

ABSTRAK

Pitri. 2025. **Pengembangan Media *E-Mindmap* Berbasis Aplikasi *Xmind* (*Mind Map* Dan *Brainstorm*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi**. Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd. (2) Andre Mustofa Meihan, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *E-Mindmap*, Aplikasi *Xmind*, Kemampuan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan seperti, penggunaan media yang masih terbatas pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Perkembangan zaman yang serba digital menjadikan proses belajar lebih asik dan menarik, namun dalam kenyataannya guru masih keterbatasan dalam menggunakannya. Akhirnya media yang digunakan masih konvensional. Teknologi yang semakin canggih bisa dijadikan peluang besar untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik dan lebih tertantang pada pembelajaran sejarah. melalui pengembangan media ini, supaya mempermudah pendidik dan siswa dalam memahami proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map* dan *brainstorm*) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research & Development*) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini (1) Menghasilkan produk berupa media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind*. 2) Efektivitas penggunaan produk media *e-mindmap* berbasis aplikasi *xmind* (*mind map* dan *brainstorm*) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah. Terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli materi dengan skor persentase 85,7 % (Sangat Layak) dan validasi ahli media dengan tingkat persentase 91,4% (Sangat Layak). Hal tersebut menunjukkan bahwa media *E-Mindmap* berbasis aplikasi *Xmind* layak digunakan dan diuji cobakan kepada siswa. Adapun hasil respon siswa yaitu dengan nilai rata-rata 2924 dengan tingkat presentase 81,2% (Sangat Layak) hasil ini menunjukkan media *E-Mindmap* dikategorikan sangat layak. Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V.25, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan Sig dari uji-t diperoleh sebesar ,000 (dibaca = 0,000), karena taraf signifikansi uji efektivitas Sig 2-tailed < 0,05. Artinya media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa.