



Keefektifan *Mind Mapping Tony Buzan* Berbantuan *Media Play While Thinking* Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Siswa

¹Anggraeni, ²Kartika Yuni Purwanti

^{1,2}(PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo)

¹eanggraenni@gmail.com ²kartika.yuni92@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Permasalahan yang dihadapi adalah motivasi siswa rendah serta guru kurang memperhatikan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Jenis penelitian adalah *true-eksperimen* dengan desain *pretest- posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel secara random yang berjumlah 7 sekolah. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample test*, uji t dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat pengaruh penggunaan *mind mapping* berbantuan *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas siswa, hasil uji regresi menunjukkan taraf signifikansi $0,003 > 0,005$, (2) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas siswa, hasil uji t dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, dan (3) Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan *play while thinking* efektif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, hasil uji *paired sample t-test* taraf signifikansi $0,000 > 0,05$.

Kata Kunci: *Mind Mapping Tony Buzan; Play While Thinking; Motivasi; Kreativitas*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the mind mapping learning model assisted with play while thinking on students' motivation and creativity. The problems faced are low student motivation and teachers do not pay attention to student creativity in learning. This type of research is true-experimental design with pretest-posttest control group design. Random sampling technique. Data analysis techniques used normality test, homogeneity test, paired sample test, t test and simple linear regression test. The results of the research show: (1) There is an effect of using mind mapping assisted with play while thinking on student motivation and creativity, the results of regression test show a significance level of $0.003 > 0.005$, (2) There are differences in the use of mind mapping assisted play while thinking on motivation and creativity students, the results of the t test with a significance level of $0.000 < 0.05$, and (3) the mind mapping learning model assisted with play while thinking is effective in increasing student motivation and creativity, the results of the paired sample t-test with a significance level of $0.000 > 0.05$.

Keywords: *Mind Mapping; Play While Thinking; Motivation; Creativity*

PENDAHULUAN

Permasalahan seperti rendahnya motivasi belajar siswa di SD merupakan salah satu permasalahan umum yang ada di Indonesia. Menurut wawancara dari guru kelas yang peneliti temui, terdapat beberapa siswa yang mempunyai masalah motivasi belajar yang rendah. Rendahnya

motivasi belajar siswa inilah yang seharusnya mendapat perhatian karena pengaruhnya sangat besar terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Selain faktor pengetahuan keberhasilan proses belajar mengajar ini ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Proses ini akan berhasil apabila ada keinginan ataupun dorongan dalam diri siswa yang

biasa disebut motivasi. Tanpa adanya motivasi maka siswa tidak akan belajar dengan baik dan akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Rendahnya motivasi belajar siswa biasanya ditandai dengan malas mengerjakan pr, sering berbicara sendiri dengan temannya, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak memperhatikan pembelajaran, kurangnya dorongan untuk mengerjakan tugas, kurang bersemangat mengikuti proses belajar mengajar dan lainnya (Indriyani, 2016).

Biasanya siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah akan menimbulkan beberapa masalah di kelas seperti mengganggu temannya, membuat gaduh kelas serta tidak memperhatikan guru. Apabila seorang anak memiliki ciri tersebut biasanya anak tersebut termasuk dalam anak yang mempunyai motivasi belajar yang rendah. Supaya kelas menjadi kondusif dan nyaman untuk belajar guru seharusnya mengupayakan agar siswa-siswanya mempunyai motivasi yang tinggi di dalam kelas. Motivasi belajar juga mempunyai pengaruh dalam menentukan prestasi yang akan dicapai oleh siswa. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka anak tersebut akan mendapat prestasi yang baik. Ada beberapa penyebab seorang anak memiliki motivasi belajar yang rendah antara lain orang tua, guru, kondisi sosial ekonomi dan aspek psikis. Penyebab menurunnya motivasi anak yaitu upaya guru dalam mengelola kelas Guru yang memiliki kompetensi dalam mengajar kurang baik dapat mempengaruhi motivasi belajar anak (Purwanti & Suryani, 2018). Guru seharusnya mampu mengatasi kesulitan belajar yang sedang dialami anak saat pembelajaran. Jika guru tidak mampu mengatasi kesulitan itu maka anak tersebut akan tertinggal dalam pembelajaran.

Selain motivasi belajar yang rendah, permasalahan kreativitas siswa yang kurang menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Aktivitas berpikir yang bersifat menyebar menghasilkan pandangan baru yang berbeda serta tidak dibatasi pada hasil sesuai dengan kegunaannya (Khoiriyah dan Hanifah, 2018). Kemampuan pada kreativitas yang terbentuk atau dibentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi dan berpikir sehingga menghasilkan ide-ide yang unik yang dapat menarik minat. Individu yang memiliki potensi kreatif mempunyai cirri-ciri punya hasrat keingintahuan yang cukup besar, terbuka, memiliki semangat untuk meneliti dan aktif. Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan cara sebagai pemecahan masalah yang

sedang dihadapi oleh guru berdasarkan tingkah laku siswa yang tidak dapat dihindari saat pembelajaran berlangsung (Hasanah dan Suyadi, 2020).

Dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar, guru seharusnya mampu membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan agar anak senang menerimanya. Ada beberapa anak yang mempunyai motivasi belajar rendah, seperti berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung, tidak mengerjakan pr, tidak memperhatikan guru, mengantuk saat pembelajaran berlangsung dan tidak semangat. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan menjadikan suasana kelas menjadi lebih disegani oleh anak. Model pembelajaran mempunyai manfaat bagi guru maupun bagi siswa.

Manfaat bagi guru mampu memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai langkahnya, dapat dijadikan alat untuk mendorong motivasi belajar siswa dan melanjutkan pembelajaran secara terarah. Manfaat bagi siswa mampu memberi kesempatan yang luas untuk menjadi aktif, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, mendorong semangat belajar dan lain-lain. dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru sebelum memilih, menetapkan dan menentukan suatu model agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal-hal yang harus diperhatikan yaitu memahami bentuk dan syarat model yang akan dipakai, memperhatikan alat atau model yang dibutuhkan, menyesuaikan materi, tujuan, alokasi waktu yang dibutuhkan, memperhatikan karakteristik siswa agar tidak membingungkan dan mengukur kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran.

Penelitian tentang motivasi dan kreativitas ini dilakukan karena pada saat pandemi ini siswa sekolah dasar sering tidak termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru. Dari wawancara yang dilakukan guru menyatakan bahwa siswa yang tidak termotivasi ini karena jam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak seperti pembelajaran biasa, orang tua yang kurang memberi perhatian pada anak dan beberapa tugas yang dianggap siswa masih terlalu susah untuk dipahami. Penelitian tentang kreativitas dilakukan karena saat di sekolah anak tidak dilatih untuk menunjukkan kreativitas belajar mereka di dalam kelas.

Mereka tidak mempunyai inisiatif untuk menyelesaikan masalahnya di dalam kelas dan kreativitas yang tidak dikembangkan oleh guru di

dalam kelas. Misalnya saat ada tugas menggambar ada siswa yang tidak membawa penggaris siswa tersebut tidak mempunyai ide untuk menggunakan barang-barang di sekitar mereka. Selain itu pemberian tugas yang meningkatkan kreativitas belajar hanya diberikan saat sudah di luar jam pembelajaran. SD N Kuwojo dan SD N Pucungan dipilih peneliti karena kedua sekolah tersebut jaraknya masih berdekatan serta mempunyai motivasi dan kreativitas yang hampir sama. Hasil wawancara peneliti melalui whatsapp wali kelas menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar dan kurang dikembangkannya kreativitas ini karena waktu yang digunakan saat pembelajaran belum optimal karena bersamaan dengan pandemi *covid-19*. Masalah ini timbul karena proses pembelajaran yang terjadi masih didominasi oleh kemampuan siswa yang tidak aktif di kelas. Guru yang mendominasi kelas memungkinkan untuk tidak memberi kesempatan siswa dalam meningkatkan kreativitas dan motivasinya sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *mind map*. Siswa dilatih untuk memahami dan menghubungkan satu konsep umum dalam sebuah pembelajaran. Dalam mempelajari inti materi yang disampaikan guru siswa akan lebih mudah memahaminya. Penggunaan *mind mapping* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tematik karena bisa dihubungkan dengan materi lain. Model yang dikembangkan oleh *Tony Buzan* berupa *mind map* menggunakan garis, lambang, kata-kata, serta gambar dalam pembuatannya (Qoyimah, 2020). Penggunaan *mind map* ini akan menjadi lebih ringkas, mudah dipahami, mudah diingat dan menyenangkan yang bertujuan agar seluruh otak anak bekerja secara optimal. Selain itu model ini dipilih agar nantinya siswa bisa mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat *mind map*. Kreativitas persoalan dan tantangan mengharuskan anak untuk berpikir aktif dan kreatif merupakan potensi yang penting bagi anak (Hasanah & Suyadi, 2020). Model pembelajaran *mind mapping* akan lebih menarik jika diimplementasikan dengan media pembelajaran.

Pada pembuatannya media pembelajaran harus memperhatikan prinsip multiguna, mudah didapat,

tidak berbahaya bagi anak, sesuai dengan tujuan dan fungsi, serta menumbuhkan keaktifan anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Play While Thinking*. Media pembelajaran *Play While Thinking* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang aman serta mudah dicari sesuai dengan prinsip dalam membuat media pembelajaran, selain itu media ini juga dirancang agar siswa mempunyai motivasi belajar saat kegiatan belajar sedang berlangsung. Selain motivasi belajar, *mind mapping* dengan media *play while thinking* akan meningkatkan kreativitas siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan suatu penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji statistik yang akurat. Desain dalam penelitian yang digunakan adalah desain *True Experimental Desain* dengan bentuk desain *Pretest- Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 7 sekolah SD di Gugus Antareja Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015). Sampel penelitian ini adalah 2 SD kelas 5 yaitu SD Negeri Kuwojo dan SD Negeri Pucungan. Pengambilan 2 sekolah ini diambil berdasarkan letak sekolah yang berdekatan serta masih satu gugus, jaraknya berdekatan, letaknya strategis serta jumlah siswa dalam sekolah ini tidak berbeda jauh. Peneliti ingin mengetahui perbedaan motivasi belajar dan kreativitas siswa yang letaknya masih satu gugus. Teknik pengambilan sampel adalah random. Peneliti mengurutkan populasi berdasarkan letak wilayah yang strategis. Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu tes dan non tes (observasi, angket motivasi belajar, angket kreativitas belajar, dokumentasi dan wawancara tidak terstruktur). Pengolahan data dengan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample test*, uji t dan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Play While Thinking* Terhadap Motivasi dan Kreativitas Siswa

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan mind mapping terhadap motivasi dan kreativitas siswa, maka diperlukan uji regresi. Hasil uji regresi linear sederhana terdapat dalam tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi X terhadap Y₁

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	32,870	2,429		13,535	,000
X	,093	,028	,588	3,330	,003

a. Dependent Variable: Y1

Tabel 2. Hasil Uji Regresi X terhadap Y

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	33,319	1,621		20,558	,000
X	,062	,019	,587	3,326	,003

a. Dependent Variable: Y2

Tabel 1 dan 2 menunjukkan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,003 > 0,005$ dan $0,003 > 0,005$ maka H_0 diterima. Sehingga pada variabel Y1 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y1 dan pada Y2 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y2. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* berpengaruh terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Penggunaan model dan media pembelajaran ini membuat siswa lebih termotivasi serta mampu mengembangkan kreativitasnya. Dari observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model *mind map* berbantuan media *play while thinking* mempunyai pengaruh yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hal ini ditunjukkan dengan pemberian tugas membuat *mind map* pada kelompok eksperimen yang lebih bagus dari pada kelompok kontrol.

Persentase rata-rata motivasi belajar dan kreativitas siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini mungkin karena disebabkan oleh kegiatan-kegiatan siswa pada kelompok eksperimen

untuk menjadi siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Pada kelompok control kegiatan pembelajaran hanya membuat siswa menjadi aktif sehingga aspek kreativitas siswa belum muncul. Untuk mengatasinya maka guru menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran di kelas dengan berbagai aktivitas belajar yang bervariasi agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna sehingga semua potensi dalam diri siswa akan berkembang.

Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media pembelajaran *play while thinking* ini mampu membuat motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa menjadi lebih optimal. Motivasi belajar dan kreativitas belajar yang optimal ini bisa dilihat dari keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* mampu membuat siswa bersaing untuk menghasilkan karya yang terbaik, baik itu persaingan individu maupun persaingan kelompok.

Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian Purwanti & Putra (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbantuan media mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Mind mapping* bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui nilai hasil *posttest* dengan jumlah siswa anak yang mendapat nilai lebih dari KKM (Aprinawati, 2018). Selain itu pemberian model *mind mapping* juga meningkatkan kreativitas siswa yang dibuktikan dengan penilaian keterampilan secara berkelompok.

Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media pembelajaran *play while thinking* cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik di SD pada materi yang banyak dan sulit dipahami oleh siswa. Tujuan dari model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* ini yaitu memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa dengan mengkaitkan motivasi dan kreativitas siswa

dalam pembelajaran sehingga mereka memahami hubungan antara konsep-konsep pada pembelajaran tematik. Dari wawancara kepada guru kelas, penggunaan model dan media pembelajaran mempunyai pengaruh untuk motivasi belajar siswa. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang melatih keterampilan siswa juga mempunyai pengaruh bagi kreativitas siswa. Beberapa siswa menjadi terbantu dengan adanya penggunaan model dan media pembelajaran apalagi untuk siswa yang mempunyai minat yang rendah dalam pembelajaran.

b. Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Play While Thinking* Terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar Siswa.

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media *mind mapp* terhadap motivasi dan kreativitas, perlu dilakukan uji-t. Hasil ringkasan uji t terdapat dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji T

	T	Df	Signifikansi	Rata-rata	Terendah	Tertinggi
Kelompok Eksperimen	27,333	22	,000	96	90	100
Kelompok Kontrol	79,416	21	,000	93	85	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol (96 > 93). Maka pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen lebih efektif daripada kelompok control yang tidak diberi perlakuan. Taraf signifikansinya < 0,05 yaitu 0,00 < 0,05 dan 0,000 < 0,05 maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media pembelajaran *play while thinking* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* efektif digunakan untuk membuat siswa menjadi lebih tinggi. Persentase rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan ini mungkin disebabkan karena pada kelompok eksperimen diberi perlakuan

sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu guru sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif agar nilai siswa selalu baik dalam setiap pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan peneliti perbedaan ini bisa dilihat dari nilai *posttest* pada kedua kelompok di mana pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Kesimpulan ini diperkuat dengan penelitian Supriyono (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengembangkan nilai pada diri siswa dan memberikan pengalaman bagi siswa karena mampu melihat langsung hal-hal disekeliling. Penggunaan media juga dapat menyingkat waktu dalam menyampaikan hal-hal yang baru. Selain itu, Mehakati (2017) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model *mind mapping* menunjukkan hasil yang meningkat dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan model *mind mapping*. Dengan menggunakan model *mind mapping* ini maka motivasi belajar siswa akan meningkat dibuktikan dengan lebih tingginya nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen.

Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* sangat efektif untuk membuat nilai siswa menjadi lebih tinggi sehingga model dan media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Dari wawancara yang sudah dilakukan, guru menyebutkan bahwa terdapat perbedaan pemberian model dan media pembelajaran dengan yang tidak diberi. Hal ini karena dengan penggunaan model dan media maka siswa akan lebih antusias dalam menerima pembelajaran. Untuk pembelajaran yang tidak menggunakan model dan media pembelajaran maka mereka akan cenderung malas-malasan

saat pembelajaran berlangsung, baik itu saat proses pembelajaran berlangsung ataupun saat siswa mengerjakan pekerjaan rumah.

c. Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Play While Thinking* Efektif Dalam Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Siswa

Ringkasan hasil Uji Paired sample t-test terdapat dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

EKS	t	df	Sig.	Rata-Rata	Terendah	Tertinggi
Motivasi	12,504	22	,000	40,8	37	45
Kreativitas				38,8	36	40
Tes	-24,406	22	,000	57	35	75
				96	90	100
KON	T	df	Sig.	Rata-Rata	Terendah	Tertinggi
Motivasi	4,256	21	,000	41,2	37	45
Kreativitas				38,8	36	40
Tes	-24,085	21	,000	53	35	70
				93	85	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol (96 > 93). Maka pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen lebih efektif daripada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Taraf signifikansinya < 0,05 yaitu 0,00 < 0,05 dan 0,000 < 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media pembelajaran *play while thinking* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Berdasarkan penelitian sekolah yang dijadikan kelompok eksperimen ini mempunyai antusias yang tinggi dalam menjelaskan penjelasan dari guru dan berdiskusi dengan teman. Selain itu banyak siswa yang aktif bertanya dan memberi pendapat. Beberapa siswa juga berani dan percaya diri tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil karyanya sedangkan siswa yang lain sangat menghargai temannya. Dari observasi yang dilakukan peneliti pemberian perlakuan pada kelas eksperimen terlihat efektif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar. Hal ini ditunjukkan dari nilai posttest dan hasil *mind map* siswa pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan peranan siswa yang lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar, siswa juga merasa lebih senang dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Penggunaan *mind mapping* merupakan langkah yang tepat jika digabungkan dengan metode pembelajarannya yang bervariasi sehingga penerapan *mind mapping* efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Model *mind mapping* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar (Purwanti dan Suryani, 2018).

Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* ini efektif dalam proses pembelajaran. sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa. Dari hasil wawancara yang dilakukan, guru menyebutkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran efektif diberikan di kelas. Model dan media ini bisa digunakan untuk menyingkat waktu dan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Pengalaman baru itu tentunya akan membuat kemauan siswa dalam belajar juga akan meningkat, sama halnya dengan motivasi belajar siswa yang akan meningkat apabila diberikan model dan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji regresi menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model *mind map* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Hasil uji-t juga menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai, motivasi dan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media *play while thinking* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran bagi guru yang ingin meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa disarankan menggunakan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* dan media pembelajaran *play while thinking* yang dibuat oleh peneliti. Bagi siswa disarankan agar selalu aktif dalam setiap pembelajaran serta mencari informasi sebanyak mungkin dan mengembangkan kreativitas tidak hanya di dalam kelas saja. Bagi peneliti lain jika ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media pembelajaran *play while thinking* hendaknya dipersiapkan dengan matang agar bisa dilaksanakan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, Iis. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2 (1) : 140-147
- Budiyanto, Moch Agus Krisno. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hamdu, G. & Lisa, A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12 (1) : 90-96
- Hasanah, N. & Suyadi. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 3 (2) : 162-169
- Hasnida, (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur : Luxima
- Indriyani, A. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 4 (2) : 134-139
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora*. 3 (2) : 329-347
- Khoiriyah, ISA & Hadifah, D.P. (2018). Analisis Kemampuan Menganalisis Dan Kreativitas Sains Terhadap Sikap Skeptis Dan Percaya Diri. *Janacitta*. 1(1).
- Mehakati, F.U. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan (Mind Mapping) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *Basic Education*. 6 (7): 678-684.
- Purwanti, K. Y. (2017). Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Concept Mapping Dan Mind Mapping Tony Buzan Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating (Tesis). Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Purwanti, K. Y. & Suryani, E. (2018). Pengaruh Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Powtoon Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Janacitta*. 1 (1): 21-30.
- Purwanti, K. Y. & Suryani, E. (2018). Peran Motivasi Pada Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop*.
- Purwanti, K. Y. & Putra, L.V. (2019). Keefektifan CIRC Melalui Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating. *Jurnal Janacitta*. 2 (2): 41-45
- Putra, Lisa Virdinarti. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivistik Dengan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V SD N Piyanggang 02. *Jurnal Akrab Juara*. 4 (1): 124-131
- Qoyimah, M.dkk. (2020). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*. 7 (2): 233-239
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media
- Sudjinah. (2018). Implementasi Metode Concept Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SAINS dan Kreativitas Siswa Kelas VI SD N Bener 01 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Florea*. 5 (1) : 52-62
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suprihatin. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 3 (1) : 73-82
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1) : 43-48
- Zubaidah, Enny. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Kelas SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD yang Efektif). *Jurnal Prima Edukasia*. 3 (1) : 46-60