

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL: STUDI PENGARUH *MIND MAPPING* BERBANTUAN APLIKASI *E-DRAW MIND* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN

Astiana Soparia MZ¹, Edy Herianto², Basariah³, Lalu Sumardi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mataram

sopariamzastiana@gmail.com¹, edyherianto@unram.ac.id², basyariah@unram.ac.id³,
lalusumardi.fkip@unram.ac.id⁴

Abstract

This study aims to analyze the effect of the mind-mapping learning model assisted by the E-Draw Mind application on students' learning outcomes in the Civic Education subject at SMAN 3 Praya. The research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population consists of all eleventh-grade students at SMAN 3 Praya, divided into five classes, with the sample being class XI F2. The research procedure involves tests in the form of pretest and posttest, while data analysis includes prerequisite tests (normality using Kolmogorov-Smirnov, homogeneity using Levene's statistic) and hypothesis testing through a one-sample t-test. The learning process was conducted over six sessions. The results indicate a significant effect of the mind-mapping learning model assisted by the E-Draw Mind application on students' learning outcomes. This is evidenced by the t-test significance value (2-tailed) of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of the null hypothesis (H₀) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Moreover, the calculated t-value of 10.182 exceeds the critical t-value of 2.035. In conclusion, this learning model effectively enhances students' learning outcomes in Civic Education at SMAN 3 Praya.

Keywords: *Mind mapping, E-draw mind, Learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMAN 3 Praya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experiment dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI di SMAN 3 Praya, yang terdiri atas 5 kelas, dengan sampel penelitian adalah kelas XI F2. Prosedur penelitian melibatkan tes berupa pretest dan posttest, sementara analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, homogenitas menggunakan Levene's statistic) serta uji hipotesis menggunakan uji t (*one sample t-test*). Pembelajaran dilaksanakan dalam enam pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji t (2-tailed) sebesar 0.000 (< 0.05), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10.182 lebih besar daripada t tabel 2.035.

Kesimpulannya, model pembelajaran ini efektif meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik di SMAN 3 Praya.

Kata Kunci: *Mind Mapping, E-Draw Mind, Hasil Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pendidikan secara sistematis. Model ini berfungsi sebagai panduan terstruktur yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber relevan secara langsung maupun tidak langsung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena secara signifikan memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan.

Namun, kenyataannya, efektivitas pembelajaran sering kali menghadapi kendala. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMAN 3 Praya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih didominasi oleh metode ceramah serta penugasan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, sehingga siswa kekurangan akses terhadap sumber informasi yang lebih luas dan mendalam. Akibatnya, proses pembelajaran belum efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, termasuk kemampuan merangkum materi dalam bentuk peta pikiran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya daya ingat, pemahaman, dan capaian hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan penerapan teknik pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah model pembelajaran mind mapping. Menurut Buzan (Rahayu, 2021), mind mapping merupakan teknik pembelajaran yang mampu meningkatkan fungsi kognitif siswa, khususnya dalam hal kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Teknik ini membantu siswa dalam memahami konsep dan mengorganisasikan ide-ide utama secara visual, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Efektivitas mind mapping dapat diperkuat dengan memanfaatkan aplikasi digital, seperti e-draw mind. Sebagaimana diungkapkan oleh Indriyani

(2019), aplikasi e-draw mind memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak lintas-platform yang mudah digunakan, dengan fitur-fitur menarik yang dapat merangsang kreativitas siswa (Mardiah & Hendra, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Sukarata dkk. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengintegrasian teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara luas pada berbagai mata pelajaran. Dalam konteks PPKn, yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang kritis, berwawasan kebangsaan, dan berintegritas, penerapan model ini sangat relevan. Dengan materi PPKn yang kompleks dan membutuhkan pemahaman mendalam, model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, merangkum, dan mengaplikasikan materi secara lebih efektif.

Penelitian ini menjadi signifikan karena menawarkan solusi konkret untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui inovasi pembelajaran digital. Selain itu, penelitian ini juga mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era modern, yang menuntut integrasi antara kreativitas, inovasi, dan teknologi dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experiment dan menerapkan desain one group pretest-posttest design. Desain ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMAN 3 Praya, Kabupaten Lombok Tengah, selama enam minggu dengan enam kali pertemuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 3 Praya, yang berjumlah 160 siswa, sedangkan sampel diambil dari kelas XI F2 menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini digunakan berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa dengan nilai rata-rata lebih tinggi pada mata pelajaran PPKn serta tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Tes tertulis berupa pretest dan posttest dirancang untuk mengukur hasil belajar

sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan, dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Instrumen yang telah memenuhi kriteria ini digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan menyiapkan instrumen, mengidentifikasi sampel, dan mengembangkan silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbasis model mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital juga dipersiapkan untuk mendukung pelaksanaan model ini. Setelah itu, pretest dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, diikuti dengan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind selama enam pertemuan. Setelah perlakuan, posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Data yang terkumpul dianalisis melalui beberapa tahap. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov test melalui perangkat lunak SPSS versi 16 dengan kriteria signifikansi ($\text{sig.} > 0,05$), serta uji homogenitas menggunakan uji F untuk memastikan keseragaman variansi data. Apabila uji prasyarat terpenuhi, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik atau nonparametrik, tergantung pada karakteristik data. Hipotesis diuji menggunakan one-sample t-test untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Data hasil pretest dan posttest disajikan secara kuantitatif untuk menunjukkan tingkat peningkatan yang signifikan. Analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan efektivitas model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi E-Draw Mind dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Praya yang berlokasi di Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Populasi dalam penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI yang terdiri dari 160 siswa yang tersebar dalam lima kelas. Sampel penelitian ini ditetapkan pada kelas XI F2 yang berjumlah 33 siswa. Pemilihan kelas XI F2 sebagai sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa rata-rata nilai mata pelajaran PPKn di kelas ini lebih tinggi dibandingkan kelas lainnya, serta siswa di kelas ini menunjukkan tingkat keaktifan dan kondusivitas yang lebih baik di dalam kelas. Hal ini mempermudah pelaksanaan penelitian secara efektif.

Proses pembelajaran berlangsung selama enam minggu atau enam pertemuan. Selama periode tersebut, pembelajaran berbasis mind mapping yang didukung oleh aplikasi e-Draw Mind diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kognitif yang terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian. Sebelum digunakan, instrumen tersebut telah melalui uji prasyarat untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji prasyarat instrumen dilaksanakan di kelas XI F1 sebagai kelas uji coba. Berdasarkan hasil uji prasyarat, instrumen dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian utama.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran berbasis mind mapping dengan aplikasi e-Draw Mind terhadap hasil belajar PPKn siswa. Hasil analisis data mendukung bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn.

1. Hasil dan Pembahasan Uji Coba Instrument

1) Uji Validitas

Sebagaimana dikemukakan oleh Maulana (2022), uji validitas dirancang untuk menunjukkan seberapa baik alat ukur menilai apa yang ingin diukur. Uji validitas digunakan untuk menilai apakah suatu kuesioner valid atau tidak (Sanaky, 2021). Instrumen dalam penelitian ini berupa 35 soal yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan SPSS 16.0 for Windows untuk menilai validitas soal dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Instrumen dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada kelas XI F1. Kelas XI F1 dipilih karena memiliki rata-rata nilai mata pelajaran PPKn yang paling rendah dibandingkan kelas XI lainnya. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 35 soal penelitian terdapat 31 soal yang valid dan 4 soal yang tidak valid.

Analisis menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} dengan jumlah responden 26 siswa pada taraf signifikansi 5% adalah 0,388. Soal-soal yang memiliki nilai r_{hitung} melebihi nilai r_{tabel} dinyatakan valid. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari 35 soal yang diuji, terdapat 31 soal valid dan 4 soal tidak valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,388 > 0,05$.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi dan keandalan alat ukur serta memastikan bahwa alat ukur tetap konsisten saat dilakukan pengukuran berulang (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Sebuah alat pengukuran dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten meskipun pengukuran dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini, penilaian reliabilitas dilakukan menggunakan analisis Cronbach alpha. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai r hitung $>$ r tabel, dan dinyatakan tidak reliabel apabila nilai r hitung $<$ r tabel.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

rhitung	Rtabel	Kriteria
0.861	0.388	Tinggi

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai r hitung merupakan hasil analisis data yang diperoleh dari uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa r hitung sebesar 0.861, sedangkan nilai r tabel, seperti pada uji validitas, adalah 0.388. Instrumen dinyatakan memiliki kriteria tinggi karena r hitung $>$ r tabel. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dirancang untuk menentukan apakah sebuah soal tergolong sederhana atau sulit. Tingkat kesukaran pada setiap pertanyaan diukur dan dinyatakan dalam bentuk bilangan, yang merepresentasikan tingkat kesulitan soal tersebut (Saputri, dkk., 2023). Hasil uji tingkat kesukaran ini digunakan untuk memastikan bahwa soal yang disusun memiliki variasi tingkat kesulitan yang sesuai sehingga dapat mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh.

Tabel 2. Uji Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi	Jumlah tingkat kesukaran soal	Presentase
<0.25	Terlalu sukar	5	16%
0.25-0.75	Cukup (Sedang)	20	65%
>0.75	Terlalu mudah	6	19%

Adapun tabel 2 menunjukkan hasil uji tingkat kesukaran yang telah disesuaikan dengan kriteria indeks kesulitan soal menurut Whiterington. Berdasarkan kriteria tersebut, soal dinyatakan sangat sukar jika indeks kesukarannya kurang dari 0,25, dinyatakan cukup (sedang) jika indeks kesukarannya berada dalam rentang 0,25 hingga 0,75, dan dinyatakan mudah jika indeks kesukarannya lebih dari 0,75. Hasil dari uji tingkat kesukaran pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 5 soal yang tergolong sangat sukar, 20 soal tergolong cukup (sedang), dan 6 soal tergolong mudah.

4) Uji Daya Beda

Uji daya beda soal merupakan uji yang bertujuan untuk menilai keefektifan suatu soal dalam membedakan siswa yang sudah memahami materi dengan baik dan siswa yang belum memahami materi tersebut (Saputri, dkk., 2023). Uji ini berfungsi sebagai indikator seberapa baik setiap butir soal dapat mengidentifikasi perbedaan antara siswa yang telah menguasai materi yang diujikan dan siswa yang belum menguasainya. Dengan demikian, uji daya beda membantu memastikan bahwa setiap soal memiliki kemampuan untuk mengukur pemahaman siswa secara efektif.

Tabel 3. Uji Daya Beda

Besarnya Angka Diskriminasi Item (D)	Interpretasi	Jumlah Daya Beda Soal	Presentasi
Kurang dari 0.20	Tidak ada daya pembeda	0	0
0.20-0.40	Lemah	8	26%
0.40-0.70	Cukup	16	52%
0.70-1.00	Baik Sekali	7	22%

Adapun Tabel 3 menunjukkan hasil uji daya beda yang disesuaikan dengan kriteria indeks diskriminasi item (D) yang telah ditetapkan. Berdasarkan kriteria tersebut, soal dengan indeks diskriminasi kurang dari 0,20 dianggap tidak memiliki daya pembeda, soal dengan indeks 0,20-0,40 tergolong lemah, soal dengan indeks 0,40-0,70 tergolong cukup, dan soal dengan indeks 0,70-1,00 tergolong sangat baik. Hasil uji daya beda dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada soal dengan indeks diskriminasi kurang dari 0,20, terdapat 8 soal dalam rentang 0,20-0,40, terdapat 16 soal dalam rentang 0,40-0,70, dan terdapat 7 soal dalam rentang 0,70-1,00.

2. Hasil dan Pembahasan Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal pada kumpulan data atau variabel tertentu (Suryani, dkk., 2019). Data yang berdistribusi normal memungkinkan peneliti untuk menentukan jenis pengujian statistik yang sesuai, yaitu parametrik atau non-parametrik. Dalam penelitian ini, tes Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memeriksa normalitas data. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi melebihi 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi di bawah 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ini menjadi dasar dalam pemilihan metode analisis data selanjutnya.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Sta-tistik	df	Sig.	Sta-tistic	Df	Sig.
Pre-test	.124	33	.200	.972	33	.545
Post-test	.090	33	.200	.969	33	.445

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,200, dan nilai signifikansi untuk data posttest juga sebesar 0,200. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai $0,200 \geq 0,05$. Dengan demikian, metode analisis data yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah pengujian statistik parametrik.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok data atau lebih bersifat homogen atau identik (Dewi & Wardani, 2020). Dalam penelitian ini, uji statistik Levene digunakan untuk menguji homogenitas data. Data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,01, yang menunjukkan bahwa varians dari kelompok data adalah sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,01, maka data dianggap tidak homogen karena varians dari kelompok data berbeda-beda. Hasil uji homogenitas ini menjadi dasar dalam memilih metode analisis statistik yang sesuai untuk penelitian.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest dan Posttest

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.060	1	64	.807

Berdasarkan keterangan pada Tabel 5, diperoleh nilai mean sebesar 0,060 yang lebih besar dari 0,01 ($0,060 > 0,01$). Dengan demikian, hasil belajar PPKn siswa dengan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind dapat dikatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa varians antar kelompok data dalam penelitian ini bersifat identik atau seragam, sehingga memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan metode yang digunakan untuk menilai pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2019). Pengujian hipotesis dilakukan jika data memenuhi syarat-syarat yang diperlukan, yaitu lulus uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila kedua syarat tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (one-sample t-test). Data yang diuji dalam penelitian ini meliputi data pretest dan posttest, yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 16.0 for Windows. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 3, yang menunjukkan pengaruh signifikan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind terhadap hasil belajar PPKn siswa.

Tabel 6. Uji Hipotesis

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	10.182	33	.000	119.091	142916	952656

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi uji dua sisi adalah 0.000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji t sampel, jika nilai sig. < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika nilai sig. > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dalam penelitian ini, nilai sig. $<$

0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada Tabel 3, nilai t hitung sebesar 10.182, sedangkan nilai t tabel yang dihitung berdasarkan rumus (uji dua sisi, $df = 33$) adalah 2.035. Karena nilai t hitung $10.182 > t$ tabel 2.035, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMAN 3 Praya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran mind mapping yang didukung dengan aplikasi e-draw mind secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini tercapai melalui proses pembelajaran yang terstruktur, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pelaporan, dan evaluasi, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis, yang dilengkapi dengan data pendukung. Hal ini konsisten dengan pandangan Davies yang menyatakan bahwa pembelajaran kewarganegaraan yang efektif melibatkan model yang memungkinkan siswa untuk: 1) mengartikulasikan pendapat mereka dan memahami konsep secara mendalam; 2) mengembangkan kemampuan untuk menerima, mempertimbangkan, merangkul, dan merefleksikan berbagai ide dan perspektif; serta 3) terlibat dalam evaluasi dan diskusi yang memanfaatkan pengalaman dan pemahaman mereka di luar lingkungan sekolah (Gustaman, dkk., 2023).

Model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memudahkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan dari mana saja, serta menghilangkan kebutuhan untuk membuat proyek dalam bentuk fisik, karena siswa dapat langsung membuat dan menyimpan karya mereka di dalam aplikasi. Selain itu, aplikasi e-draw mind juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengorganisasi dan menyampaikan ide mereka. Sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton, media pembelajaran seperti aplikasi ini meningkatkan kejelasan dan minat dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaktivitas, efisiensi waktu dan tenaga, kualitas hasil belajar, serta memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu (Yuliandini, dkk., 2021).

Model pembelajaran ini tidak hanya memberikan manfaat kepada siswa, tetapi juga membantu guru menjadi fasilitator yang efektif. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri. Guru juga lebih mudah melakukan penilaian, karena model ini memungkinkan penilaian dari berbagai aspek, seperti keaktifan siswa, kreativitas, dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, model

pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif baik bagi siswa maupun guru.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran mind mapping yang didukung oleh aplikasi e-draw mind memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMAN 3 Praya. Hasil uji t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10.182 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2.035, yang semakin menguatkan kesimpulan bahwa model pembelajaran ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penelitian ini, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi e-draw mind dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka. Model pembelajaran ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara interaktif, kreatif, dan terorganisasi dengan baik. Para pendidik juga disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran ini dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti jaringan wifi, untuk menunjang pengalaman belajar mengajar yang lebih optimal di kelas. Peneliti di masa mendatang juga disarankan untuk meningkatkan persiapan mereka dalam melaksanakan penelitian, sehingga proses penelitian dapat berjalan lebih lancar dan hasilnya lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066–1073.
- Gustaman, R. F., Saputra, K. A., & Paturochman, I. R. (2023). Penggunaan Metode Project Based Learning (PJBL) dalam Peningkatan Daya Analisis Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di SMA Negeri 10 Tasikmalaya. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 353.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.

- Mardiah, Hendra, H. N. (2019). Aplikasi Edraw Mind Map Bagi Guru SD 050702 Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat. *Jurnal Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara*, 2, 71–77.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Mutofifin, M., Su'ad, & Rondli, W. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 288–297.
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 11(April 2021), 65–80.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, A. I., K, S., & Mursalam, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(166), 741–753.
- Yuliandini, S., Suwono, H., & Sueb, S. (2021). Pengaruh project-based learning berbantuan instagram terhadap literasi lingkungan dan hasil belajar kognitif. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 1(1), 14–24.