

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA
PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DI SEKOLAH SMP NEGERI 11 KOTA BENGKULU**

Ranisa¹, Hilyati Milla², Rossa Ayuni³

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ranisaranisaputri@gmail.com¹, hilyatimilla61@umb.ac.id², Rossayuni@umb.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh tingkat kreativitas siswa yang masih rendah dalam kegiatan belajar IPS di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* dalam meningkatkan kreativitas para siswa. Metodologi yang diterapkan adalah studi kualitatif dengan fokus pada guru mata pelajaran IPS kelas II. D beserta siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Objek dari penelitian ini adalah penerapan media *Mind Mapping* dalam pelajaran IPS. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data melibatkan tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan kreativitas di kalangan siswa pada pelajaran IPS. Para guru telah melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran secara terstruktur menggunakan *Mind Mapping*, yang menghasilkan manfaat nyata bagi siswa, yaitu peningkatan kemampuan dalam mengembangkan ide, memvisualisasikan konsep, dan menghasilkan gagasan kreatif. Penerapan *Mind Mapping* juga sudah berlangsung di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu, khususnya dalam mata pelajaran IPS kelas VII, meskipun implementasinya masih belum merata di seluruh pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah media yang efektif untuk merangsang kreativitas siswa, tetapi untuk memaksimalkan penggunaannya diperlukan dukungan struktural dari institusi pendidikan. Dalam perspektif teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai efektivitas media visual dalam meningkatkan kreativitas belajar. Dalam aspek praktis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi para guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran inovatif berbasis *Mind Mapping*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Mind Mapping; Kreativitas siswa

ABSTRACT

This study is based on the low level of student creativity in learning Social Studies at SMP Negeri 11 Bengkulu City. The purpose of this research is to analyze the use of *Mind Mapping* as a learning medium to enhance students' creativity. The methodology employed is a qualitative study focusing on the Social Studies teacher of class II.D and the students involved in the learning process. The object of the research is the implementation of the *Mind Mapping* learning media in Social Studies instruction. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis process involved the stages of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the use of *Mind Mapping* as a learning medium is effective in improving students' creativity in Social Studies. Teachers have planned and implemented learning activities in a structured manner using *Mind Mapping*, resulting in tangible benefits for students, including improved ability to develop ideas, visualize concepts, and generate creative thoughts. The application of *Mind Mapping* has also been implemented at SMP Negeri 11 Bengkulu City, particularly in Social Studies for grade VII, although its implementation has not yet been evenly distributed across all subjects. This research concludes that *Mind Mapping* is an effective medium to stimulate students' creativity, but maximizing its use requires structural support from the educational institution. Theoretically, this study contributes to the development of educational science, particularly regarding the effectiveness of visual media in enhancing learning creativity. Practically, the results of this research can serve as a guideline for teachers and schools in designing innovative learning strategies based on *Mind Mapping*.

Keywords: *Learning Media; Mind Mapping; Student Creativity.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi ajar dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Mukarromah & Andriana, 2022; Nurfadhillah et al., 2021; Zahwa & Syafi'i, 2022). Pada hakekatnya suatu pembelajaran perlu menggunakan Media Pembelajaran yang Kreativitas siswa ya sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing, karena hal tersebut mampu mendorong minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan kreativitas siswa guru dituntut untuk memberikan kesempatan siswa dalam mengembangkan sikap ingin tahu, menggali berbagai pengetahuan baru dan mengembangkan proses pembelajaran dan memecahkan masalah terkait pelajaran serta menerapkan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari (Ananda et al., 2023; Anisatul & Subhi, 2023; Nugraha et al., 2023). Guru dituntut untuk cerdas dalam memilih Media Pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, mencari pengetahuan baru, menyampaikan ide, menyelesaikan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Fariza & Kusuma, 2024; Ramadhan & Hindun, 2023). Oleh sebab itu, para guru harus pintar dalam memilih alat ajar yang relevan dan inovatif guna meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu media yang dinilai efektif dalam menstimulasi kreativitas ialah Media Pembelajaran Mind Mapping, yaitu bentuk pencatatan visual berbasis gambar, simbol, dan jaringan konsep, sehingga mudah dipahami, diingat, didiskusikan, dan dikembangkan (Astindari et al., 2025; Feronica Maya Sulistiani, 2023; Meilina et al., 2024). Mind Mapping juga membantu siswa mengorganisasi ide dan menghubungkan informasi yang kompleks menjadi struktur pengetahuan yang bermakna. Menurut (Situmorang et al., 2020) Kreativitas berawal dari penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional, khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir. Artinya, penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi stimulus berkembangnya kreativitas siswa.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Mind Mapping mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian (Aris & Oktaviani, 2024; Chaliq & Toifur, 2024; Fadhilah, 2024) menemukan bahwa penggunaan Mind Mapping berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian (Meilina et al., 2024; Sukardi & Turhan, 2025) juga menjelaskan bahwa Mind Mapping membantu siswa mengembangkan ide-ide kreatif melalui visualisasi yang terstruktur. Selain itu, penelitian (Aktif & Sdn, 2022; Guru et al., 2022; Khairiyah, 2024) menunjukkan bahwa Mind Mapping mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas. Namun demikian beberapa penelitian belum ada yang menganalisis penggunaan media pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu.

Hasil observasi awal peneliti di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* tetapi kreativitas siswa masih belum optimal hasilnya, hal ini ditandai dengan kebanyakan siswa masih pasif, dan kurang aktif dalam menyampaikan ide-ide kreatif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. hal ini diperlukan adanya penelitian untuk melihat bagaimana penggunaan dan upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran berbantu Mind Mapping pada saat pembelajaran dikelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penelitian untuk menganalisis bagaimana penggunaan media pembelajaran Mind Mapping dan strategi guru dalam meningkatkan kreativitas

siswa di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi dan memberikan gambaran praktik penerapan Mind Mapping yang efektif dalam pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis peningkatan kreativitas belajar siswa melalui media pembelajaran mind mapping disekolah smp negeri 11 kota bengkulu

METODE PENELITIAN

Metode yang penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dalam meningkatkan kreativitas siswa berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian berlangsung di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari guru IPS kelas VII dan 32 siswa dari kelas VII. D, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling karena dianggap paling relevan dengan fokus penelitian. Materi yang diteliti mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan Mind Mapping dalam konteks IPS, bentuk kreativitas siswa yang terlihat melalui hasil Mind Mapping, serta usaha guru dalam mengoptimalkan media ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen observasi berfungsi untuk mendapatkan data mengenai aktivitas pembelajaran, kreativitas siswa, dan respons siswa saat menerapkan Mind Mapping. Instrumen wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai strategi guru, tantangan, dan persepsi siswa; sedangkan dokumentasi berfungsi untuk mengumpulkan bukti fisik seperti foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil karya Mind Mapping siswa. Semua instrumen penelitian divalidasi oleh dosen ahli untuk memastikan keakuratan indikator dan kelayakan instrumen.

Data dianalisis dengan menggunakan model *Miles dan Huberman*, yang mencakup langkah-langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi yang dilakukan secara berkelanjutan hingga diperoleh hasil yang valid. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu; siswa menjadi lebih aktif, mampu menuangkan ide dengan kreatif, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru telah mengimplementasikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan Mind Mapping sebagai alat pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII. D SMP Negeri 11 di Kota Bengkulu, peneliti menemukan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam mengemukakan ide, menjelaskan gagasan, serta menyampaikan berbagai sudut pandang saat pembelajaran berlangsung. Dari 32 siswa, 18 siswa menunjukkan kemampuan berpikir yang lancar, 17 siswa menunjukkan keluasan berpikir, 19 siswa mampu melakukan elaborasi, dan 17 siswa berhasil menghasilkan ide-ide yang orisinal. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengembangkan kreativitas melalui teknik visualisasi berpikir Mind Mapping, meskipun aspek orisinalitas masih memerlukan perhatian tambahan agar siswa lebih berani menghasilkan ide-ide inovatif yang berbeda dari yang umum.

Temuan ini diperkuat dengan wawancara dengan Ibu Novi Yeni, S. E. , guru IPS. Beliau menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran dengan Mind Mapping melibatkan penentuan tujuan, pemilihan materi yang tepat, dan penetapan konsep utama yang dituangkan dalam bagan

visual menggunakan aplikasi software. Implementasinya dilakukan secara sistematis melalui penyampaian materi, diskusi kelompok kecil, pembuatan Mind Mapping, presentasi hasil kelompok, serta evaluasi dan refleksi. Selain itu, Ibu Venti Erah Kurniati, S. Si, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, menambahkan bahwa Mind Mapping telah digunakan dalam beberapa mata pelajaran, namun penerapannya belum merata di seluruh kelas, sehingga masih memerlukan dukungan dari institusi melalui pelatihan dan pengawasan implementasi. Siswa juga memberikan pandangan positif, seperti Tika Permata Sari dan Nasril Ilham, yang mengungkapkan bahwa Mind Mapping membantu mereka menemukan ide dengan lebih mudah tanpa harus menulis banyak.

Alasan peningkatan kreativitas siswa dengan penggunaan Mind Mapping terletak pada kemampuan media ini untuk mengaktifkan semua potensi otak, baik logis maupun kreatif, melalui struktur visual bercabang yang memudahkan siswa dalam mengorganisasi dan mengembangkan ide. Temuan ini mendukung pendapat (Ayu & Saud, n.d.; Imron et al., 2024; Mushafanah, 2025) siswa dan kemampuan berpikir kreatif serta daya ingat. Dengan demikian, penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dan menunjukkan bahwa Mind Mapping efektif dalam pembelajaran. Meski demikian, ada beberapa kelemahan dalam penerapan media ini, seperti adanya perbedaan kemampuan kreativitas antar siswa dan penerapan yang belum merata di semua mata pelajaran, sehingga peningkatan kompetensi guru menjadi hal yang penting yang perlu dilakukan oleh sekolah.

Secara umum, implementasi Mind Mapping memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kelancaran berpikir, keluasan ide, kemampuan elaborasi, dan originalitas siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa Mind Mapping dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dan sebaiknya diterapkan lebih luas di mata pelajaran lainnya. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa penggunaan media visual kreatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, penelitian ini juga menekankan perlunya dukungan dari sekolah dalam bentuk pelatihan guru dan pengembangan perangkat pembelajaran agar implementasi Mind Mapping dapat berjalan lebih optimal dan merata.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam menggunakan Mind Mapping sangat bergantung pada kesiapan guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan bisa disesuaikan (Makalalag et al., 2025; Sukardi & Turhan, 2025). Guru harus mampu memilih materi yang sesuai, membuat konsep visual yang menarik, dan memberikan arahan kepada siswa saat mereka mengembangkan ide. Peran guru sebagai pendukung sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung, sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk terlibat aktif dan mengekspresikan berbagai ide yang mereka miliki (Information, 2023; Masyitoh & Aulia, 2024). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan guru melalui pelatihan yang terus menerus adalah elemen penting untuk memaksimalkan efektivitas Mind Mapping.

Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Mind Mapping dapat meningkatkan interaksi sosial di antara siswa melalui kerja kelompok. Diskusi yang terjadi saat membuat Mind Mapping mendorong komunikasi, kolaborasi, dan pertukaran ide antar siswa, yang menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Ini menunjukkan bahwa Mind Mapping tidak hanya berguna untuk meningkatkan kreativitas individual, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam membentuk karakter Pelajar Pancasila. Dengan partisipasi semua siswa dalam proses tersebut, belajar menjadi lebih demokratis dan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk berkontribusi.

Akhirnya, hasil dari penelitian ini membuka jalan bagi penelitian selanjutnya untuk menggali penggunaan Mind Mapping dalam konteks yang lebih luas, seperti pengembangan media digital interaktif, penyesuaian dengan teknologi Augmented Reality, atau penerapannya di berbagai tingkat pendidikan. Peneliti di masa depan juga bisa membandingkan Mind Mapping

dengan metode visual lainnya, seperti Concept Mapping atau Diagram Venn, untuk mengevaluasi seberapa efektif masing-masing metode dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan perkembangan lebih lanjut, diharapkan Mind Mapping dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan untuk mendukung tujuan pendidikan di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil peneliti yang telah dilakukan peneliti tentang bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping dalam meningkatkan Kreativitas siswa di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Yang dapat disimpulkan Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mind Mapping* besar dalam meningkatkan kreativitas siswa, bahwa *Mind Mapping* telah digunakan sebagai media pembelajaran di SMPN 11 Kota Bengkulu, terutama dalam mata pelajaran IPS kelas VII. Guru telah melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan sistematis Siswa merasakan manfaat langsung dapat meningkatkan Kreativitas siswa di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Penerapannya belum menyeluruh dan perlu ditingkatkan. Diperlukan dukungan struktural dari pihak sekolah agar implementasi *Mind Mapping* dapat lebih optimal di seluruh mata pelajaran. Dalam penelitian ini penting untuk menyampakan beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi SMPN 11 Kota Bengkulu serta pihak lain yang membutuhkannya. Beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran *Mind mapping* siswa kelas VII.D karena Media Pembelajaran ini memiliki kelebihan, salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa dapat meningkatkan keinginan dalam mengikuti pembelajaran dan mau diajak kerja sama dengan anggota kelompok dengan baik supaya diskusi bisa berjalan dengan yang diinginkan dan bisa menemukan solusi permasalahan. Siswa juga bisa meningkatkan suatu kepercayaan diri dalam menyampakai pendapatnya, seperti berani membaca hasil dari kerja kelompok mereka dan memberi pertanyaan atau tanggapan kepada kelompok lain sehingga membuat mereka berani berbicara didepan umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktif, P., & Sdn, S. (2022). *TOLIS ILMIAH : JURNAL PENELITIAN TOLIS ILMIAH : JURNAL PENELITIAN*. 4(1), 31-42.
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638-6646. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2802>
- Anisatul, A. M., & Subhi, M. R. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1187-1195. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2110>
- Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mind Mapping terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Sanding 2. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1697-1702. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.751>
- Astindari, T., Fajri, Z., & Rosyidah, I. (2025). OPTIMALISASI PENGGUNAAN MIND MAPPING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI MADRASAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Ayu, C., & Saud, L. (n.d.). *Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pada Siswa Sekolah Dasar Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(2), 1628-1643. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1748>

- Chaliq, M. A., & Toifur, M. (2024). Analisis Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (SAINS) Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 88–95.
- Fadhilah, K. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Tugurejo Sawoo Ponorogo. IAIN Ponorogo.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Feronica Maya Sulistiani, F. M. S. (2023). IMPLEMENTASI METODE MIND MAPPING PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI KELAS III MI NURUL HUDA 02 REMBES TAHUN PELAJARAN 2022/2023. UPT. Perpustakaan Undaris.
- Guru, P., Dasar, S., & Tolitoli, U. M. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa di Sekolah Dasar. 1(1), 33–43. <https://doi.org/10.25299/elscho.2023.11618>
- Imron, A., Mahfudhoh, A., Islam, U., & Lirboyo, T. (2024). *Tarbawiyat: Jurnal Kependidikan Vol. 3 No. 02 Desember 2024 ISSN: 2986-1276 Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Tarbawiyat: Jurnal Kependidikan ISSN: 2986-1276*. 3(02), 140–156. <https://doi.org/10.62589/t.v3i02.340>.
- Information, A. (2023). *Peran guru fasilitator, pembelajaran, kreativitas siswa*. 4(3). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>.
- Khairiyah, S. (2024). *Jurnal edukatif*. 2(2), 208–214.
- Makalalag, D., Panigoro, M., Bahsoan, A., & Damiti, F. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran IPS Terpadu. 10, 1470–1479.
- Masyitoh, A., & Aulia, C. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. 01(02), 89–95.
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantoro, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 27–38.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Mushafanah, Q. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15, 1616–1623.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>.
- Situmorang, S. M. S., Rustaman, N. Y., & Purwianingsih, W. (2020). Identifikasi kreativitas siswa SMA dalam pembelajaran levels of inquiry pada materi sistem pernapasan melalui asesmen kinerja. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 35–43.
- Sukardi, R. H., & Turhan, M. (2025). Penggunaan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Retensi Belajar Siswa: Kajian Literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1249–1258.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.