

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK  
MENINGKATKAN KREAKTIVITAS MUATAN PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Vickha Putri Suprpto, NIM 2011031188**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Kurangnya ragam bahan ajar yang menarik berdampak pada rendahnya kreativitas siswa kelas IV. Kurangnya ragam bahan ajar yang menarik berdampak pada rendahnya kreativitas siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* berbasis *mind mapping* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *mind mapping*. Objek penelitian ini adalah validitas, kepraktisan, serta efektivitas bahan ajar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *mind mapping* memperoleh hasil valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan uji validitas dari ahli media sebesar 0,983 dan ahli materi sebesar 0,980; uji kepraktisan dari respons guru sebesar 99,15% dan dari respons siswa 97,58%; serta uji efektivitas dengan uji t berkorelasi memperoleh t-hitung sebesar 13,481. Nilai ini lebih besar dari pada t-tabel untuk  $df=31$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,04, sehingga *e-modul* dinilai efektif. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* berbasis *mind mapping* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Implikasi pemanfaatan *e-modul* berbasis *mind mapping* sebagai bahan ajar digital mampu mengurangi beban guru dalam mengajar dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Implikasi pemanfaatan *e-modul* berbasis *mind mapping* sebagai bahan ajar digital mampu mengurangi beban guru dalam mengajar dan mengatasi kesulitan belajar siswa.

Kata-kata kunci: *e-modul*, *mind mapping*, kreativitas.

## **ABSTRACT**

*The lack of a variety of engaging teaching materials has an impact on the low creativity of fourth-grade students. This study aims to produce a mind mapping-based e-module that is valid, practical, and effective in enhancing students' creativity. This development research was conducted using the ADDIE model. The subject of this research is the mind mapping-based e-module. The object of this research is the validity, practicality, and effectiveness of the teaching materials. The data collection method used in this study is a questionnaire. The development of the mind mapping-based e-module yielded valid, practical, and effective results in enhancing students' creativity. This is evidenced by the validity test results from media experts of 0.983 and material experts of 0.980; the practicality test results from teachers' responses of 99.15% and students' responses of 97.58%; as well as the effectiveness test results using a correlated t-test obtaining a t-count of 13.481. This value is greater than the t-table for  $df=31$  at a 5% significance level of 2.04, thus the e-module is considered effective. Based on these analysis results, it can be concluded that the development of the mind mapping-based e-module is valid, practical, and effective in enhancing students' creativity. The implication of utilizing the mind mapping-based e-module as digital teaching material is that it can reduce the burden on teachers in teaching and address students' learning difficulties.*

*Keywords: e-module, mind mapping, creativity.*

