserta didik jenjang tersebut masih berorientasi pada lingkungan sekitar.

Mind mapping memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu untuk mengingat materi pelajaran, mendapatkan ide serta menuangkan imajinasi dan tentunya akan memunculkan kreativitas siswa. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran *mind mapping* sebagai berikut:¹⁸

1. Tulislah topik utama di tengah kertas dan berikan kebebasan kepada otak untuk menggambarkan gagasannya ke segala arah
2. Bentuk lah gambar atau animasi yang disukai
3. Gunakan warna dalam peta pikiran minimal tiga warna yang disukai
4. Hubungkan cabang dasar ke gambar pusat lalu hubungkan cabang kedua, ke tiga dan seterusnya
5. Pada setiap garis terdapat satu kata kunci

¹⁶ Asrul and Pia, "Implementasi Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar."

¹⁷ N. Hikmawati, "Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar: (Studi Meta-Sintesis)," *Jurnal Kariman* 8 (2020).

¹⁸ A. Karim, "Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran," *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching* 1 (2018).

6. Terapkan penggunaan gambar pada setiap cabang *mind mapping* seperti gambar sentral

Penggunaan model dan strategi dalam proses pembelajaran selalu terdapat keunggulan dan kekurangan, begitu juga dengan *mind mapping*. Berikut ini keunggulan dari model *mind mapping* sebagai berikut:¹⁹

1. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran, karena mereka menulis dengan bahasanya sendiri
2. Mengemukakan pendapat secara bebas karena bahasa yang digunakan bahasa sendiri
3. Catatan materi yang dibuat lebih fokus pada inti materi saja
4. Memudahkan siswa untuk mengingat, menghafal dan mengkomunikasikannya.
5. Mengaktifkan seluruh bagian otak.

Adapun kelemahan dari model *mind mapping* yaitu sebagai berikut:²⁰

1. Menggunakan banyak alat tulis
2. Membutuhkan waktu yang lama dalam membuat peta konsep
3. Pendidik memerlukan waktu yang lama dalam memeriksa pekerjaan peserta didik
4. Pembuatan peta konsep relatif sulit.

Pembentukan Kreativitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar peserta didik tidak terlepas dari unsur keaktifan namun juga kreativitasnya, hal ini dikarenakan kreativitas mampu memberikan citra suasana serta situasi yang baru sehingga dapat menarik peserta didik untuk lebih melibatkan dirinya pada proses pembelajaran di kelas, selain itu kreativitas juga dapat dijadikan sebagai proses pembentukan mental, kreativitas memberikan stimulus pada otak untuk berpikir lebih inovatif dari sebelumnya. Para ahli memberikan kesimpulan mengenai kreativitas, pertama kreativitas diartikan sebagai upaya membuat kombinasi baru berdasarkan informasi, data, dan komponen-komponen yang ada. Kedua, kreativitas diartikan sebagai kemampuan mengelola data dan informasi untuk menemukan kemungkinan jawaban baru dari permasalahan yang ada berfokus pada keragaman jawaban, dan ketepatan jawaban tersebut. Ketiga, kreativitas diartikan secara operasional sebagai kelancaran, keluesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan dalam mengembangkan, merinci, dan memperkaya suatu gagasan.²¹

¹⁹ N. Syam and R. Ramlah, "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, no. 3 (2015).

²⁰ U. Hasanah, "Penerapan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A MTs Nurul Islam Air Bakoman Kabupaten Tanggamus," *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 2 (2016).

²¹ Efendi Mukhlison, "Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7 (2013).

Candra Jelius berpendapat kreativitas merupakan keadaan menta berpikir manusia sebagai model keterampilan khusus yang bisa memberikan penyampaian yang berbeda, unik, hal baru, orisinal, indah, dan bernilai tepat sasaran.²² Suryana juga menyimpulkan kreativitas merupakan usaha sadar manusia dalam mengembangkan topik pembaharuan, gagasan baru, ide-ide berbeda dan sudut berpikir serta tindakan baru dalam upaya menyelesaikan permasalahan sebagai upaya menemukan peluang baru (*thinking new thing*).²³ Sehingga kreativitas belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk membentuk kegiatan belajar secara mandiri, pembelajaran kreatif merupakan tindakan seseorang dalam memunculkan suatu pikiran baru, pikiran baru akan dimanifestasikan dalam proses berjalannya tindakan dalam pengembangan dari berbagai kontrol penyelesaian problematika yang berada di masyarakat. Sikap kreatif memiliki keuntungan lebih cenderung dapat bermental mandiri, memiliki percaya diri yang tinggi, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi permasalahan diberbagai proses yang dijalani.

Pikiran-pikiran kreatif tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, tumbuhnya sikap kreatif memerlukan proses yang memerlukan persiapan yang panjang. Persiapan tersebut akan ditempuh dengan banyaknya jam terbang yang dialami oleh peserta didik, dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator pendidikan. Waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran mengharuskan pendidik cerdas dan bijak membuat *planing* yang akan dilakukan, kemampuan membaca dan memahami situasi sosial harus dimiliki pendidik. Kondisi peserta didik yang heterogen dengan latar belakang yang berbeda-beda akan berdampak pada hasil sikap dalam menumbuhkan kreativitas di kelas. Peserta didik memiliki waktu yang terbatas ketika duduk di bangku sekolah, keterbatasan waktu harus disadari peserta didik sehingga dapat memaksimalkan kesempatan yang dimiliki untuk mendapatkan kesempatan untuk menumbuhkan kreativitasnya sebaik mungkin, sehingga ketika sudah lulus dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ditemui sehari-hari. Liana Wati menyampaikan peserta didik dapat dikatakan kreatif jika mempunyai beberapa ciri-ciri, seperti:²⁴

1. Memiliki keingintahuan secara mendalam dan tinggi.
2. Bisa dan sering menyampaikan pertanyaan dengan kalimat yang baik, mudah dipahami dan berbobot.
3. Memiliki banyak gagasan atau usulan untuk pemecahan suatu permasalahan yang dihadapi.
4. Memiliki keberanian untuk menyatakan pendapat.
5. Memiliki perasaan untuk keindahan yang mendalam.
6. Kemampuan dalam aspek kesenian yang menonjol dan lebih dari biasanya.

²² C. Jelius, *Kreativitas Bagaimana Menanam, Membangun Dan Mengembangkannya* (Yogyakarta: Canensius, 1994).

²³ Suryana, *Kewirausahaan* (Jakarta: Salemba, 2003).

²⁴ N. Liana Wati, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Melalui Model Blended Learning Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3 (2018).

7. Mampu memahami suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.
8. Memiliki perasaan humor tinggi.
9. Memiliki jiwa imajinasi serta wawasan yang luas.

Kreativitas belajar pada siswa menjadi pokok utama sebagai modal dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator berperan penting akan hal tersebut. Tanpa adanya arahan dan bimbingan guru profesional maka stimulus pembentukan kreativitas peserta didik tidak akan berkembang secara sempurna. Profesionalitas guru dalam mendidik peserta didik harus diperhatikan dan terus ditingkatkan. Guru harus memiliki kemampuan pedagogik salah satunya adalah pemahaman terhadap pedagogik peserta didik, kemampuan pedagogik setiap peserta didik bermacam-macam, hal ini yang mendorong pendidik untuk bersikap secara profesional. Pendidik perlu mengerti empat hal dari peserta didiknya, yaitu tingkat kecerdasan, kualitas kreativitas, kondisi fisik serta perkembangan kognitif.²⁵ Kreativitas menjadi salah satu poin penting yang terdapat di dalam diri peserta didik yang perlu diperhatikan dan dikembangkan, sehingga dengan harapan dapat memberikan kekuatan dari dalam peserta didik dalam berupaya memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Kreativitas bukan hanya milik seorang publik figur, tokoh masyarakat dan orang dewasa saja, tetapi secara umumnya merupakan milik dari kehidupan individu bermasyarakat. Seseorang yang dihadapkan pada suatu pekerjaan khusus, kondisi tertekan dan keadaan tertentu karena kebijakan, maka akan memporsir penggunaan pemikiran kreatifnya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dengan memanfaatkan alat-alat yang ada disekitarnya.²⁶ Penggunaan alat-alat atau media tersebut juga harus mempertimbangkan berbagai aspek sehingga dapat mengurangi ketidak sesuaian dari upaya penyelesaian masalah yang ada, dengan memperhatikan keadaan lingkungan, subjek permasalahan serta kemungkinan keberhasilan. Peserta didik memiliki banyak bentuk kreativitas yang ada dalam dirinya, hal ini menjadi tugas pendidik untuk memberikan sentuhan agar peserta didik tau akan potensi yang dia miliki, namun tidak menutup kemungkinan peserta didik juga memiliki kreativitas yang rendah sehingga pendidik harus ekstra dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik tersebut.

Keragaman sifat dan latar belakang peserta didik menjadikan kualitas kreativitasnya berbeda-beda, hal ini terkadang menjadi polemik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik saat berada di dalam kelas mempunyai pengalaman belajar yang tidak sama serta pembawaan yang tidak sama juga, hal ini dipengaruhi dari kondisi tempat tinggal, pola asuh, serta pergaulan lingkungannya, sehingga tingkat berpikir kreatif yang berbeda tidak dapat dihindari. Tingkat

²⁵ N.N. Perni, "Ni Nyoman Perni, Kompetensi Pedagogik Sebagai Indikator Guru Profesional," *Jurnal Pendidikan* 4 (2019).

²⁶ S. Tataq Yuli Eko, "Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing)," in *Konferensi Nasional Matematika XII* (Denpasar: Universitas Udayana, 2004).

berpikir kreatif yang berbeda menjadi titik kontrol pendidik untuk mengetahui serta mengukur kedalaman pemahaman peserta didik dalam menerima materi, menyelesaikan tugas, serta memaksimalkan daya pikir kreatifnya. Mukhlison berpendapat terdapat tiga tahapan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik, yaitu pertama berpikir dasar (*basic*), kedua berpikir kritis (*critical*) dan ketiga berpikir kreatif.²⁷

1. Pemikiran dasar (*basic*) merupakan awal dari tingkatan berpikir kreatif pada manusia, dalam pemikiran dasar ini peserta didik berada pada tahap mulai mengerti konsep dan mengenali suatu konsep ketika konsep tersebut berada pada suatu *setting* tertentu.
2. Pemikiran kritis (*critical*) merupakan tahap kedua dalam pemikiran kreatif manusia, pada tahap pemikiran ini peserta didik diberikan kesempatan mencoba mengukur, menyambungkan, serta memberikan kritik terhadap kejadian masalah yang ada, mencoba berfokus terhadap kondisi permasalahan, menjalankan tindakan mengumpulkan data, melakukan validasi dan menyelidiki informasi yang didapatkan, Mengingat dan menerjemahkan data-data yang sebelumnya sudah diteliti, memilih tanggapan secara beralasan (*reasonable*), memberikan kesimpulan secara benar.
3. Pemikiran kreatif itu sendiri, dalam hal ini peserta didik berada pada tahap memproduksi suatu produk yang kompleks, mendapatkan penemuan (*inventive*), sintesis ide-ide, mengembangkan ide-ide, dan menerapkan serta menggabungkan ide-ide yang ditemui dan dimiliki.

Kemampuan kreatif dikenal dari tiga sub kemampuannya, yaitu:²⁸

1. Kelancaran berarti ide banyak yang dimiliki peserta didik itu banyak, sehingga dalam prakteknya tidak mengalami kebingungan akan hal-hal yang sedang dihadapi sehingga bisa menyelesaikan permasalahan tersebut.
2. Keluwesan berarti kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah, menjadikannya sebagai peluang untuk mengasah pengetahuan dan daya saing peserta didik, dan cekatan dalam mengambil keputusan.
3. Orisinalitas bermakna gagasan-gagasan memiliki perbedaan dengan gagasan pada umumnya, tidak mudah terpengaruh lingkungan dan tinggi akan pendirian yang dianggap benar.

Pembentukan kreativitas peserta didik MI hakikatnya pada usia anak memiliki rasa keingintahuan besar untuk mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekitarnya. Anak atau peserta didik usia MI atau SD akan mencoba mengamati setiap benda yang mereka temui seperti meraba, mencium, dan bahkan sampai menjilat benda atau makhluk baru yang pertama kali didapatkan. Anak usia tersebut belum memiliki rasa takut dan peduli terhadap aktivitas yang mereka lakukan

²⁷ Mukhlison, "Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar."

²⁸ Tabrani, *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar* (Jakarta: Erlangga, 2014).

berdampak kotor, basah, panas, atau pun merasa sakit. Seorang anak sejatinya sedang membangun pengetahuan terhadap sesuatu melalui sebuah pengalaman yang mereka lakukan. Pendidik atau orang tua sering tidak memahami kondisi kehebatan dan keanehan benda yang dikagumi oleh anak atau peserta didik tersebut. Pendidik seharusnya memahami hal tersebut serta menyampaikan kepada orang tua.

Mengetahui karakter anak atau peserta didik usia MI atau SD menjadi kunci pokok dalam menentukan arah pembelajaran yang akan diterapkan. Rasa ingin tau yang tinggi pada jiwa anak-anak menjadi keistimewaan yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk mendukung kreativitas peserta didik. Karena dengan karakter anak rasa ingin tahu yang tinggi tersebut bisa memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan alam imajinasinya, menyalurkan kreativitasnya dan menyampaikan ide-idenya.²⁹ Hal ini pastinya akan menjadikan peserta didik semakin semangat dan berdampak terhadap hasil belajar yang meningkat.

Satu potensi alamiah yang ada dalam diri setiap individu beragam, salah satunya kreatifitas, usia kreatifitas anak terjadi secara kuat pada usia dasar, anak-anak pada usia tersebut mengalami kemampuan menyerap informasi lebih membekas dan berkesan dari pada usia dewasa. Kreativitas berada pada otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki kemampuan berpikir, mengolah informasi seputar kondisi perasaan, tingkat emosional, kemampuan dalam aspek kesenia dan berbagai penguasaan alat musik. Semua anak yang lahir sudah dikaruniai kemampuan kreativitas, namun memiliki tingkat kreatifitas tidak sama. Tinggi rendahnya tingkat kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti aspek internal dan aspek eksternal, kreativitas akan berkembang secara maksimal ketika kedua faktor tersebut digabungkan secara teratur, terarah dan terukur. Terdapat beberapa upaya yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik, seperti:

1. Peran orang tua sebagai orang terdekat yang dimiliki peserta didik, mengalami interaksi paling banyak dibandingkan dengan guru dan teman sebayanya, perkembangan kreativitas anak menjadi hal mendasar yang perlu diketahui orang tua. Orang tua harus mengetahui bagaimana mereka memberikan stimulus untuk perkembangan kualitas kreativitas pada anak mereka, jika orang tua tidak mengetahui potensi dari kreatifitas anaknya maka anak akan tertinggal dari lingkungan dan teman sejawatnya. Keterbelakangan kreatifitas tersebut akan menjadikan anak minder dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, hal tersebut akan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak dimasa yang akan datang.
2. Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak atau peserta didik disekolah. Guru sebagai fasilitator memberikan stimulus dan pengalaman baru disekolah, memberikan tugas serta kebebasan peserta didik untuk menyampaikan ide, gagasan serta pikiran-pikirannya. Hal ini

²⁹ Yulia Z Rahmawati, "Strategi Mnemonic Dengan Menggunakan Kartu Make A Match pada Materi Trigonometri," *Menara Ilmu XIII* (2019).

akan memberikan kepercayaan yang dapat menjadikan anak semakin semangat untuk mendalami materi pembelajaran yang berlangsung.

Hubungan *Mind Mapping* dengan Kreativitas Materi IPA

Terdapat banyak mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, seperti Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sering disingkat IPA. Berdasarkan kurikulum IPA yang berada di Madrasah Ibtidaiyah, pelajaran IPA adalah mata pelajaran dengan fokus upaya menggali informasi terkait kondisi alam disekitar secara terstruktur untuk mempelajari pemahaman lingkungan, kejadian-kejadian, prinsip-prinsip, proses penemuan, serta mempunyai perilaku ilmiah. Pendidikan IPA mengedepankan nilai ilmiah pada setiap proses pembelajaran, tujuan mendasar pendidikan IPA untuk siswa yaitu mengenali dirinya dan alam sekitar. Pendidikan IPA berfokus terhadap kebebasan mencari pengalaman secara langsung kepada peserta didik serta kegiatan praktis untuk menstimulus kompetensi yang dimiliki peserta didik supaya memahami kondisi alam disekitarnya.

Upaya menciptakan suasana belajar aktif khususnya pada materi IPA tentu tidak terlepas dari salah sistem yaitu penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran sangat penting dilakukan karena, untuk membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar dan juga untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, serta membangun pengetahuan peserta didik. Model *mind mapping* diharapkan siswa mampu meningkatkan kreativitas belajarnya karena model pembelajaran ini dapat mengembangkan pemetakan pikiran untuk menghubungkan konsep permasalahan yang ada yang dituangkan dalam kertas berbentuk tulisan. Artinya peserta didik mencatat materi-materi dalam bentuk peta atau rute yang berbagai macam bentuk entah itu diberi animasi ataupun yang dirasa senang oleh peserta didik tersebut seperti berbentuk pohon. Seperti yang dikatakan Suryana, Kreativitas menjadi upaya sadar untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru, cara baru pandang serta tindakan baru dalam penyelesaian permasalahan dalam menemukan peluang (*thinking new thing*) Sehingga kreativitas belajar dapat diartikan sebagai salah satu upaya dalam menumbuhkan kemandirian belajar.³⁰

Penerapan model *mind mapping*, selain meningkatkan kreativitas belajar terhadap peserta didik juga memberikan kesempatan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, melibatkannya untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan merencanakan, menuliskan, mengingat apa yang ada dalam pikirannya, sehingga peserta didik memiliki semangat yang berdampak terhadap motivasi dirinya untuk giat belajar. Selain itu, model ini memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dengan bebas, kebebasan mencatat materi dengan konsep pikirannya sendiri, peserta didik lebih mudah mencari catatan pentingnya sendiri, catatannya berfokus terhadap inti materi dan mudah melihat gambaran keseluruhan. Menurut Lasmiatun

³⁰ Suryana, *Kewirausahaan*.

keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran yang berasumsi terhadap keaktifkan peserta didik dalam aktivitas proses belajarnya.

Asrul mengatakan *mind mapping* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA hal itu dibuktikan dalam penelitiannya pada uji Hal itu dibuktikan berdasarkan uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka H_a Diterima dan H_o ditolak. Selain itu ia mengatakan bahwa *Mind mapping* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum guru mengajarkan suatu topik, menolong peserta didik bagaimana belajar yang baik, untuk mengungkapkan konsepsi salah (peserta didik mis konsepsi) yang ada pada anak, dan sebagai alat evaluasi. *Mind mapping* pada mata pelajaran IPA juga mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi dan antusias mengikuti pelajaran sehingga semakin baik kemampuan kognitifnya.³¹

Model *mind mapping* juga dapat diterapkan dalam membentuk kreativitas siswa masa pasca pandemi covid-19. Seperti dalam penelitiannya Kholida dkk dalam penelitiannya bahwa penggunaan *mind mapping* sebagai media penggunaan kreativitas anak dimana disitu anak mampu menuangkan ide kreatifitasnya, kecakapan, inisiatif dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak menghasilkan karya sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki dan mengaktualisasikan imajinasinya. Mengingat pembelajaran di masa pandemi covid-19 itu dilakukan secara *online* atau belajar dari rumah maka tugas dari pada pendidik tetap melakukan bimbingan atau pemantauan dalam proses pembelajaran seperti sebelum melaksanakan proses pembelajaran pendidik memberikan arahan membuat *mind mapping* itu bagaimana, alat yang perlu dipersiapkan, dibuat berdasarkan imajinasinya. Bimbingan pendidik ini bisa menggunakan *VC, WhatsApp, Google Meet*, untuk mengecek hasil belajar siswa apakah itu dikerjakan sendiri atau orang lain maka caranya dengan *vois note* kemudian dikirim kepada pendidiknya. Dengan begitu siswa juga akan terpantau atau kelihatan apakah peserta didik melakukan pekerjaannya sendiri atau orang lain.³²

Selain itu, Inisti dan Erwin, juga mengatakan bahwa penerapan model *mind mapping* pada masa pandemi covid-19 mampu meningkatkan hasil belajar, hal menunjukkan bahwa nilai IPA sebelum di beri model pembelajaran *mind mapping* nilai siswa sangat rendah yaitu sekitar 43, 75% artinya nilai siswa dibawah KKM, namun Ketika pembelajaran IPA diberikan model *mind mapping* hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yaitu 6,25%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gaya. Selain itu peneliti juga mengatakan bahwa model *mind mapping* ini mampu meningkatkan kreativitas belajarnya, karena disitu siswa tidak lagi belajar dengan bermain *handpone, Youtube* dan kegiatan

³¹ Asrul and Pia, "Implementasi Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar."

³² Munasti, Surahman, and Hibana, "Penggunaan Mind Mapping Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Di Masa Pandemi."

lainnya. Tetapi siswa diberikan proses pembelajaran dengan menuliskan peta/rute yang ada dalam pikirannya.³³

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model mind mapping mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Penerapan model Mind mapping cocok digunakan pasca pandemi karena siswa langsung dibimbing oleh pendidik di dalam kelas serta melakukan bersama-sama dengan temannya, tetapi model mind mapping juga sangat cocok digunakan di masa pandemi covid-19 dimana siswa dapat menangkap materi yang disampaikan dengan baik serta meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat *mind mapping* sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan belajar terasa lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Penggunaan model *mind mapping* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPA. Penerapan model *Mind mapping* cocok digunakan pasca pandemi karena siswa langsung dibimbing oleh pendidik di dalam kelas serta melakukan bersama-sama dengan temannya, sehingga kreativitas siswa dapat terjadi, selain itu model *mind mapping* juga sangat cocok digunakan di masa pandemi covid-19 dimana siswa lebih aktif karena berimajinasi menuangkan pikiran sesuai yang diinginkan serta peserta didik yang semula belajar sambil bermain handpone akan fokus membuat peta pikiran. Dengan model ini pembelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif di kelas sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Adelia R, I., and Erwin. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5 (2021).
- Aprinawati, I. "Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 2, no. 1 (2018).
- Asrul, A., and M. Pia. "Implementasi Model Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022).
- Dwi Mukti, Fajar. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim." *Elementary* 7 (2019).
- Fauzi E, P. "Revolusi Komunikasi Dan Perubahan Sosial (Dampak Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa)." *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2020).

³³ I. Adelia R and Erwin, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 5 (2021).

Binti Susila Wati, Agus Purwowidodo: *Mind Mapping* Sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada Materi IPA Madrasah Ibtidaiyah Pasca Pandemi

Hasanah, U. "Penerapan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A MTs Nurul Islam Air Bakoman Kabupaten Tanggamus." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 2 (2016).

Hikmawati, N. "Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar: (Studi Meta-Sintesis)." *Jurnal Kariman* 8 (2020).

Ilham, Reynaldi et al. "Pemanfaatan Komunikasi Modern Di Era Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Taman Banten Lestari." In *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2021.

Jamaludin. "Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran." *Jurnal UM Palembang*, 2016.

Jelius, C. *Kreativitas Bagaimana Menanam, Membangun Dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Canensius, 1994.

Karim, A. "Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran." *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching* 1 (2018).

Liana Wati, N. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Melalui Model Blended Learning Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3 (2018).

Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Mukhlison, Efendi. "Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7 (2013).

Munasti, K., S. Surahman, and Hibana. "Penggunaan Mind Mapping Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak Di Masa Pandemi." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4 (2021).

Perni, N.N. "Ni Nyoman Perni, Kompetensi Pedagogik Sebagai Indikator Guru Profesional." *Jurnal Pendidikan* 4 (2019).

Putri Rahayu, A. "Penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Paradigma* 11 (2021).

Putri Ramadhani, S. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Mind Mapping Di SDN Manggarai 17 Pagi Tentang Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (2018).

Rahmawati, Yulia Z. "Strategi Mnemonic Dengan Menggunakan Kartu Make A Match pada Materi Trigonometri." *Menara Ilmu* XIII (2019).

Safitri, D. "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Balangan." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 (2016).

Sayekti, I.C. "Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kela IV SUB Tema I Tema 3 Kurikulum 2013." *Profesi Pendidikan Dasar* 1 (2019).

Suryana. *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba, 2003.

Syam, N., and R. Ramlah. "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, no. 3 (2015).

Tabrani. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Binti Susila Wati, Agus Purwowidodo: *Mind Mapping* Sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada Materi IPA Madrasah Ibtidaiyah Pasca Pandemi

Tataq Yuli Eko, S. "Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing)." In *Konferensi Nasional Matematika XII*. Denpasar: Universitas Udayana, 2004.

Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008.