

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

Maysarah Andini¹, Zaini Dahlan², Zunidar³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara

Info Artikel	Abstract
<p>Keywords: Creative Thinking Skills, LKPD, Mind Mapping, Changes in the Shape of Objects</p> <p>Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, LKPD, Mind Mapping, Perubahan Wujud Benda</p>	<p>This study discusses "The Influence of Mind Mapping-Based LKPD on Students' Creative Thinking Ability on Material for Changing the Form of Objects Class V SD Taman Siswa Medan Selayang". Based on an interview with a grade V teacher of SD Taman Siswa who was the location of the research, it was evident that teachers still did not know the characteristics of the creative thinking skills of their students. Given the importance of creative thinking skills for students to master 21st century skills, because there is no information about the creative thinking skills of grade V students of SD Taman Siswa, this research needs to be conducted. The results of this research are expected to provide valuable information for teachers about students' creative thinking skills, so that teachers can make the teaching and learning process more active and effective. The type of quantitative research applied in this study is experimental. This study uses an experimental method with a two-group post-test pre-test design. Based on the hypothesis test that has been carried out, it can be concluded that the use of mind mapping-based LKPD media has an effect on the creative thinking ability of grade V students of SD Taman Siswa Medan after obtaining a sig of 0.05, which is 0.000, then H_a is accepted and H_0 is rejected. It is hoped that teachers will be able to apply LKPD media based on mind mapping to improve students' creative thinking skills in science learning.</p> <p>Abstrak.</p> <p>Penelitian ini membahas mengenai "Pengaruh LKPD Berbasis Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD Taman Siswa Medan Selayang". Berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas V SD Taman Siswa yang menjadi lokasi penelitian, terbukti guru masih belum mengetahui ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif dari peserta didiknya. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi siswa untuk menguasai keterampilan abad 21, karena belum adanya informasi mengenai keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Taman Siswa, maka penelitian ini perlu dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi guru mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik, agar guru bisa membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan efektif. Jenis penelitian kuantitatif yang diterapkan dalam studi ini adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test post-test dua kelompok. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media LKPD berbasis mind mapping berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Taman Siswa Medan setelah diperoleh sig 0,05 yaitu 0,000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Diharapkan untuk guru agar dapat menerapkan media</p>

PENDAHULUAN

Kompetensi seseorang untuk dapat beradaptasi di abad ke-21 sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pembelajaran modern yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya sehingga mereka dapat membuat pengetahuan secara mandiri dan mendalam dan siap menghadapi tantangan masa depan (Harahap et al., 2021: 257). Berpikir kreatif bukan hanya menghasilkan ide-ide baru., tetapi juga memungkinkan kita untuk menemukan solusi yang inovatif untuk berbagai tantangan. Melatih kemampuan ini akan membuat kita lebih mudah melihat dan memanfaatkan peluang di sekitar kita (Ariani, 2023: 604-605).

Pembelajaran perlu diubah agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan masa depan. Dalam pengembangan sumber daya manusia, keterampilan belajar abad 21 harus menjadi prioritas utama (Mardiyah dalam Putri et al., 2023: 3). Dengan asumsi bahwa pembelajaran bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk menjadi orang yang relevan, saling bekerja sama, rasional, dan memahami hubungan antara masyarakat dan individu. Pendidikan adalah satu-satunya cara bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri, membimbing, dan meningkatkan keterampilan mereka sehingga mereka memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu. Ini karena keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki setiap orang (Putri et al., 2023: 3).

Menurut data yang dikumpulkan oleh global *creativity indeks* (Prayoga dalam Ariani, 2023: 605) Dari 139 negara yang ditinjau berdasarkan teknologi, talenta, dan toleransi, Indonesia berada pada peringkat 115. Ini menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang rendah di Indonesia. Namun, pemerintah telah menetapkan tujuan pendidikan nasional untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Ariani, 2023: 605). Semua mata pelajaran, termasuk sains, membutuhkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif. Guru harus memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpikir dan bertindak secara kreatif dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah (Aminin dalam Ariani, 2022: 606). Peran guru telah berkembang dari sekadar menyampaikan materi menjadi mediator dan fasilitator dalam pembelajaran. Mereka menawarkan peserta didik pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk bertanggung jawab atas desain, prosedur, dan eksperimen (Zhaffar & Rashes dalam Ariani, 2023: 606). Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif melalui penggunaan LKPD yang berbasis *mind mapping*. Penelitian sebelumnya oleh Dila Zahara et al. berjudul *Pengaruh LKPD berbasis mind mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di MIS Nurul Fadbilah* menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

Karena kurikulum 2013 berfokus pada peserta didik (*student-centered*), itu mendorong peserta didik agar berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Tujuan kurikulum ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreatif anak bangsa. Sebagai seorang pendidik, guru diharapkan tidak hanya mentransfer pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik, tetapi juga membimbing mereka untuk menjadi individu yang kreatif. Hal ini penting karena kemampuan bersaing di tingkat global menjadi sangat penting di era modern. Oleh karena itu, keterampilan kreatif sangat penting. Peserta didik akan sulit beradaptasi dengan dunia yang menuntut kreativitas jika mereka hanya memiliki pengetahuan dan pemahaman dasar (Humaeroh dalam Sumarli et al., 2019: 208).

Ketidakmampuan peserta didik untuk berpikir kreatif disebabkan karena mereka kurang memahami cara penerapan konsep atau teori dalam kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan ini juga dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman mereka tentang literasi bacaan, yang dapat membantu mereka memperluas referensi pengetahuan mereka. Akibatnya, tanggapan peserta didik cenderung lebih singkat dan kurang mendalam dalam mengembangkan ide-ide baru (Aminin, 2022: 981-982).

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

Tujuan dari Permendikbud Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik yang kreatif, produktif, analitis, mampu bekerja sendiri, bekerja sama dalam tim, ekspresif, mudah berkomunikasi dan menyampaikan ide di sekolah dasar dan menengah. Kemampuan berpikir peserta didik membantu mereka menyelesaikan masalah di sekitar mereka, terutama dalam hal berpikir kreatif. Kehidupan sehari-hari memerlukan ilmu pengetahuan alam (IPA), yang mencakup aspek alam sekitar dan sifat-sifat pembentukan benda (Sumarli et al., 2019: 208).

Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diartikan sebagai satu diantara fasilitas yang mendukung untuk sistem KBM (Harahap et al., 2021: 257). Kenyataannya, LKPD yang diterapkan di sekolah umumnya lebih menekankan pada pengetahuan peserta didik. Sementara LKPD yang akan diterapkan cenderung lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir dan penerapan materi yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru sering menggunakan pendekatan ceramah saat mengajar, yang membuat peserta didik bosan. Pembelajaran tetap berpusat pada cara guru menyampaikan materi di kelas (Hasibuan & Tanjung, 2023: 83-84).

Media pembelajaran harus dapat mendukung minat peserta didik untuk meningkatkan keterlibatannya dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nuryasana dalam Parapat et al., 2023: 31). Kreativitas seorang guru akan sangat bergantung kepada pemikiran kreatifnya. Akibatnya, seorang guru yang kreatif tentu sangat diperlukan selama proses belajar dalam kelas. Peserta didik akan terdorong untuk menjadi lebih kreatif jika gurunya kreatif. Tujuan dari hal tersebut adalah agar peserta didik terus mendapatkan pengalaman baru dan menarik serta untuk membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih hidup dan menyenangkan, penting untuk memastikan peserta didik tetap antusias dan terinspirasi oleh kreativitas guru (Sumarni et al., 2023)

Hal yang tidak efektif akan terjadi jika guru tidak berperan dengan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran konsep, hasil yang kurang efektif dapat terjadi, sehingga perkembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik akan terhambat. Pembelajaran yang kurang kreatif dapat menghalangi kreativitas dan keterlibatan peserta didik. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila rencana dan metode yang digunakan efektif dalam mempengaruhi potensi serta kemampuan belajar peserta didik. Dan dalam proses berpikirnya peserta didik diharapkan dapat berperan aktif (Sugilar dalam Frida Laksmi Dewi et al., 2023: 49).

Kapabilitas berpikir kreatif bisa ditingkatkan dan dilatih secara terus-menerus (De Bono dalam Jamaluddin, 2020: 203). Melatih kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran sangat krusial bagi peserta didik dalam mengakses dan mengolah data atau informasi, serta dalam mencari berbagai kemungkinan solusi untuk masalah dengan menekankan kualitas, relevansi, dan keragaman solusi (Asmin, Slameto dalam Jamaluddin, 2020: 203). Pembelajaran yang berfokus pada pengembangan berpikir tingkat lanjut dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Untuk mencapai tujuan ini, pendidik harus memiliki lingkungan pembelajaran yang memungkinkan kreativitas dan ekspresi berpikir yang bebas. (Asmin dalam Jamaluddin, 2020: 203-204). Guru harus membiasakan diri untuk memberikan penghargaan kepada peserta didik atas karya kreatif mereka, membuat pelajaran menyenangkan bagi peserta didik, dan mengarahkan mereka untuk mengemukakan masalah atau pertanyaan yang menantang. Guru juga harus memotivasi peserta didik untuk menjadi lebih kreatif (Slameto dalam Jamaluddin, 2020: 204).

Metode untuk menyimpan data dalam otak dan kemudian mengaksesnya kembali. *Mind mapping* bisa diibaratkan seperti peta jalan kota yang penuh dengan berbagai jalur. Seperti halnya peta jalan, *mind mapping* memberikan gambaran menyeluruh tentang suatu topik, membantu kita memahami posisi dan arah kita, serta merencanakan jalur yang paling efisien. Ini berfungsi sebagai peta rute untuk memori, yang mengatur fakta dan pemikiran dengan cara yang sesuai dengan cara kerja otak kita, sehingga mempermudah ingatan dan akses informasi (Aprinawati, 2018: 141).

Sementara itu, *mind map* juga bisa diartikan seperti teknik pembelajaran untuk memungkinkan peserta didik mengorganisasikan ide dan menuliskan informasi. Metode ini menekankan pada penggunaan warna dan bentuk sehingga meningkatkan minat belajar pada peserta didik dan memudahkan dalam

memahami materi. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang kreativitas dalam belajar adalah *mind mapping* (Zulfia Latifah et al., 2020: 40). Peserta didik diberi kesempatan untuk mencatat secara menyeluruh dan memanfaatkan seluruh kekuatan otak mereka untuk berpikir dan belajar melalui penggunaan *mind mapping* (Sari & Murdiono, 2019: 384-385). *Mind mapping* mempercepat pemikiran dan menyelesaikan masalah. Otak dilatih untuk berpikir menggunakan “kata kunci”, yang terpusat dan menyebar ke segala arah, menghubungkan berbagai konsep dengan imajinasi dan panca indera. *Mind mapping* memungkinkan otak bekerja sama dengan otak kanan dan kiri, yang memungkinkan mereka menghadapi dan menyelesaikan tugas yang dianggap sulit (Herdin, 2017: 136).

Metode *mind map* yaitu meningkatkan penggunaan seluruh potensi otak dengan memanfaatkan gambar visual dan berbagai alat grafis lainnya, dapat membantu peserta didik dalam mengingat kata-kata dan membaca, memperdalam pemahaman materi, membantu dalam mengatur informasi, serta menawarkan perspektif baru (Bobby dalam Irfan, 2017: 109). Pembuatan *mind mapping* adalah proses ini akan menjadi mengasyikkan karena melibatkan penggunaan gambar, warna, dan berbagai elemen lainnya. Aplikasi *mind map* sangat banyak, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Mereka dapat digunakan untuk meringkas, mengkaji ulang (*review*), mendokumentasikan, memberikan pengajaran, menyusun buku, menyampaikan presentasi, melakukan penelitian, serta mengelola waktu. Metode *mind mapping* dalam proses belajar mengajar mengaktifkan kedua sisi otak, memicu emosi positif, dan membuat peserta didik merasa gembira dalam belajar karena melibatkan otak kanan (Widiyono, 2021: 8).

Diharapkan bahwa ide atau konsep yang dituangkan oleh peserta didik selama proses pembuatan *mind mapping* dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Kemampuan elaborasi mereka akan meningkat ketika mereka mengembangkan setiap ide dan gagasan yang mereka ciptakan. Kemampuan dalam mengembangkan ide ini akan menghasilkan konsep baru yang membantu mereka lebih mudah memahami dan menguasai pelajaran. Hal ini dikarenakan ketika peserta didik diminta agar bisa menyampaikan ide dan pemikiran mereka, mereka dapat mengekspresikannya dengan jelas (Rahayu, 2021: 68).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan pengetahuan yang bersifat dinamis dan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). IPA mempelajari semua aspek kehidupan yang kompleks dan menghasilkan penemuan baru melalui eksperimen (Bahij et al dalam Liza & Dahlan, 2022: 113). Pengembangan keterampilan eksplorasi ilmiah dan pemahaman tentang aktivitas sehari-hari harus menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran IPA (Sari & Angreni dalam Liza & Dahlan, 2022: 113-114).

Pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan berpikir kreatif, yang melibatkan keterampilan dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan membantu mereka menemukan solusi untuk masalah mereka dan menemukan cara untuk menyelesaikan langkah penyelesaian IPA (Hidayah et al., 2021: 1370).

Karena pembelajaran IPA memiliki cakupan yang luas, pelajaran IPA harus dilaksanakan secara efektif. Karena cakupan materi yang luas, guru harus tidak bergantung pada satu sumber untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mendukung proses KBM serta membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus dipilih dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Rambe et al., 2023: 105).

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas V SD Taman Siswa yang menjadi lokasi penelitian, terbukti guru masih belum mengetahui ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif dari peserta didiknya. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan abad 21, karena belum adanya informasi mengenai keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Taman Siswa, maka penelitian ini perlu dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi guru mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik, agar guru bisa membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan efektif. Sebaliknya, selama proses pembelajaran, peserta didik belum mampu menampilkan kemampuan berpikir kreatif mereka secara optimal, baik secara verbal maupun

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

dengan tertulis. Observasi di kelas VA menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan tampak bosan ketika guru menyampaikan materi. Namun, ketika guru meminta peserta didik dalam menyampaikan ide kreatif di depan kelas, sebagian dari mereka mengalami kesulitan dan tidak dapat menyampaikan gagasan-gagasan yang ada dalam benak mereka.

Salah satu cara untuk mengatasi terbatasnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan menggunakan platform Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD yang mampu mempermudah guru agar mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami teori melalui latihan dan permasalahan yang disajikan. Ini sangat relevan dalam pembelajaran saat ini, yang sering dilakukan dengan metode konvensional menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang hanya berisi teks. Oleh karena itu, penggunaan LKPD sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aryanitha & Agung, 2022: 162).

Berdasarkan uraian tersebut, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh LKPD Berbasis *Mind Mapping* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA di SD Taman Siswa Medan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif eksperimen** yang bertujuan menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pengukuran, manipulasi perlakuan, serta pengendalian kondisi penelitian (Azhari et al., 2023; Samsu, 2017). Metode eksperimen yang digunakan adalah **desain pre-test post-test dua kelompok**, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian memperoleh perlakuan berbeda, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir kreatif setelah perlakuan (Salim & Haidir, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah **LKPD berbasis Mind Mapping**, yaitu bahan ajar yang menggunakan konsep pemetaan pikiran untuk membantu peserta didik memahami dan merangkum materi, sedangkan variabel terikatnya adalah **kemampuan berpikir kreatif**, yaitu kemampuan menghasilkan ide baru, inovatif, dan memecahkan masalah. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang disusun berdasarkan kisi-kisi kemampuan berpikir kreatif yang mencakup aspek berpikir lancar, luwes, asli, dan merinci, dengan total 10 soal. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

a. *Validitas* (Keshahihan)

Untuk memeriksa keabsahan item soal, digunakan *Korelasi Product Moment Pearson*. Rumus yang dipakai adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X \cdot Y - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(\sum X)^2 - (\sum X)^2} \cdot (N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

Kriteria pengujian menyatakan bahwa suatu item dianggap memiliki validitas tinggi jika r_{hitung} lebih besar sama dengan r_{tabel} . Nilai r_{hitung} diperoleh dari nilai kritis $r_{product\ moment}$. Peserta didik kelas VIA SD

Taman Siswa Medan Selayang digunakan sebagai penilai untuk mengesahkan tes yang akan diterapkan pada kemampuan berpikir kreatif di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kriteria pengujian *Bivariate Pearson (Product Moment)*

- a) Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (untuk uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tersebut menunjukkan korelasi yang signifikan dengan skor total dan dianggap valid.
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (untuk uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan skor total, sehingga dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Tafsiran
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Validitas cukup
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

Tindakan yang perlu diambil untuk memastikan bahwa instrumen memiliki tingkat validitas yang tinggi adalah melakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Metode yang diterapkan untuk menguji validitas instrumen yaitu validitas internal yaitu dengan validasi butir soal yang diujikan melalui validitas statistik yaitu pengujian sampel sebelum diujikan kepada sampel sesungguhnya.

b. *Reliabilitas* (Kehandalan)

Hasil pengukuran hanya dapat dianggap akurat jika, ketika dilakukan beberapa kali pengukuran pada kemampuan peserta didik yang sama, hasil yang diperoleh menunjukkan konsistensi relatif, dengan catatan bahwa aspek yang diukur pada peserta didik tersebut tetap konsisten (Asmin & Mansyur, 2014).

Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas

Interval	Tingkat Reliabilitas
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Untuk memastikan instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi, perlu dilakukan uji coba instrumen. Uji reliabilitas menggunakan analisis *Cronbach alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,526 (lihat Lampiran 10). Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen tes yang berupa uraian dengan lima item soal cukup reliabel untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. *Taraf Kesukaran*

Pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah tidak dapat mendorong *audiens* untuk meningkatkan upaya dalam menyelesaikannya. Sebaliknya, jika soal terlalu sulit, hal itu bisa membuat *audiens* merasa putus asa dan kehilangan motivasi untuk mencoba lagi karena dianggap berada di luar kemampuan mereka. Dalam istilah evaluasi, tingkat kesulitan ini diberi simbol "P" yang diwakili oleh "proporsi" (Febriana, 2019: 128).

Tabel 3.5 Indeks Taraf Kesukaran

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,31 \leq P < 0,70$	Cukup (Sedang)
$0,71 \leq P < 1,00$	Mudah

Sumber: Klasifikasi Indeks Kesukaran dalam Buku Arikunto

d. Daya Pembeda

Daya pembeda suatu instrumen merupakan kemampuan instrumen untuk membedakan antara kelompok *audiens* yang berkemampuan tinggi (cerdas) dan kelompok yang berkemampuan rendah. Indeks daya pembeda ini dikenal dengan simbol "D" dan dinyatakan melalui indeks diskriminasi (Febriana, 2019).

Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,21 – 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,41 – 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,71 – 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

Sumber: Klasifikasi Indeks Kesukaran dalam Buku Arikunto

Teknik Analisis Data

Setelah data dari penelitian dikumpulkan, tahap berikutnya adalah menganalisis data yang telah diperoleh. Proses ini, yang juga dikenal sebagai pengolahan dan penafsiran data, melibatkan perbandingan antara dua elemen atau nilai variabel untuk menentukan perbedaannya atau rasio antara keduanya. Kemudian, kesimpulan diambil dengan menghitung selisih (X-Y) atau rasio (X/Y) (Misbahuddin & Hasan, 2013).

Tindakan ini penting karena tujuan dari analisis data adalah untuk merangkum dan memahami data kuantitatif yang telah dikumpulkan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses analisis data untuk penelitian ini:

1) Analisis Data Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif merujuk pada teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyajikan sekumpulan data sehingga memberikan informasi yang bermanfaat. Metode ini berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran tentang objek yang diteliti berdasarkan data sampel atau populasi yang ada, tanpa melakukan analisis mendalam atau menarik kesimpulan yang bersifat umum (Supardi, 2012: 31).

Dalam statistika deskriptif ini, akan dibahas metode penyajian data menggunakan tabel sederhana, tabel kontingensi, serta distribusi frekuensi. Ini mencakup analisis seperti modus, median, mean, serta variasi kelompok yang diukur melalui rentang, variansi, dan simpangan baku (Supardi, 2012: 31).

2) Uji Pra-syarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak, diperlukan uji normalitas. Uji normalitas adalah metode yang digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Nuryadi et al., 2017: 79). Asumsi tentang distribusi normal data sangat penting untuk memilih jenis analisis statistik yang sesuai pada langkah berikutnya. Distribusi data yang normal merupakan syarat untuk menerapkan analisis parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada data hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Teknik yang dipakai dalam rangka menguji normalitas adalah metode *Kolmogorov-Smirnov*. Tes satu sampel *Kolmogorov-Smirnov* adalah jenis tes *goodness-of-fit*. Tes ini digunakan untuk menilai seberapa baik data

dalam sampel sesuai dengan distribusi teoretis tertentu. Tujuan dari tes ini adalah untuk menentukan apakah skor-skor dalam sampel bisa dianggap berasal dari populasi dengan distribusi yang telah ditentukan (Nuryadi et al., 2017: 83).

Berdasarkan hasil output, nilai signifikansi diperoleh dan keputusan diambil berdasarkan hasil tersebut. Proses pengambilan keputusan dengan metode uji ini dilakukan sebagai berikut:

- a) Apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 atau 5%, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
 - b) Apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 atau 5%, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.
- b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk memeriksa apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama (Nuryadi et al., 2017: 89). Pengujian homogenitas varians dilakukan di awal analisis data untuk memastikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi di setiap kelompok data. Prosedur untuk menguji homogenitas varians melibatkan perhitungan nilai F. Keputusan mengenai hasil pengujian diambil berdasarkan nilai ini:

Jika nilai sig < 0,05 berarti tidak homogen.

Jika nilai sig > 0,05 berarti homogen.

Uji Hipotesis Statistik (Uji T)

Setelah melakukan penelitian mendalam dari berbagai sumber untuk menentukan asumsi dasar, langkah selanjutnya adalah menyusun hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sesuatu yang dianggap benar pada suatu tingkat tertentu, berdasarkan pertanyaan yang ditetapkan sebagai masalah penelitian. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, disusun jawaban sementara yang kemudian diuji melalui proses pengujian hipotesis (Nuryadi et al., 2017: 74).

Hipotesis statistik adalah pernyataan yang melibatkan parameter dari suatu populasi. Uji hipotesis merupakan prosedur yang digunakan untuk memeriksa kebenaran pengujian hipotesis statistik tentang suatu populasi, dengan menggunakan data yang diambil dari sampel populasi tersebut (Nuryadi et al., 2017: 74).

Uji T atau T-Test adalah jenis uji statistik parametrik yang digunakan untuk mengevaluasi signifikansi dan relevansi dalam satu atau dua kelompok sampel (Wulandari, 2023: 160). Pada penelitian ini, digunakan *uji t sampel independent* untuk menentukan perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang tidak saling bergantung. Responden dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok yang menerima perlakuan pembelajaran dengan LKPD konvensional dan kelompok lainnya yang menggunakan LKPD berbasis *mind mapping*.

Uji T independen ini memerlukan beberapa asumsi atau syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. variabel yang saling berhubungan berupa data kategorik dan numerik (dengan hanya dua kelompok);
- b. dua kelompok data yang independen (bebas); data memiliki distribusi yang normal.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen

Statistik	Item Soal
Jumlah Peserta Didik	34

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

Jumlah Soal	10
Nomor Valid	1, 3, 4, 8, 9
Jumlah Soal Valid	5

Sebelum melakukan analisis data, langkah pertama adalah menganalisis instrumen soal yang telah diuji coba pada kelas VI. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berbentuk tes uraian yang terdiri dari 10 butir soal. Dari ke-10 butir soal ini yang nantinya akan digunakan sebagai alat ukur penelitian bentuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, mendapatkan validasi dari peserta didik, validitas juga ditelaah oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut.

Berdasarkan hasil analisis tes menggunakan *IBM SPSS Statistics 23*, instrumen soal dianggap valid jika nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel*. Setelah menganalisis hasil uji coba instrumen soal, ditemukan bahwa dari 10 butir soal yang diuji pada peserta didik, 5 butir soal dinyatakan valid, sementara 5 butir soal lainnya tidak valid. Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah item-item tes valid atau tidak. Item tes yang tidak memenuhi syarat akan diabaikan, sedangkan item yang valid akan diterapkan dalam percobaan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dari 10 butir soal yang diuji, diperoleh hasil akhir validitas seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,617444	0,3388	Valid
Pertanyaan 2	0,259817	0,3388	Tidak Valid
Pertanyaan 3	0,348879	0,3388	Valid
Pertanyaan 4	0,430414	0,3388	Valid
Pertanyaan 5	0,3131171	0,3388	Tidak Valid
Pertanyaan 6	0,2969603	0,3388	Tidak Valid
Pertanyaan 7	0,215079	0,3388	Tidak Valid
Pertanyaan 8	0,438052	0,3388	Valid
Pertanyaan 9	0,458052	0,3388	Valid
Pertanyaan 10	0,174385	0,3388	Tidak Valid

Pengujian validitas menunjukkan semua butir atau item tes yang berjumlah 10 soal dinyatakan 5 soal terbukti valid (Lampiran), dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} 0,3388 dan tingkat signifikansi 5% $df = (N-2) = 32$.

Dalam perhitungan validitas 10 soal uji coba, ditemukan bahwa 5 soal di antaranya valid dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji Reliabilitas

Setelah item-item pada instrumen soal dinyatakan valid, langkah berikutnya adalah menguji reliabilitas instrumen tersebut. Peneliti memanfaatkan skor yang diperoleh dari jawaban peserta didik dalam kelas uji coba untuk menghitung tingkat reliabilitas, dan hasilnya adalah:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Bentuk Instrumen	Koefisien Reliabilitas	Kategori
------------------	------------------------	----------

Uraian	0,526	Cukup Reliable
--------	-------	-----------------------

Uji reliabilitas menggunakan analisis *Cronbach alpha* dan didapatkan nilai 0,526. Ini menunjukkan bahwa instrumen tes berbentuk uraian dengan lima item soal cukup reliabel untuk digunakan mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Taraf Kesukaran

Tabel 4.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen

Item Soal	Mean	Maksimum	Hasil	Interpretasi
Pertanyaan 1	3,68	4	0,92	Mudah
Pertanyaan 2	2,88	4	0,72	Mudah
Pertanyaan 3	3,21	4	0,80	Mudah
Pertanyaan 4	3,47	4	0,86	Mudah
Pertanyaan 5	2,91	4	0,72	Mudah
Pertanyaan 6	3,15	4	0,78	Mudah
Pertanyaan 7	2,88	4	0,72	Mudah
Pertanyaan 8	3,35	4	0,83	Mudah
Pertanyaan 9	3,32	4	0,83	Mudah
Pertanyaan 10	1,68	4	0,42	Sedang

Tingkat kesulitan soal diuji untuk menentukan apakah soal yang diberikan termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sulit. Dengan membandingkan nilai rata-rata (*mean*) dari setiap soal dengan skor maksimum, kita dapat menginterpretasikan tingkat kesulitan soal tersebut. Berdasarkan tabel perhitungan tingkat kesulitan, terdapat 9 soal yang tergolong mudah dan 1 soal yang tergolong sedang.

Daya Pembeda

Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen

Kriteria	Item Soal	
	Nomor	Jumlah Soal
Jelek	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10	8
Cukup	9	1
Baik	1	1
Baik Sekali	-	-
Jumlah		10

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil analisis daya pembeda ada instrumen tes uraian dengan menggunakan *IBM SPSS 23.0 Version*. Diperoleh 8 soal jelek, 1 soal cukup, dan 1 soal baik.

Deskripsi Hasil Analisis Data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Tabel 4.9 Nilai Statistik Deskriptif *Pretest* Peserta Didik Kelas

Kontrol dan Eksperimen		
Statistik	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Sampel	17	22
Nilai Terendah	40	40
Nilai Tertinggi	70	75
Rata-rata (Mean)	54,41	56,13

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa kelompok kontrol terdiri dari 17 orang, sementara kelompok eksperimen memiliki 22 orang, dengan kelas kontrol memiliki nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 70 sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 75, dan memiliki rata-rata kelas kontrol 54,41 dan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 56,13.

Tabel 4.10 Nilai Statistik Deskriptif *Posttest* Peserta Didik Kelas

Kontrol dan Eksperimen		
Statistik	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Sampel	17	22
Nilai Terendah	55	75
Nilai Tertinggi	80	95
Rata-rata (Mean)	68,23	86,13

Tabel menunjukkan bahwa kelompok kontrol terdiri dari 17 peserta, sedangkan kelompok eksperimen berjumlah 22 peserta, dengan kelas kontrol memiliki nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 80 sementara itu, kelas eksperimen memiliki nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95, dengan rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 68,23 dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 86,13.

Uji Normalitas

Untuk menentukan uji statistika yang akan digunakan maka perlu diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal.

1. Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Kontrol

Tabel 4.11 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Pretest*

Kelompok Kontrol

Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Unstandardized Residual</i>	Keterangan
Nilai <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	0,164	Normal
Sig	0,163	

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov pretest* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,163 yang berarti lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

2. Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.12 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Pretest*

Kelompok Eksperimen

Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Unstandardized Residual</i>	Keterangan
Nilai <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	0,164	Normal
Sig	0,200	

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov pretest* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,200 yang berarti lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

3. Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel 4.13 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Posttest*

Kelompok Kontrol

Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Unstandardized Residual</i>	Keterangan
Nilai <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	0,164	Normal
Sig	0,144	

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov pretest* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,144 yang berarti lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

4. Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.14 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Pretest*

Kelompok Eksperimen

Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Unstandardized Residual</i>	Keterangan
Nilai <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	0,164	Normal
Sig	0,163	

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov pretest* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,053 yang berarti lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Dengan memanfaatkan metode *Analyze-Compare Means-Oneway Anova* yang didukung oleh program *IBM SPSS Version 23.0*, hasil *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memperlihatkan bahwa data tersebut memiliki keseragaman (homogen).

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Uji <i>Analyze-Compare Means-Oneway Anova</i>	Sig	Keterangan
Oneway	0,472	Homogen

Berdasarkan nilai signifikansi 0,472 yang tercantum dalam tabel, yang lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* untuk kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen.

Tabel Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Uji <i>Analyze-Compare Means-Oneway Anova</i>	Sig	Keterangan
Oneway	0,637	Homogen

Berdasarkan nilai signifikansi 0,637 yang tercantum dalam tabel, yang lebih besar dari 0,05, hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dianggap homogen.

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda

Setelah melaksanakan *pretest* di kelas kontrol, diketahui bahwa 17 peserta didik di kelas tersebut belum mencapai nilai KKM (75). Di sisi lain, di kelas eksperimen, terdapat 21 peserta didik yang juga belum mencapai nilai KKM. Detail hasil *pretest* dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Nilai Total	<i>Pretest</i>			
		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
1	95-100	-	-	-	-
2	85-90	-	-	-	-
3	75-80	-	-	1	0,04

65-70	3	0,18	5	0,28
55-60	8	0,47	8	0,36
45-50	5	0,29	7	0,32
35-40	1	0,05	1	0,04
Jumlah	17	100	22	100
Tuntas (>75)	-	-	1	5
Tidak Tuntas (<75)	17	100	21	95
Tertinggi		70		75
Terendah		40		40
Rata-rata		54,41		56,13

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada pretest IPA tentang materi perubahan wujud benda di kelas kontrol adalah 70, sedangkan nilai terendahnya adalah 40. Di sisi lain, pada kelas eksperimen, nilai tertinggi untuk tes awal (*pretest*) adalah 75 dan nilai terendah sama-sama 40. Rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 54,41, sedangkan di kelas eksperimen rata-ratanya adalah 56,13.

Deskripsi Data Akhir Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda

Hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang memuaskan. Data *posttest* untuk kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Nilai Total	<i>Posttest</i>			
		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
	95-100	-	-	4	0,18
	85-90	-	-	12	0,54
	75-80	4	0,23	6	0,28
	65-70	11	0,64	-	-
	55-60	2	0,13	-	-
	45-50	-	-	-	-
	35-40	-	-	-	-
Jumlah		17	100	22	100
Tuntas (>75)		4	0,24	22	100
Tidak Tuntas (<75)		13	0,76	-	-

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

Tertinggi	80	95
Terendah	55	75
Rata-rata	68,23	86,13

Dari tabel tersebut, tampak bahwa dalam *pretest* pembelajaran IPA mengenai perubahan wujud benda pada kelas kontrol, nilai paling tinggi adalah 80 dan paling rendah adalah 55. Sementara itu, di kelas eksperimen, nilai *pretest* paling tinggi mencapai 95 dan nilai paling rendah diperoleh nilai 75. Sementara itu, rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 68,23, sedangkan di kelas eksperimen adalah 86,13.

Uji T

Uji ini dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample* untuk menilai apakah penggunaan media LKPD berbasis *mind mapping* memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Di bawah ini adalah hasil dari uji t yang dilakukan:

Tabel 4.19 Hasil Uji T

	Mean	N	Sig
Kelompok Kontrol	56,14	17	
Kelompok Eksperimen	86,14	22	0,000

Berdasarkan hasil *output*, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima karena nilai signifikansi (*sig*) lebih kecil dari 0,05, yaitu 0,000. Ini mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam kelompok eksperimen yang menggunakan media LKPD berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran berbeda dari kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Taman Siswa Medan Selayang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Taman Siswa Medan Selayang yang melibatkan dua kelas dimana keduanya merupakan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Bagian ini akan menguraikan hasil-hasil yang didapat dari penelitian. Temuan tersebut meliputi kesimpulan yang diperoleh dari data yang dikumpulkan serta hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Analisis menunjukkan bahwa LKPD yang memanfaatkan *mind mapping* memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan sesuai dengan hasil observasi tampak adanya perubahan pada peserta didik di awal pembelajaran, di mana beberapa dari mereka terlibat dalam aktivitas lain atau menunjukkan sikap acuh selama proses pembelajaran.

Pada observasi berikutnya, terlihat bahwa banyak peserta didik mulai menjawab pertanyaan dan ada juga yang secara aktif menawarkan diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah praktikum, peserta didik menunjukkan peningkatan aktivitas dan kepercayaan diri dalam menyampaikan perasaan serta pendapat mereka, yang mendorong semangat mereka untuk lebih antusias mengikuti proses

pembelajaran. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik tidak lagi sering meninggalkan kelas dan tidak merasa bosan atau tertekan selama kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel distribusi uji-t (*independent sample test*), menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif setelah diterapkannya media pembelajaran LKPD berbasis *mind mapping*, yang diukur melalui hasil *posttest*, memiliki nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan LKPD berbasis *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Taman Siswa Medan Selayang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Taman Siswa Medan mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media tersebut. Penggunaan LKPD berbasis *mind mapping* terbukti efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan ide, memahami konsep, serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa media LKPD berbasis *mind mapping* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, media LKPD berbasis *mind mapping* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Hutabarat, Z. S. (2023). *Teknik Peta Pikiran (Mind Mapping): Motivasi Belajar Melalui Keterampilan Menulis*. 21.
- Aminin, I. (2022). Pemanfaatan Air Limbah untuk Meningkatkan Literasi Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 977–996. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.724>
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (*Mind Mapping*) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2, 140–147.
- Ariani, R. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Proyek Pembuatan Bel Listrik Sederhana. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 603–616. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.879>
- Asmin, & Mansyur, A. (2014). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar Dengan Analisis Klasik dan Modern*. LARISPA INDONESIA.
- Azhari, M. T., Bahri, A. F., Asrul, & Rafida, T. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Buzan, T. (2008a). *Buku Pintar Mind Map* (6th ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2008b). *How to Mind Map* (5th ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eko, S., & Mitarlis. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Strategi Mind Mapping untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif pada Materi Redoks Kelas X. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2), 185–194.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

- Frida Laksmi Dewi, Rizky Esti Utami, Aries Tika Damayani, & Kanti Kartika Sari. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pandean Lamper 01 Semarang. *Janacitta*, 6(1), 48–56. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i1.2264>
- Harahap, I. H., Nirwana, A., & Hutasuhut, M. A. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Ekskresi*. 11(3).
- Hasbi, S. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Manhaji Medan.
- Hasibuan, H., & Tanjung, I. F. (2023). *Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SMA* (Vol. 10, Issue 2).
- Herdin. (2017). *7 Rabasia Mind Map (Membuat Anak Genius)*. PT Gramedia.
- Hidayah, N. C., Ulya, H., & Masfuah, S. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berdasarkan tingkat kemampuan matematis [Analysis of the creative thinking ability of elementary school students based on the level of mathematical ability]. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1368–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1366>
- Husni, M., & Zainuddin. (2018). Memahami Konsep Pemikiran Mind Map Tony Buzan (1970) dalam Realitas Kehidupan Belajar Anak. *Al-Ibrab*, 3(1), 110–126.
- Irfan, M., & Syahrani. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2).
- Jamaluddin. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2012, 1042–1045.
- Jannah, R., Yolanda, S. D., & Ulfa, S. W. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berkarakter Islami pada Praktikum Pembelajaran IPA di MTS Raudhatul Akmal. *Journal on Education*, 5(2), 2123–2136. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.863>
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2014). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V SD/MI Tema 1*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Liza, N., & Dahlan, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Alam Sekitar Dalam Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 112–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.19987>
- Mahfud, M. (2019). Kemampuan Berfikir Kreatif (Creative Thinking Skill) pada Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading – Mind Mapping (Sr- Mm). *Prosiding Seminar Nasioal Biologi V*, 443–449.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y. ., & Wardono. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Teori Wallas pada Materi Geometri Kelas VIII. *Unnes : Universitas Negeri Semarang*, 21(1), 229–234.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Bumi Aksara.
- Novitri Antika, R., & Nawawi, S. (2017). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA KULIAH SEMINAR TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA The Effect of Project Based Learning Model in Seminar Course to Student's Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 72–79.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.

- Oktapia, L., & Siregar, L. N. K. (2023). Development of LKPD Based on Contextual Teaching and Learning on Square and Rectangular Materials to Improve Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 937–954. <https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.479>
- Olivia, F. (2013). *5-7 Menit Ayyik Mind Mapping Kreatif*. PT Elex Media Komputindo.
- Parapat, E. J., Ulfa, S. W., & Dwi Jayanti, U. N. A. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Biologi Materi Sistem Pernapasan Di Madrasah Aliyah. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v14i1.7771>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Putri, A., Anas, N., & Adlini, M. N. (2023). Analisis Keterampilan Abad 21 Siswa Dalam Pembelajaran Biologi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkekarakter*, 1(5), 1–17. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/395>
- Rahayu, P. A. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Paradigma*, 11, 65–80.
- Rambe, R. N., Purba, T. P., Hasanah, N. A., Khairani, A., Alwi, M. F., & Rahman, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Pop-up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di SDN 107430 Galang. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 2962–1135. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1315>
- Ridwan, T., & Nasrulloh, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 466. <https://doi.org/10.29210/020221520>
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis (Pertama)*. Penerbit Kencana.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA). [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(01\)42777-2](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(01)42777-2)
- Sari, R. A., & Murdiono, M. (2019). the Effect of Mind Mapping Learning Method on Critical and Creative Thinking Ability. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 8(4), 385–391.
- Sudrajat, D. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan dengan Pendekatan Kuantitatif* (Vol. 6, Issue 2). PT. Indo Pustaka Sinergis.
- Sumarli, Suwanto, I., & Wiwit. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sd Pada Tema Ekosistem Ditinjau Dari Tipe Kepribadian. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69.
- Sumarni, Halim, F. A., Fatihah, N. A., Rahmatiani, L., Kardinus, W. N., Al-Anshari, A., & Solang, D. J. (2023). *Pembelajaran Abad 21*. PT. literasi Nusantara Abadi Group.
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1787–1799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>
- Supardi. (2012). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. PT. Ufuk Publishing House.
- Susanti, W., Saleh, L. F., Saloom, G., & Ndorang. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Penerbit Media Sains Indonesia.

PENGARUH LKPD BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD TAMAN SISWA MEDAN SELAYANG

- Syahza, A. (2021). Metodologi Penelitian. In *Unri press*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- The University of Adelaide. (2014). Mind Mapping: Writing Centre Learning Guide. *The University of Adelaide*, 8–11. www.adelaide.edu.au/writingcentre/
- Wardani, H. (2020). Development of Students' Worksheet With Mind Mapping Strategy To Improve the Students' Creative Thinking Skills on Stoichiometry Materials. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.26740/jcer.v3n2.p58-64>
- Widiyono. (2021). Mind Mapping Strategi Yang Menyenangkan. In *Lima Aksara*.
- Windura, S. (2008). *Mind Map: Langkah Demi Langkah*. PT Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2009). *Mind Map for Business Effectiveness*. PT Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2013). *1st Mind Map untuk Siswa, Guru, & Orang Tua*. PT Elex Media Komputindo.
- Wiyani, W., & Fajrie, N. (2023). Kemampuan Siswa Dalam Berpikir Kreatif Melalui Media Kolase Pada Materi Gambar Tiga Dimensi. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 3(2), 73–79.
- Wulandari, A. (2023). *Statistika Pendidikan* (Nurhawinda (ed.)). CV. Bintang Semesta Media.
- Yahdi, M., Halimah, A., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., Ilmiah, J., & Madrasah, P. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* PENGARUH PENGGUNAAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V MIN 1 KOTA MAKASSAR Pendidikan adalah usaha sadar dan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu k. 04(2), 109–116.
- Yoga, D. (2022). *Mind Map: Cara Mudah Meraih Prestasi*. PT Elex Media Komputindo.
- Zulfia Latifah, A., Hidayat, H., Mulyani, H., Siti Fatimah, A., & Sholihat, A. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>
- Zunidar, Z. (2022). The Implementation of the Mind Mapping Model in Developing Children's Creativity in Thematic Lessons. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3859–3866. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2779>