

Pengembangan Media *E-Mindmap* Berbasis Aplikasi *Xmind* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi

Pitri¹, Andre Mustofa Meihan²

^{1,2} Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi

e-mail: fitri300720@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat produk media e-mindmap yang berbasis pada aplikasi Xmind, yang juga dikenal sebagai mindmap dan brainstorming, untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi dalam belajar sejarah. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Mindmap*, yang dibuat oleh aplikasi Xmind, dapat digunakan dengan baik dan dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam belajar. Dengan nilai rata-rata 2924, tingkat presentase 81,2% (Sangat Layak), dan hasil perhitungan data menggunakan SPSS V.25, penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan Sig dari uji-t adalah,000 (dibaca = 0,000), karena taraf signifikansi uji efektivitas Sig 2-tailed adalah 0,05. Artinya, media ini dapat digunakan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam belajar sejarah.

Kata Kunci: *Media E-Mindmap, Xmind, Kreativitas Belajar*

Abstract

The purpose of this study was to create an e-mindmap media product based on the Xmind application, also known as mindmap and brainstorming, to improve the creativity of class X students of SMA Negeri 11 Muaro Jambi in learning history. This study is a type of development research (*Research & Development*) using the ADDIE Model with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that the E-Mindmap media, created by the Xmind application, can be used well and can help students become more creative in learning. With an average value of 2924, a percentage level of 81.2% (Very Eligible), and the results of data calculations using SPSS V.25, this study shows that the Sig acquisition from the t-test is,000 (read = 0.000), because the significance level of the 2-tailed Sig effectiveness test is 0.05. This means that this media can be used well and can improve students' creative abilities in learning history.

Keyword: *E-Mindmap Media, Xmind, Learning Creativity*

PENDAHULUAN

Feriska (2022:63) media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat membangkitkan semangat seseorang untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan pendidikan melalui pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak. Jamaludin (2023:228) media pembelajaran merupakan sarana edukatif yang berperan penting dalam menyampaikan informasi, menginspirasi siswa dan mendorong aktivitas belajar yang aktif. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami siswa, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan interaksi siswa dengan guru dan menciptakan persepsi yang sama tentang proses pembelajaran.

Ika Anggreani (2024:8-15) salah satu fungsi media dalam pembelajaran adalah fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran sejarah dapat menghambat keterlibatan aktif dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Permasalahan yang di temui di era digital ini, berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran sejarah dengan guru Z di SMA Negeri 11 Muaro Jambi, menyatakan ada beberapa permasalahan dalam proses belajar yaitu, guru terlalu sering menggunakan metode ceramah, kurang dalam melibatkan media belajar yang menarik sehingga fokus utamanya hanya menggunakan buku paket sekolah serta adanya keterbatasan waktu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah. Maka tidak dapat dipungkiri, bahwa timbulnya miskonsepsi yang buruk oleh siswa terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan atau bersifat monoton.

Pembelajaran akan lebih tercapai jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat Nurul Audie (dalam Wardani, 2024:134), yang mengatakan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, menawarkan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami topik pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menguntungkan. Menyikapi perkembangan zaman saat ini, dimana siswa yang hidup di zaman serba teknologi menjadi peluang yang besar bagi guru untuk mensinkronkan gaya belajar modern melalui inovasi media pembelajaran. Meihan (2020:87) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang menarik menjadi sesuatu hal-hal yang sangat penting dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *E-Mindmap*.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu perlunya perbaikan terhadap media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media *E-Mindmap* atau pemetaan pikiran, siswa akan menerima respon dan rangsangan yang dirasakannya dari luar otak, dan memudahkan proses belajar siswa karena dalam penerapannya, *e-mindmap* atau peta pikiran berbasis online kebanyakan menggunakan kombinasi warna, cabang melengkung, teks, dan gambar. Dengan cara ini, siswa dapat leluasa mengekspresikan ide-ide yang dirancang dalam otaknya. Selain itu, *e-mindmap* dapat menghemat waktu, menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, mengingat lebih baik, dan tentunya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

E-mindmap menjadi solusi terbaik untuk mendukung proses belajar, penggunaan media *E-Mindmap* dapat dioperasikan melalui aplikasi *Xmind* (*Mind Map* dan *Brainstorm*). Dengan menggunakan aplikasi *Xmind*, kita dapat membuat presentasi interaktif dengan memasukkan ide ke dalam peta dan menambahkan teks, gambar, warna, dan elemen lainnya yang menarik. Aplikasi *Xmind* menawarkan dukungan visual antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuan untuk membuat peta konsep dalam waktu singkat, menurut Fitriana Eka Chandra (dalam Murni, 2023:10). Arono (dalam Murni, 2023:10) mengatakan bahwa aplikasi *Xmind* dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kemampuan. Aplikasi ini dapat diakses melalui Handphone, laptop dan pc, dan memungkinkan kita membuat peta pikiran dalam waktu singkat. *Mindmap* berbeda dengan pencatatan biasa karena membantu mengaktifkan kognisi, fokus dan menunjukkan hubungan antar komponen, memberikan gambaran yang jelas dan rinci serta mengalihkan data dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Mindmap merupakan salah satu media yang memudahkan siswa mengekstrak informasi dari otaknya dengan membuat catatan kreatif, yang sangat efektif untuk menggambar peta pikiran. Hallen dan Sangetha (dalam jurnal *Hidajat* 2017:28-29), bahwa pembelajaran berbasis *Mindmap* lebih efektif, memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif dan membuat konsep materi lebih mudah dipahami. Hidayati (2015:1-12) *Mindmap* dikembangkan berdasarkan bagaimana cara otak bekerja selama memproses suatu informasi. Selama informasi disampaikan, otak akan mengambil berbagai tanda dalam bentuk beragam, mulai dari gambar bunyi, pikiran, hingga perasaan. Selanjutnya melalui pembuatan *mind map*, informasi tadi direkam dalam bentuk simbol, garis, gagasan, dan warna.

Buzan (dalam Eka Sartika, 2023:210) menjelaskan *Mindmap* adalah metode paling sederhana untuk menempatkan dan mengeluarkan informasi dari otak. Ini adalah teknik mencatat

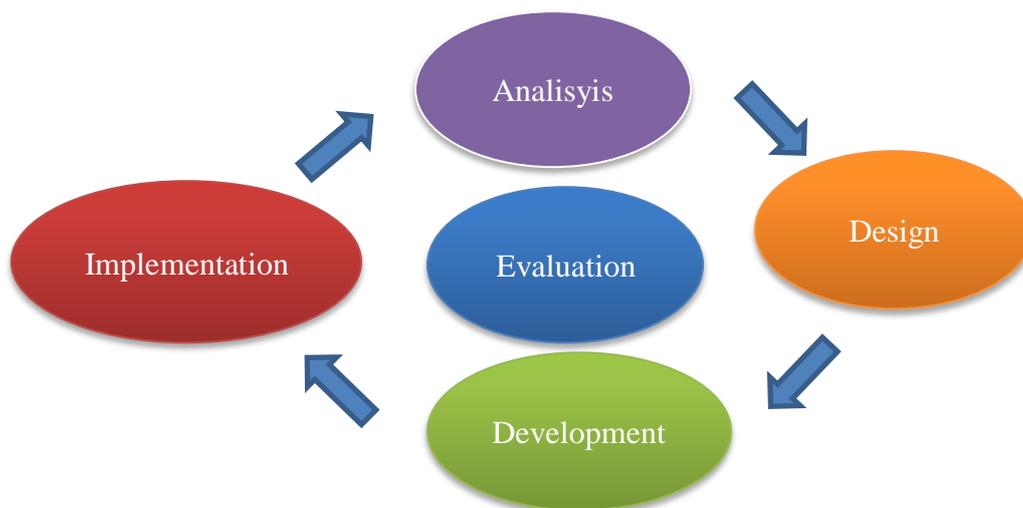
yang inovatif dan efisien yang akan memetakan pikiran. *Mindmap* adalah serangkaian bentuk peta pikiran yang berisi materi penting yang memudahkan pengguna dalam memahami dan mengingat, mendukung pengguna dalam menciptakan pemahaman yang komprehensif, sehingga mekanisme otak dapat melibatkan dari awal.

Media *mindmap* dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks, sejalan dengan Suryatna (dalam Sulastrri 2020:486) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *mindmap* akan sangat membantu dalam menjelaskan konsep dan pengertian yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Milenia (2022:37-44) menggunakan media *mindmap*, materi yang disampaikan dapat distrukturkan dan menggabungkan warna, simbol, bentuk, dan grafis. Ini membantu siswa memperkuat dan menyerap informasi yang dipelajari. Nasiyah (2023:22-41) mengatakan bahwa *Xmind* adalah program berbasis peta pikiran yang membantu orang memperjelas pemikiran mereka dan mendalami ide-ide mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran *e-mindmap* berbasis aplikasi *XMind* sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

METODE

Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media *e-mindmap* berbasis aplikasi *Xmind* adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development* (R&D). Branch menyatakan bahwa proses ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis (menganalisis), desain (merancang), pengembangan (mengembangkan), pelaksanaan (melaksanakan), dan evaluasi (dalam Sugiyono,2017:38).



Bagan 1. Paradigma Penelitian Pengembangan

Objek penelitian ini menggunakan siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi dengan jumlah sampel 36 siswa. Metode pengumpulan data diperoleh melalui Observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan uji efektivitas yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dengan bantuan SPSS V.25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Prosedur Pengembangan

Pertama, *Analysis* (Menganalisis), dilakukan melalui identifikasi dan analisis masalah. Tahap ini mencakup analisis kinerja siswa, analisis prosedur materi pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran.

Kedua *Design* (Merancang), merancang media yang akan dilakukan pengembangan. Dalam hal tersebut ada beberapa langkah yaitu tahap awal mencari sumber refensi seperti buku,

jurnal dan buku, tahap kedua membuat kerangka materi atau script media e-mindmap, tahap ketiga pemilihan gambar, warna dan tema pada desain sesuai materi yang diterapkan, tahap keempat pengeditan media pembelajaran *e-mindmap* melalui Aplikasi Xmind, tahap kelima pengaturan gambar, pengaturan gambar disesuaikan dengan materi yang diterapkan di media e-mindmap, tahap keenam masukan materi yang akan ditampilkan di media e-mindmap, tahap ketujuh export atau membagikan melalui link atau jpg media e-mindmap tersebut.

Ketiga *Development* (Mengembangkan), tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang telah di proses melalui revisi ahli materi dan ahli media. Setelah media divalidasi dan diberikan kritik atau saran oleh ahli materi dan media, tahap revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan produk media pembelajaran. Kemudian produk di uji coba pada kelompok kecil dan besar.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tanggal 20 Januari 2025, di kelas X E2 SMA Negeri 11 Muaro Jambi, proses uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 siswa dalam kelompok kecil dengan angket berisi 20 pertanyaan. Dalam uji coba kelompok kecil ini, peneliti mengajarkan siswa tentang media pembelajaran *e-mindmap* berbasis aplikasi Xmind (*Mind Map* dan *Brainstorm*). Siswa diminta untuk mempelajari media pembelajaran *e-mindmap* berbasis aplikasi Xmind (*Mind Map* dan *Brainstorm*). Setelah mereka mempelajarinya, siswa menilai dan memberikan kritik dan saran tentang media pembelajaran *e-mindmap* tersebut. Hasil respon siswa terhadap media *e-mindmap* melalui uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Anggi Aprilia	77	100	77%	Layak
2	Evelin Rianta Sihombing	72	100	72%	Layak
3	Abdul Rohim Sadewa	95	100	95%	Sangat Layak
4	Giska Nazwa Aura Islami	82	100	82%	Sangat Layak
5	Rafail Wiliardi abas	66	100	66%	Layak
6	Faiqatuzjihni	79	100	79%	Layak
Jumlah		471			

Sumber: Angket Respon Siswa (2025)

Data diatas menunjukkan hasil skor sebanyak 471 dengan presentase $\frac{471}{600} \times 100 = 78,5 \%$. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*Mind Map* dan *Brainstorm*) dikategorikan layak.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dengan 36 siswa di kelas X E2 SMA Negeri 11 Muaro Jambi, uji coba kelompok besar dilakukan pada Selasa 21 Januari 2025. Siswa diberi angket sebanyak 20 pertanyaan. Pada uji coba kelompok besar, peneliti mengajarkan siswa tentang *e-mindmap* berbasis Xmind (*Mind Map* dan *Brainstorm*) dan memberi mereka instruksi tentang cara menggunakannya. Peneliti juga membantu dalam uji coba kelompok besar. Setelah penjelasan diberikan, siswa menilai dan memberikan umpan balik terhadap *e-mindmap* pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Xmind. Berikut hasil respon siswa terhadap media *e-mindmap* melalui uji coba kelompok besar:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Anggi Aprilia	77	100	77%	Layak
2	Abdul Rohim Sadewa	95	100	95%	Sangat Layak
3	Aisyah Rahmawati	77	100	77%	Layak
4	Andresta Taringan	88	100	88%	Sangat Layak

5	Ahmad Akbar	73	100	73%	Layak
6	Chelxy Onli Angrini.S	70	100	70%	Layak
7	Delfy Yanti Oktafya	91	100	91%	Sangat Layak
8	Dapa Ramdani	76	100	76%	Layak
9	Dwi Rahmadani F	60	100	60%	Layak
10	Evelin Rianta Sihombing	85	100	85%	Sangat Layak
11	Rafail Wiliardi Abas	66	100	66%	Layak
12	Faiqatuzzihni	95	100	95%	Sangat Layak
13	Fairu	84	100	84%	Sangat Layak
14	Gilang Bima Setia	68	100	68%	Layak
15	Giska Nazwa Aura Islami	82	100	82%	Sangat Layak
16	M.Richo Sahputra	83	100	83%	Sangat Layak
17	Mutia Rahma	80	100	80%	Layak
18	M Yusuf Anas	85	100	85%	Sangat Layak
19	M. Ragil Saputra	74	100	74%	Layak
20	M Rangga Andika	96	100	96%	Sangat Layak
21	Nova Angelita	94	100	94%	Sangat Layak
22	Nabila Putri	75	100	75%	Layak
23	Orva Nabilla	79	100	79%	Layak
24	Rafail Wiliardi Abas	89	100	89%	Sangat Layak
25	Reynaldo Banuarta Silitonga	83	100	83%	Sangat Layak
26	Reni Juliana Ardi	91	100	91%	Sangat Layak
27	Reisya Ajustin	91	100	91%	Sangat Layak
28	Rifqah Maratush Sholihah	66	100	66%	Layak
29	Rahma Nurzulfa	74	100	74%	Layak
30	Shyfa Aulia	86	100	86%	Sangat Layak
31	Selvi Okta Livia	74	100	74%	Layak
32	Steven Sinagel Sinurat	70	100	70%	Layak
33	Sakinah Aulia Fitri	88	100	88%	Sangat Layak
34	Sajidan Tabroni	75	100	75%	Layak
35	Wardah Raniyah	96	100	96%	Sangat Layak
36	Yuliana Br. Parapat	88	100	88%	Sangat Layak
Jumlah		2924			

Sumber: Angket Respon Siswa (2025)

Pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 36 siswa. Data diatas menunjukkan hasil skor sebanyak 2924 dengan presentase $\frac{2924}{3600} \times 100 = 81,2\%$. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*Mind Map* dan *Brainstorm*) dikategorikan sanagat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Keempat *Implementation* (Implementasi), media *e-mindmap* yang sudah divalidasi oleh tim validator dan diuji kelayakannya pada kelompok kecil dan besar, kemudian dapat digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas X E2 dan media buku cetak digunakan di kelas kontrol. Dengan dua tahapan kegiatan yaitu *pre-test* dan *post-test* di masing-masing kelas.

a. Kegiatan Pembelajaran *Pre-Test* Di Kelas Eksperimen

Aktivitas belajar di kelas eksperimen X E2 dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025. Kegiatan pembelajaran *pre-tes* di kelas eksperimen disusun dalam modul ajar, kemudian hasil *pre-test* diambil berdasarkan soal-soal *pre-test* dan penyebaran angket kreativitas.

Skor kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa sebelum pembelajaran di kelas eksperimen pada tanggal 3 Februari 2025 dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. Skor Kemampuan Kretivitas Belajar Siswa Kelas X E2 SMA Negeri 11 Muaro Jambi Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Skor
1	Anggi Aprila	66
2	Abdul Rohim Sadewa	73
3	Aisyah Rahmawati	79
4	Andresta Taringan	69
5	Ahmad Akbar	76
6	Chelxy Onli Angrini.S	65
7	Delfy Yanti Oktafya	72
8	Dapa Ramdani	80
9	Dwi Rahmadani F	67
10	Evelin Rianta Sihombing	74
11	Faiqatuzzihni	81
12	Fairu	70
13	Gilang Bima Setia	77
14	Giska Nazwa Aura Islami	63
15	Jastin Samosir	70
16	M.Richo Sahputra	78
17	Mutia Rahma	68
18	M Yusuf Anas	75
19	M. Ragil Saputra	82
20	M Rangga Andika	64
21	Nova Angelita	79
22	Nabila Putri	66
23	Orva Nabilla	73
24	Rafail Wiliardi Abas	80
25	Reynaldo Banuarta Silitonga	69
26	Reni Juliana Ardi	76
27	Reisya Aujustin	64
28	Rifqah Maratush Sholihah	71
29	Rahma Nurzulfa	77
30	Shyfa Aulia	67
31	Selvi Okta Livia	74
32	Steven Sinagel Sinurat	81
33	Sakinah Aulia Fitri	62
34	Sajidan Tabroni	78
35	Wardah Raniyah	65
36	Yuliana Br. Parapat	73
Jumlah		2604

Sumber: Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	62-65	5	13,9%
2	66-69	6	16,7%
3	70-73	7	19,4%
4	74-77	6	16,7%
5	78-81	7	19,4%
6	82-85	5	13,9%
Jumlah		36	100%

Sumber: Distribusi Frekuensi Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

b. Kegiatan Pembelajaran *Pre-Test* Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas perbandingan yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan kreativitas siswa. Kegiatan pembelajaran sebelum perlakuan (*pre-test*) pada kelas kontrol yang dilakukan sama halnya dengan kelas eksperimen, dengan memberikan soal-soal *pre-test* dan penyebaran angket kemampuan kreativitas siswa diakhir kegiatan belajar. Berikut data kelas kontrol berdasarkan kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa pada saat *pre-test* yaitu dibawah ini:

Tabel 5. Skor Kemampuan Kretivitas Belajar Siswa Kelas X E3 SMA Negeri 11 Muaro Jambi Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor
1	Aidil Aris Tama	65
2	Abdul Rohman Nakula	72
3	Amanda Shakira	78
4	Athalia Dhia Rahmani P.	68
5	Binsar Parsaoran Hariono Sianipar	75
6	Citra Lestari Saragih	63
7	Dimas Ferdinan	70
8	Della Nopianti	79
9	Elisa Septianita Siagian	66
10	Fina Viola.P	73
11	Galang Bima Sakti	80
12	Jastin Parada Sianipar	69
13	Kirana Ramadhani	76
14	Mutiali Suryani	64
15	M. Pasa Ramadhan Herlangga	71
16	Muhammad Arif Subhan	77
17	Maimunah	67
18	Mustaqim Majalengka	74
19	Naila Athiya Annisa	81
20	Novita Sari	62
21	Puri Aprilini	78
22	Razi Afriansa	65
23	Rts. Zahra	73
24	Rahmadayani	80
25	Reisya Putri	69
26	Rizqiyah	76
27	Rivalri Juliandri	64
28	Sallymar Sisi Hakim	71
29	Silvia Agustina	77
30	Sion Stephan Reymond S	67
31	Septiana Ayu Putri	74
32	Tiara Septiayana	81
33	Vero Adityo	62
34	Widhiya Anggraini	78
35	Yolanda Vera Silitonga	65
36	Zaskia Anyelir Pratiwi	73
Jumlah		2583

Sumber: Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	62-65	5	13,9%
2	66-69	6	16,7%
3	70-73	7	19,4%
4	74-77	6	16,7%
5	78-81	7	19,4%
6	82-85	5	13,9%
Jumlah		36	100%

Sumber: Distribusi Frekuensi Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

c. Kegiatan Pembelajaran *Pos-Test* Kelas Eksperimen

Aktivitas pembelajaran di kelas *pre-test* eksperimen dan kontrol selesai, selanjutnya menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu *E-Mindmap* yang berbasis pada aplikasi *Xmind*, yang didistribusikan melalui grup whatsapp. Pada tanggal 10 februari 2025, kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen X E2 dijadikan sebagai bahan pembelajaran sejarah.

**Tabel 7. Skor Kemampuan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X E2
 sesudah pembelajaran di SMA Negeri 11 Muaro Jambi**

No	Nama Siswa	Skor
1	Anggi Aprila	85
2	Abdul Rohim Sadewa	92
3	Aisyah Rahmawati	98
4	Andresta Taringan	88
5	Ahmad Akbar	95
6	Chelxy Onli Angrini.S	83
7	Delfy Yanti Oktafya	90
8	Dapa Ramdani	99
9	Dwi Rahmadani F	86
10	Evelin Rianta Sihombing	93
11	Faiqatuzzihni	100
12	Fairu	89
13	Gilang Bima Setia	96
14	Giska Nazwa Aura Islami	84
15	Jastin Samosir	91
16	M.Richo Sahputra	97
17	Mutia Rahma	87
18	M Yusuf Anas	94
19	M. Ragil Saputra	101
20	M Rangga Andika	82
21	Nova Angelita	98
22	Nabila Putri	85
23	Orva Nabilla	93
24	Rafail Wiliardi Abas	100
25	Reynaldo Banuarta Silitonga	89
26	Reni Juliana Ardi	96
27	Reisya Aujustin	84
28	Rifqah Maratush Sholihah	91
29	Rahma Nurzulfa	97
30	Shyfa Aulia	87
31	Selvi Okta Livia	94

32	Steven Sinagel Sinurat	101
33	Sakinah Aulia Fitri	82
34	Sajidan Tabroni	98
35	Wardah Raniyah	85
36	Yuliana Br. Parapat	93
Jumlah		3303

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pos-test Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	82-85	5	13,9%
2	86-89	6	16,7%
3	90-93	7	19,4%
4	94-97	6	16,7%
5	98-101	7	19,4%
6	102-105	5	13,9%
Jumlah		36	100%

Sumber: Distribusi Frekuensi Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

d. Kegiatan Pembelajaran *Pos-Test* Kelas Kontrol

Aktivitas pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 11 februari 2025, untuk langkah-langkah *pos-test* kelas kontrol di jelaskan dalam modul ajar sejarah. Selanjutnya data diperoleh melalui soal-soal *pos-test* dan angket kemampuan kreativitas siswa. Tabel skor berikut menunjukkan kreativitas belajar sejarah siswa:

Tabel 9. Skor Kemampuan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X E3/Kelas Kontrol di SMA Negeri 11 Muaro Jambi Sesudah Pembelajaran

No	Nama Siswa	Skor
1	Aidil Aris Tama	70
2	Abdul Rohman Nakula	75
3	Amanda Shakira	80
4	Athalia Dhia Rahmani P.	72
5	Binsar Parsaoran Hariono Sianipar	78
6	Citra Lestari Saragih	68
7	Dimas Ferdinan	73
8	Della Nopianti	82
9	Elisa Septianita Siagian	70
10	Fina Viola.P	76
11	Galang Bima Sakti	83
12	Jastin Parada Sianipar	73
13	Kirana Ramadhani	79
14	Mutiali Suryani	67
15	M. Pasa Ramadhan Herlangga	74
16	Muhammad Arif Subhan	81
17	Maimunah	71
18	Mustaqim Majalengka	77
19	Naila Athiya Annisa	84
20	Novita Sari	65
21	Puri Aprilini	80
22	Razi Afriansa	68
23	Rts. Zahra	76
24	Rahmadayani	83
25	Reisya Putri	73

26	Rizqiyah	79
27	Rivalri Juliandri	67
28	Sallymar Sisi Hakim	74
29	Silvia Agustina	81
30	Sion Stephan Reymond S	71
31	Septiana Ayu Putri	77
32	Tiara Septiayana	84
33	Vero Adityo	65
34	Widhiya Anggraini	80
35	Yolanda Vera Silitonga	68
36	Zaskia Anyelir Pratiwi	76
Jumlah		2700

Sumber: Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

Tabel 10. Distribusi Frekuensi *Pos-test* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	50-58	3	10%
2	59-67	5	16,7%
3	68-76	8	26,7%
4	77-85	7	23,3%
5	86-94	4	13,3%
6	95-103	3	10%
Jumlah		36	100%

Sumber: Distribusi Frekuensi Angket Kemampuan Kreativitas (2025)

e. Analisis Normalitas Hasil *Post-tes* kelas eksperimen dan Kontrol

Uji normalitas dilakukan menggunakan Teknik Kolmogorov-Smirnov dalam SPSS V.25. Uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (uji sampel terpisah T) adalah data dari skor *pos-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya ditunjukkan dalam tabel output dan deskripsi berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pos_Eksperimen	.097	36	.200*	.946	36	.076
Pos_Kontrol	.094	36	.200*	.958	36	.191

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS V. 25

Uji normalitas data *pos-test* kemampuan kreativitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memperoleh nilai Sig lebih besar dari nilai alpha (0,05). Taraf signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,200 > 0,05 sedangkan kelas kontrol 0,200 >. Dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

f. Analisis Hasil Uji t (*Independent Sample T test*) Media Pembelajaran *E-Mindmap* Berbasis Aplikasi *Xmind*

Hasil pengujian SPSS 25 berikut menunjukkan apakah media pembelajaran mindmap berbasis xmind yang diberikan kepada siswa layak atau tidak yaitu sebagai berikut:

**Tabel 12. Ringkasan Output Uji-t
 Group Statistics**

Nilai	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Pos-test Kelas Kontrol	36	75.00	5.652	.942
	Pos-test Kelas Eksperimen	36	91.75	5.925	.988

Sumber: SPSS V. 25

**Tabel 13. Hasil Uji Efektivitas
 Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.218	.642	12.273	70	.000	16.750	1.365	19.472	14.028
	Equal variances not assumed			12.273	69.844	.000	16.750	1.365	19.472	14.028

Sumber: SPSS V. 25

Dari uji efektivitas melalui uji-t diperoleh nilai sebesar ,000 (dibaca = 0,000). Nilai tersebut menyebabkan H0 ditolak sehingga H1 diterima, karena nilai Sig. (2-tailed) <0,05. Terdapat perbedaan dalam kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-mindmap berbasis Aplikasi *Xmind*. Oleh karena itu, media ini dianggap sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa.

Kelima *evaluation* (evaluasi) tujuan dari tahap ini adalah melihat tingkat keberhasilan media e-mindmap terhadap kreativitas belajar siswa. Evaluasi dilakukan di setiap tahapan model ADDIE mulai dari Analisis, Desain, Mengembangkan, Implementasi dan Evaluasi. Sehingga hasil akhirnya dapat di tentukan melalui uji t (*Independent Sample T test*) melalui SPSS V.25.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Muaro Jambi tahun ajaran 2024/2025 layak diimplementasikan dalam belajar sejarah. Dengan hasil uji t yaitu sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-mindmap pembelajaran berbasis Aplikasi *Xmind* berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi dalam belajar sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Ayuningsih, F., Malikhah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 175-187. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660>

Branch Robert Maribe. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science dan Business Media, LCC.

- Anggraeni, I., Silvina, R., & Hatchi, I. (2024). Pengembangan Media *Mind Map* Berbasis Powerpointplex pada Materi Kingdom Animalia untuk Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Airpura. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 8-15. DOI: [https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15\(1\).14453](https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15(1).14453)
- Hidayati, F. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran TOEFL Reading Berbasis Video Mind Map Untuk Mahasiswa IAIN Surakarta. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v7i1.20>
- Jamaludin, dkk (2023). Media pembelajaran popscrap book pada mata pelajaran IPS tema indahnya keragaman di negeriku untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 228-235. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.57177>.
- Milenia, P. F., Sutyarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37-44.
- Meihan, A. M. (2020). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Learning. *HISTORIKA*, 23(1), 1-14.
- Meihan, A. M. (2023). Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Nilai-Nilai Falsafah Piiil Pesenggiri Sebagai Wujud Menjaga Eksistensi Kearifan Lokal Lampung. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 20(2).
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa Di smp katolik Santa Rosa siau Timur kabupaten sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61. DOI: <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>
- Nasiyah, S. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mind Mapping Berbantuan X Mind Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ma Madinatussalam* (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Rahmadani, S. (2023). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Efektif Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Luwu Utara (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (lain) Palopo).
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486-492.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, H., & ABS, M. K. (2017). Pengaruh Kerjasama Tim dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan UD. AGRO INTI SEJAHTERA JEMBER. *E-JRM: Elektronik Jurnal Riset Manajemen*, 6(04).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>