PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kabupaten Pangkep

Rukmayani[1], Hasni[2], Sakmawati[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar
E-mail: rukmayani11@gmail.com[1], hasni@unm.ac.id[2], sakmawati@unm.ac.id[3]

Article History:
Received: 05 September 2026
Revised: 16 September 2026
Accepted: 21 September 2026

Keywords: *Mind Mappiing*, Kreativitas Belajar, Keaktifan Siswa, Kelancaran ide, Pembelajaran IPS.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Gambaran Media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kab. Pangkep. 2) penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kab. Pangkep. 3) Tantangan dalam penerapan *mind mapping* di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kab. Pangkep. Jenis penelitian yang yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data melalui, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti diantaranya: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Gambaran hasil penelitian mengenai implementasi media berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di SMP 9 Satap Pulau Pamalikang dapat dilihat dari : Keaktifan siswa, Kelancaran ide, Serta menghubungkan berbagai konsep yang berkaitan dengan materi IPS sehingga ide yang muncul lebih terstruktur dan jelas. 2) Penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang. Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi. 3) Tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* di SMP Negeri 9 satap Pulau Pamalikang dapat dilihat dari. a) Guru, masih terdapat kendala seperti kurangnya pelatihan dalam penggunaan *mind mapping*. b) Siswa, masih besikap pasif, memiliki motivasi belajar yang rendah, serta belum terbiasa berfikir dan belajar secara kreatif melalui pembuatan *mind mapping.* c) Sarana atau Media, keterbatasan media visual dan fasilitas pendukung pembelajaran juga menjadi tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* di sekolah.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kreativitas belajar memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk

menghasilkan ide, gagasan, atau cara baru yang bermanfaat dalam proses belajar. Kreativitas siswa dapat terlihat melalui kemampuannya dalam memecahkan masalah, mengaitkan konsep, serta menyajikan kembali materi pelajaran dengan cara yang unik dan menarik. Berbagai faktor memengaruhi tumbuhnya kreativitas belajar siswa, di antaranya lingkungan keluarga, minat belajar, dukungan teman sebaya, serta yang paling utama adalah peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan inovatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa untuk mengeksplorasi potensi dirinya (Nurhayanti & Nikmah, 2024).

Kreativitas tidak muncul begitu saja, melainkan perlu dikembangkan sejak dini. Utami Munandar dalam Ana et al. (2016) menjelaskan bahwa ada empat alasan penting mengapa kreativitas harus dipupuk sejak awal. Pertama, melalui kegiatan kreatif seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal. Kedua, pengembangan kreativitas di sekolah tidak kalah penting dibandingkan kemampuan mengingat dan bernalar. Ketiga, keterlibatan dalam aktivitas kreatif memberikan kepuasan batin dan manfaat sosial. Keempat, kreativitas memungkinkan seseorang berkontribusi terhadap pembangunan melalui ide dan inovasi baru. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas harus menjadi bagian integral dari proses pendidikan, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, di mana pembentukan karakter dan pola pikir siswa sedang berkembang pesat. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan bidang studi yang mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia dalam konteks sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial agar mampu memahami serta menyikapi berbagai fenomena kehidupan bermasyarakat secara kritis dan bertanggung jawab. IPS memadukan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi yang disajikan secara terpadu untuk membantu siswa memahami. Hubungan manusia dengan lingkungan, ruang dan waktu. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan tidak hanya menguasai konsep – konsep dasar sosial, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran sosial, nilai – nilai kebangsaan, serta keterampilan berfikir tingkat tinggi dalam kehidupan sehari – hari (Kumolontang, 2021).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, berpusat pada guru (*teacher centered*), dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan cenderung menghafal tanpa memahami makna materi secara mendalam (Haniah, 2022).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara mental dan emosional. Salah satu media yang efektif adalah *mind mapping* atau peta pikiran. *Mind mapping* merupakan teknik visualisasi informasi yang dikembangkan oleh Tony Buzan, yang membantu individu mengorganisasikan ide-ide utama dan subkonsep melalui simbol, warna, dan garis penghubung. Dengan menggunakan *mind mapping*, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antar konsep dan mengingat informasi dengan lebih baik. Media ini menggabungkan unsur kognitif dan kreatif, sehingga mampu mendorong siswa berpikir divergen dan menumbuhkan kreativitas dalam belajar (Aulia et al., 2020).

Mind mapping merupakan suatu teknik mencatat dan mengorganisasi informasi yang

dikembangkan oleh Tony Buzan dalam Zainuddin & Husni,(2018).Teknik ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk peta pikiran yang dimulai dari satu gagasan utama di tengah, kemudian dikembangkan ke berbagai cabang yang mewakili ide-ide turunan. Setiap cabang biasanya dilengkapi dengan kata kunci, warna, simbol, dan gambar sehingga informasi menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan menggambarkan fenomena secara mendalam, faktual, dan natural sebagaimana adanya tanpa manipulasi variabel. Desain ini memungkinkan peneliti memahami pengalaman, proses, dan realitas peserta secara langsung melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* dalam Mata PelajaranIPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang

Hasil wawancara dan observasi mendalam mendeskripsikan adanya transformasi yang signifikan dalam lanskap pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang setelah diterapkannya media *mind mapping*. Pola instruksional yang semula bersifat konvensional dan satu arah (*teacher-centered*) kini beralih menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berpusat pada siswa. Media ini mampu mendekonstruksi narasi materi IPS yang cenderung padat dan teoretis menjadi jaringan ide utama serta cabang konsep yang sistematis, sehingga secara substansial menumbuhkan pemahaman holistik siswa terhadap keterkaitan antar-materi.

Secara analitis, temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *mind mapping* bukan hanya terletak pada bentuk visualnya, tetapi pada kemampuannya mengubah pola belajar siswa dari pasif menjadi aktif. Media ini membantu siswa mengorganisasi informasi sehingga proses kognitif tidak hanya berhenti pada menerima informasi, tetapi berkembang pada memahami dan mengonstruksi pengetahuan.

Temuan tersebut menguatkan teori media pembelajaran dalam Bab II yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih efektif (Zahra et al., 2023). Rusman dalam Dindita et al. (2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan keterlibatan terlihat dari aktivitas siswa dalam menyusun dan mengembangkan peta pikiran secara mandiri.

a. Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan tersebut tampak melalui keterlibatan siswa dalam menyusun peta pikiran, mengidentifikasi konsep-konsep penting, mengemukakan pendapat, berdiskusi dengan teman kelompok, serta mempresentasikan hasil pemikiran mereka. Melalui penggunaan media *mind mapping*, siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam proses mengolah dan mengonstruksi pengetahuan.

b. Kelancaran Ide

Kelancaran ide merupakan salah satu indikator kreativitas belajar yang berkaitan dengan kemampuan siswa menghasilkan, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan secara runtut. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS mampu membantu siswa menyampaikan ide dan pemahaman mereka dengan lebih lancar. Hal ini terlihat ketika siswa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari melalui peta pikiran yang mereka buat. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya secara lebih terstruktur.

Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas Guilford dalam Rohman dan Syifa (2023) yang menjelaskan bahwa *fluency* (kelancaran) merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan berbagai ide atau gagasan secara cepat dan berkesinambungan. Dalam konteks penelitian ini, media *mind mapping* menjadi sarana yang mendorong munculnya kelancaran ide karena siswa dapat melihat gambaran materi secara menyeluruh melalui peta pikiran yang dibuat. Penyajian materi dalam bentuk visual juga membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah dibandingkan dengan catatan konvensional yang bersifat linear.

c. Mata Pelajaran IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memahami IPS sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sosial, sejarah, ekonomi, dan geografi. Pemahaman ini menjadi lebih jelas setelah materi disajikan melalui *mind mapping*.

Pendapat Kartika Sari (2020) yang menyatakan bahwa *mind mapping* efektif untuk mengorganisasi konsep IPS juga diperkuat oleh temuan penelitian ini. Secara kritis dapat dianalisis bahwa media visual sangat penting dalam pembelajaran IPS karena karakter materinya lebih konseptual dibandingkan prosedural.

Dengan demikian, penggunaan *mind mapping* tidak hanya mempermudah penyampaian materi IPS, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping dalam Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang

Penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang dilakukan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, terstruktur, dan menarik. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam menyusun peta pikiran yang memuat ide utama serta cabang-cabang konsep penting dari materi yang dipelajari.

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran IPS ini sesuai dengan pendapat Andayani et al. (2020) yang menyatakan bahwa *mind mapping* membantu siswa menyusun informasi berdasarkan pemahaman mereka sendiri sehingga proses belajar tidak hanya berfokus pada menghafal materi, tetapi juga memahami hubungan antar konsep. Dengan menggunakan kata kunci, cabang ide, simbol, dan gambar sederhana, siswa dapat melihat

struktur materi secara lebih jelas dan mudah dipahami.

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kabupaten Pangkep, tahap perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik dan terarah. Guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi yang akan diajarkan, serta menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Perencanaan pembelajaran ini sesuai dengan pendapat Insanistyo dan Falensia (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media mind mapping perlu dirancang secara sistematis melalui tahap perencanaan yang meliputi analisis kompetensi dasar, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, serta penyusunan instrumen evaluasi.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media mind mapping di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang telah berjalan dengan baik. Guru melaksanakan pembelajaran secara bertahap mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup.

Dalam tahap perencanaan tersebut, guru juga mempertimbangkan penggunaan media *mind mapping* sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi IPS yang memiliki banyak konsep dan hubungan antar topik. Media ini dipilih karena dapat mempermudah siswa dalam merangkum materi serta meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

1) Orientasi

Pada tahap orientasi, guru memberikan penjelasan awal kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga menjelaskan manfaat penggunaan mind mapping dalam membantu memahami materi IPS.

Tahap orientasi ini sesuai dengan pendapat Suadarma (2013) yang menyatakan bahwa pada tahap orientasi guru perlu memperkenalkan tujuan pembelajaran serta memberikan gambaran mengenai cara penggunaan mind mapping dalam proses pembelajaran. Dengan adanya orientasi yang jelas, siswa dapat memahami arah pembelajaran dan lebih siap mengikuti kegiatan belajar.

2) Penyajian

Pada tahap penyajian, siswa menyusun *mind mapping* berdasarkan informasi yang telah mereka kumpulkan. Peta pikiran tersebut dibuat dengan menempatkan ide utama di bagian tengah dan mengembangkan cabang-cabang gagasan yang berisi konsep atau informasi penting.

Setelah selesai menyusun peta pikiran, siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Kegiatan ini membantu siswa melatih kemampuan komunikasi serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan pendapat.

3) Inkuiri

Tahap inkuiri dilakukan dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta mencari jawaban dari berbagai sumber belajar.

Menurut Shofiyah et al. (2024), penggunaan mind mapping dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dilatih untuk menganalisis hubungan antar konsep serta mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri.

c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nurita (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disertai dengan evaluasi yang menyeluruh agar guru dapat mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

1). Akomodasi

Selain melakukan evaluasi, guru juga melakukan akomodasi dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan metode atau strategi pembelajaran apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Tahap akomodasi ini sesuai dengan teori Suadarma (2013) yang menyatakan bahwa akomodasi merupakan proses perbaikan atau penyempurnaan mind mapping berdasarkan hasil diskusi maupun umpan balik dari guru.

3. Tantangan dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kabupaten Pangkep

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS masih menghadapi beberapa tantangan yang berasal dari aspek guru, siswa, serta sarana dan prasarana pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Olang dan Soesanto (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis mind mapping sering menghadapi kendala seperti keterbatasan kompetensi guru, rendahnya keterlibatan siswa, serta keterbatasan sarana pembelajaran yang tersedia di sekolah.

a. Guru

Menurut Olang dan Soesanto (2022), sebagian guru masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran kreatif seperti *mind mapping* karena keterbatasan pelatihan dan pengalaman dalam menggunakan metode pembelajaran inovatif.

1. Kurang Terlatih

Salah satu tantangan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* adalah keterbatasan pelatihan yang dimiliki guru terkait penggunaan media pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, guru telah memahami konsep dasar *mind mapping*, namun belum sepenuhnya menguasai teknik penerapannya secara mendalam dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif masih memerlukan penguatan melalui pelatihan profesional maupun kegiatan pengembangan kompetensi berkelanjutan. Menurut Olang dan Soesanto (2022), keberhasilan implementasi media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memahami konsep, teknik, serta tujuan penggunaan media tersebut.

2. Metode Ceramah

Tantangan berikutnya adalah masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Meskipun *mind mapping* telah diterapkan, pada beberapa tahap pembelajaran guru masih menjadi pusat utama penyampaian informasi.

Metode ceramah yang terlalu sering digunakan menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan membangun pemahaman secara mandiri. Padahal, pembelajaran berbasis *mind mapping* menekankan aktivitas belajar yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Temuan ini sejalan dengan Olang dan Soesanto (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan waktu merupakan salah satu kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis kreativitas di sekolah.

3. Waktu Terbatas

Keterbatasan waktu menjadi hambatan nyata dalam penerapan *mind mapping*. Proses penyusunan peta pikiran membutuhkan beberapa tahapan yang relatif kompleks, mulai dari memahami materi, menentukan konsep inti, mengembangkan cabang ide, hingga memperjelas hubungan antar konsep.

Dalam kondisi pembelajaran yang memiliki alokasi waktu terbatas, guru sering kali harus mempercepat proses pembelajaran agar materi dapat tersampaikan sesuai tuntutan kurikulum. Akibatnya, kegiatan *mind mapping* tidak selalu dilakukan secara maksimal.

Temuan ini sejalan dengan Olang dan Soesanto (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan waktu merupakan salah satu kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis kreativitas di sekolah.

b. Siswa

Dari sisi siswa, tantangan yang muncul berkaitan dengan tingkat keaktifan dan motivasi belajar yang masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa masih cenderung pasif dalam pembelajaran dan belum terbiasa mengembangkan ide secara mandiri ketika membuat *mind mapping*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Siregar et al. (2025) yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menggunakan *mind mapping* karena mereka belum terbiasa berpikir kreatif dan menghubungkan konsep secara visual.

1. Pasif dan Motivasi Belajar Rendah

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS adalah masih adanya siswa yang menunjukkan sikap pasif dan memiliki motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat pada tahap awal penggunaan media *mind mapping*, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa cenderung menunggu arahan dari guru, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta belum terbiasa menuangkan ide atau gagasan mereka ke dalam bentuk peta pikiran.

Dalam perspektif pembelajaran konstruktivistik, penggunaan media *mind mapping* sesungguhnya memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Namun, kesempatan tersebut perlu didukung oleh pembiasaan yang berkelanjutan agar siswa semakin terbiasa mengeksplorasi ide, menyampaikan pendapat, dan mengembangkan kreativitasnya. Sejalan dengan pendapat Siregar et al. (2025), keaktifan belajar siswa berkembang melalui pengalaman belajar yang memberi ruang bagi partisipasi dan eksplorasi secara langsung. Oleh karena itu, semakin sering siswa menggunakan media *mind mapping*, semakin besar pula peluang mereka untuk menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

2. Belum Terbiasa Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS adalah siswa belum terbiasa berpikir kreatif dalam mengolah dan menyajikan informasi pembelajaran. Kondisi ini terlihat

ketika siswa diminta menyusun *mind mapping*, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan kata kunci, mengembangkan cabang-cabang ide, menghubungkan konsep-konsep yang saling berkaitan, serta menyajikan informasi dalam bentuk visual yang sistematis. Kesulitan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang menuntut kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih kompleks.

Secara analitis, tantangan ini berkaitan erat dengan karakteristik media *mind mapping* yang berbeda dari cara belajar yang selama ini biasa digunakan siswa. Sebelum menggunakan *mind mapping*, sebagian besar siswa lebih terbiasa mencatat materi secara linear dengan menyalin informasi yang disampaikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pola belajar tersebut cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, sehingga mereka jarang diberi kesempatan untuk mengembangkan ide, menghubungkan konsep, atau menyusun kembali informasi berdasarkan pemahamannya sendiri. Ketika media *mind mapping* diterapkan, siswa dituntut untuk mengubah informasi yang bersifat teks menjadi bentuk visual yang lebih terstruktur, sehingga membutuhkan keterampilan berpikir kreatif yang belum sepenuhnya mereka kuasai.

c. Sarana dan Media

Tantangan lainnya berkaitan dengan keterbatasan sarana dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Media yang paling sering digunakan masih berupa buku dan papan tulis, sementara penggunaan media visual seperti gambar, peta, atau alat bantu digital masih terbatas.

1. Minimnya Media Visual

Pembelajaran berbasis *mind mapping* sangat bergantung pada unsur visual. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan media visual di sekolah masih terbatas. Kurangnya contoh peta pikiran, alat peraga, maupun media pendukung membuat siswa kurang memperoleh gambaran konkret mengenai bentuk *mind mapping* yang ideal.

Minimnya media visual juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif sehingga daya tarik pembelajaran belum maksimal. Padahal, visualisasi merupakan faktor penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata.

2. Fasilitas Pembelajaran Terbatas

Keterbatasan fasilitas sekolah turut memengaruhi efektivitas penerapan *mind mapping*. Sarana seperti alat gambar, kertas warna, maupun perangkat teknologi pembelajaran belum tersedia secara optimal.

Kondisi ini menyebabkan guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran dengan sumber daya yang ada. Kreativitas pembelajaran tetap berjalan, tetapi belum mencapai potensi maksimal yang seharusnya dapat dicapai apabila fasilitas lebih memadai.

Kurniawan dan Zabeta (2025) menyatakan bahwa dukungan fasilitas merupakan faktor eksternal penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran inovatif. Lingkungan belajar yang memadai akan mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Satap Pulau Pamalikang Kabupaten Pangkep, maka dapat disimpulkan sebagai

berikut:

Berikut adalah susunan kesimpulan yang telah disederhanakan dan disusun menggunakan penomoran di setiap bagian agar lebih sistematis:

1. Gambaran Penggunaan Media *Mind Mapping*
    a) Keaktifan Siswa**:** Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mencatat, berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat saat menyusun peta pikiran.
    b) Kelancaran Ide**:** Membantu siswa melahirkan, mengembangkan, dan menghubungkan berbagai gagasan secara lebih lancar, terstruktur, dan jelas.
    c) Pemahaman Materi IPS**:** Mempermudah siswa memahami cakupan materi IPS yang luas (ekonomi, sejarah, geografi, dan sosial) melalui penyajian visual yang sederhana.
2. Tahapan Penerapan Media *Mind Mapping*
    1. Perencanaan (Orientasi): Guru mengenalkan materi dan menjelaskan langkah-langkah praktis pembuatan *mind mapping* kepada siswa.
    2. Pelaksanaan (Tiga Aktivitas Utama):
        a. Pelacakan: Guru menggali pengetahuan awal siswa terkait materi.
        b. Penyajian: Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh pembuatan peta pikiran.
        c. Inkuiri: Siswa diberikan kesempatan mandiri untuk menyusun peta pikiran mereka sendiri.
    3. Evaluasi (Akomodasi): Guru menilai hasil karya *mind mapping* siswa dan memberikan umpan balik atas pemahaman mereka.
3. Tantangan Penerapan Media *Mind Mapping*
    a) Faktor Guru: Keterbatasan waktu mengajar, kurangnya pelatihan khusus mengenai *mind mapping*, serta kecenderungan masih menggunakan metode ceramah.
    b) Faktor Siswa: Sebagian siswa masih pasif, motivasi belajar cenderung rendah, dan belum terbiasa berpikir serta belajar secara kreatif.
    c) Faktor Sarana/Media**:** Keterbatasan media visual dan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

Ana, O. :, Anggraini, T., Pgsd, M., & Uny, F. (2016). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ips Improving Student Creativity Through Application Of Mind Mapping Method In Social Studies* (Vol. 1).

Aulia, R., Hermawan, R., & Rengganis, I. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ips Kelas Iv Sekolah Dasar*. *71 Jpgsd* (Vol. 5).

Insanistyo, B., & Falensia, S. (2024). Implementation Of The Mind Mapping Learning Model To Increase Creativity And Learning Achievement. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *14*(2), 2024.

Kumolontang, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 237-245.

Kurniawan, Indra, & Zabetaa, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Research And Development Journal Of Education*, *11*(1), 258. Https://Doi.Org/10.30998/Rdje.V11i1.28612

Nurhayanti, R., & Nikmah, K. (2024). Penggunaan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Siswa. *Jeepsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, *4*, 1–10. Https://Doi.Org/10.36835/Ancoms.V3i1.221

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

(Vol. 03).

Olang, B., & Soesanto, H. (2022). *Upaya Guru Dalam Mengatasi Kebingungan Siswa Menggunakan Metode Ceramah Plus Tanya Jawab Dalam Pembelajaran Daring*.

Rohman, A., & Syifa, M. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Guilford Berdasarkan Gaya Berpikir Siswa. *Square : Journal Of Mathematics And Mathematics Education*, *5*(2), 67–81. Https://Doi.Org/10.21580/Square.2023.5.2.18387

Shofiyah, S., Kuswari, R. I., Lutfiyah, N., Miftahul, S., Lumajang, M., Muhammad, S. K., & Shodiq Tulungagung, A. (2024). Penggunaan Media Mind Mapping Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. In *Joedu : Journal Of Basic Education* (Vol. 03, Issue 01).

Siregar, A. A., Barus, D. N., Gultom, D. Z., Munthe, G., Pasaribu, K. H., Arwita, W., Mukra, R., & Biologi, P. (N.D.). *Analisis Permasalahan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sma Negeri 1 Percut Pada Kelas X-7*.

Zainuddin, & Husni, M. (2018). *Alibroh,+Journal+Editor,+6.+Mohammad+Husni+-+Al+Ibrah+Vol.3+No.1+2018-Converted*.

Zahra, A., Et Al. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 145-154.