

## Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis *Mind Mapping* Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang

Ririn Gumay Tri<sup>1</sup>, Yasir Arafat<sup>2</sup>, Susanti Faipri Selegi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Studi PGSD Univ.PGRI Palembang, <sup>2</sup>Prodi Pendidikan Manajemen Univ. PGRI Palembang, <sup>3</sup>Program Studi PGSD Univ. PGRI Palembang. Indonesia.  
[riringumay123@gmail.com](mailto:riringumay123@gmail.com)<sup>1</sup>, [yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id](mailto:yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[susantipgsd2022@gmail.com](mailto:susantipgsd2022@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak.

Peserta didik masih kurang memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara utuh. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh literasi digital menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis *mind mapping* pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Metode penelitian adalah metode kuantitatif eksperimen melibatkan 60 sampel kelas IV.A dan IV.C. Teknik Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji hipotesis. Hasil penelitian adalah hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest kedua kelompok siswa yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sebaran data yang berdistribusi normal, dengan nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen 0,015 dan 0,135 pada kelas kontrol, hasil uji homogenitas diperoleh nilai sebesar 0,839 lebih besar dari 0,05 dapat dinyatakan bahwa data tersebut homogen, pada pengujian hipotesis pada uji t (independent sampel tests) diperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan bahwa sangat berpengaruh terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Model Pembelajaran Inovatif, *Mind Mapping*

### PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri kemajuan teknologi yaitu dengan penggunaan akses internet yang bisa dilakukan oleh siapapun, kapan pun, dan dimana pun. Selain memberikan pengaruh pada kehidupan bermasyarakat, kemajuan teknologi juga sangat memberikan pengaruh pada dunia pendidikan (Triana et al., 2023). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat mencapai potensi dirinya berupa kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Muzdalifah et al., 2023). Pendidikan merupakan suatu pilar dimana adanya tindakan edukatif dan didaktif bagi pelakunya. Pendidikan merupakan media yang sangat baik untuk membangun kecerdasan dan kepribadian. Oleh karena itu, proses pendidikan harus selalu ditingkatkan dan diperbaiki, supaya dapat menghasilkan para generasi yang diharapkan (Nisa et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan diskusi bersama guru pengampuh mata pelajaran bahasa Indonesia, ibu Desi Armayu, S.Pd yang dilakukan pada hari rabu tanggal 21 april di SD Negeri 79 Palembang, beliau menjelaskan bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang beragam. Setelah melakukan observasi didapatkan bahwa terdapat beberapa peserta didik memiliki kelemahan dalam literasi bahasa Indonesia. Kesulitan yang mereka hadapi ketika masih kurang memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara utuh dengan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hasanah et al., 2019) yang mengatakan bahwa peserta didik melakukan penalaran jika bisa menerapkan keterampilan penalaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran tidak terlepas dari proses pendidikan, pembelajaran merupakan permasalahan yang ada hingga saat ini, tujuan akan dapat tercapai melalui pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diajarkan sejumlah pelajaran. Salah satunya pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran disemua jenjang pendidikan, tercantum di sekolah dasar (Irina Ayu Lis & Damayanti Isnaini, 2021). Pemerintah melalui kementerian pendidikan kebudayaan menginisiasi 6 (enam) jenis literasi dasar yang penting dikuasai oleh peserta didik. Keenam literasi dasar telah termuat dalam Gerakan Literasi Nasional yang terdiri dari literasi baca-tulis, numerasi, sains, finansial, budaya dan kewarganegaraan, serta digital (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017). Pendidik dan sekolah dapat memilih untuk mengembangkan jenis literasi kepada peserta didiknya sesuai kebutuhan disekolah masing-masing (Baharudin, 2023). Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga ia terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru,

menciptakan media berkespresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial (Mukhofifah & Umi, 2022).

Pembelajaran digital tidak hanya tentang menyampaikan pengetahuan, tetapi juga bagaimana menyampaikan pembelajaran ini dengan benar. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan terus menerus harus dikembangkan, baik secara soft skill dan hard skills yang meliputi keterampilan dalam penerapan teknologi digital. Literasi digital media pembelajaran digital yang efektif, kreatif, dan selektif (Setyowati et al., 2022). Belajar bahasa Indonesia sering kali disepelekan oleh siswa karena dianggap mudah dan membosankan. Guru harus berupaya keras menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan, seperti melakukan cara atau inovasi pembelajaran yang efektif, aktif, dan kreatif (Selegi & Aryaningrum, 2022). Pesatnya perkembangan teknologi membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Teknologi sudah menjadi bagian penting yang menyatu dalam generasi masa kini (Ayu & Amelia, 2020). Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang bersifat student center dan berdasarkan pendekatan konstruktivisme. Salah satu bentuk pembelajaran yang memusatkan pada aktivitas siswa. Kualitas metode pembelajaran berhubungan dengan kreativitas guru dan inovasi guru (Magdalena et al., 2020).

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis literasi digital di kelas IV sekolah dasar merupakan strategi untuk meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik dalam bahasa dan sastra Indonesia. Strategi ini didorong oleh Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendidikan literasi digital (Ragil dian purnama putri, 2022). Seorang guru harus mengajar dengan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, agar proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menyenangkan dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu mind mapping, selain menyenangkan juga dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar (Ruhama & Erwin, 2021). Mind Mapping adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan model pembelajaran ini menggunakan garis, lambing, gambar. Penggunaan Mind Map ini akan mengarahkan siswa untuk menggunakan daya pikirnya dalam mengelolah satu kata kunci yang ada menjadi banyak sekali sub materi yang

terkait dengan materi pokok yang di bahas. Tentu ini lebih ringkas, mudah dipahami, mudah diingat, dan menyenangkan (Wahyuni & Arifin, 2022).

Kemudian pembuatan model alur untuk berpikir bisa bebas menggunakan model Mind Mapping dengan media gambar, Tabel, Flowchart, poster, bagan, dan lain sebagainya, karena model tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi (Sujana & Rachmatin, 2019). Metode mind mapping juga masuk ke dalam kategori teknik mencatat kreatif. Kemampuan imajinasi dibutuhkan dalam pembuatan mind mapping. Penggunaan metode mind mapping mampu membuat siswa lebih aktif dan mampu berpikir secara kritis dan kreatif serta dapat mengambil inti sari dari pelajaran. Metode mind mapping membuat informasi atau bahan bacaan siswa yang awalnya panjang menjadi singkat dalam bentuk diagram warna-warni (Syarifa et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian awal di SD 79 Palembang, dengan data empiris yang ada, ternyata peserta didik masih kurang memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara utuh, mereka kurang tertarik dan kurang semangat saat pembelajaran dikelas. Kemungkinan yang paling besar, hal ini terjadi karena minimnya motivasi guru dan inovasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi asal-usul nenek moyang kita. Guru lebih suka mempertahankan metode lama dengan menggunakan buku pegangan guru sebagai sumber belajar utama peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, permasalahan utama peserta didik kelas IV SD Negeri 79 Palembang upayakan dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran inovatif berbasis Mind mapping. Program ini akan peneliti tinjau tentang perubahan kognitif dalam materi pelajaran asal-usul nenek moyang kita.

Dari kajian diatas dan hasil analisis penelitian dengan tema model pembelajaran inovatif berbasis Mind Mapping, maka peneliti mengambil tema penelitian “Pengaruh Literasi Digital dengan Metode Pembelajaran Inovatif berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis Pre-Eksperimental. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, melibatkan 60 sampel kelas IV.A dan IV.C (kelompok kontrol dan ekperimental). Instrument berupa lembar tes soal hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan data observasi, tes, dokumentasi. Teknik analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji hipotesis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 79 Palembang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI.A yang berjumlah 30 orang siswa dan kelas IV.C yang berjumlah 30 orang siswa. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model *Mind mapping* yang ditujukan dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun hasil media Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jum’at 14 Juni 2024, pertemuan ke2 dilaksanakan pada hari Sabtu 15 Juni 2024.

**Nilai *Posttest* Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

Dari hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada table berikut ini :

**Tabel 1.** Hasil Nilai *Posttest* (Kelas Kontrol dan eksperimen)

Descriptives				
	Kategori		Statistic Std. Error	
<b>Posttest</b>	Kontrol	Mean	71.5000 1.46118	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.5115
			Upper Bound	74.4885
		5% Trimmed Mean	71.7593	
		Median	70.0000	
		Variance	64.052	
		Std. Deviation	8.00323	

	Minimum		50.00	
	Maximum		85.00	
	Range		35.00	
	Interquartile Range		15.00	
	Skewness		-.421	.427
	Kurtosis		.363	.833
Eksperimen	Mean		81.3333	1.45692
	95% Confidence Interval for Mean	Lower	78.3536	
		Upper	84.3131	
	5% Trimmed Mean		80.9259	
	Median		80.0000	
	Variance		63.678	
	Std. Deviation		7.97986	
	Minimum		70.00	
	Maximum		100.00	
	Range		30.00	
	Interquartile Range		11.25	
	Skewness		.676	.427
	<b>Kurtosis</b>		<b>.279</b>	<b>.833</b>

( Sumber: program SPSS 26 )

Tabel berikut menjelaskan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata post-test 71.5000 dan standar deviation 8.00323. data tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest 81.3333 dan standar deviation 7.97986. data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75.

### Uji Normalitas Data

Data pada normalitas diketahui berdistribusi normal berdasarkan nilai signifikan  $> (\alpha = 0,05)$ .

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas data

		<b>Tests of Normality</b>					
Kategori		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Posttes</b>	Kontrol	.141	30	.132	.946	30	<b>.135</b>
<b>t</b>	Eksperimen	.233	30	.000	.910	30	<b>.015</b>

**a. Lilliefors Significance Correction**

( Sumber: program SPSS 26 )

Dari keterangan diatas dapat kita lihat bahwa dasar penegmbilan data keputusan yakni jika nilai signifikasi (sig) >005, maka data penelitian berdistribusi normal dan jika signifikasi (sig)<0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dapat diketehui nilai signifikasi (sig) >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini signifikasi (sig) >0,05 dikatakan berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas menggunakan uji levene’s testrof homogeneity of variance. Varian sampel akan dinyatakan homogeny apabila nilai signifikan  $\geq 0,05$ . Hasil olah data homogenitas ditampilkan sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

		<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
<b>Posttes</b>	Based on Mean	.042	1	58	.839
<b>t</b>	Based on Median	.126	1	58	.723
	Based on Median and with adjusted df	.126	1	57.548	.724
	<b>Based on trimmed mean</b>	<b>.112</b>	<b>1</b>	<b>58</b>	<b>.739</b>

( Sumber: program SPSS 26 )

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 26 diatas, data dapat dikatakan homogeny apabila nilai signifikasi (sig) pada Based on mean > 0,05 sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh 0,839 > 0,05 yang menunjukan bahwa kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

**Uji Hipotesis**

Adapun hipotesis yang diajukan adalah apa pengaruh literasi digital menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun hasil perbandingan tersebut disajikan dalam table berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

		<b>Independent Samples Test</b>									
		Levene's Test for Equality of Variance		<b>t-test for Equality of Means</b>							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
<b>Posttest</b>	Equal variances assumed	.042	.839	-4.766	58	.000	-9.8333	2.0634	-13.9637	-5.70297	
	Equal variances not assumed			-4.766	58.000	.000	-9.8333	2.0634	-13.9637	-5.70297	

( Sumber: program SPSS 26 )

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada post-test menggunakan uji-t (Independent Sampel T Test) dengan SPSS 26 diatas, diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Wirdayani et al. (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Group V Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model Blended Learning berbasis

literasi digital terhadap semangat dan prestasi belajar IPA. Penggunaan model pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid Group V UPT SPF SD Negeri Mangkura 1 Makassar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan literasi digital. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran; penelitian oleh Wirdayani et al. menggunakan literasi digital saja, sementara penelitian ini menggunakan model inovatif berbasis mind mapping pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian oleh Wahyuni & Arifin (2022) dengan judul "Efektivitas Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model mind mapping terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tulangan. Hal ini dibuktikan dari hasil t-test dengan taraf signifikan 0.000, di mana thitung sebesar -5.561 lebih kecil dari ttabel sebesar -2.015, menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi kedua kelompok berbeda secara signifikan. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model mind mapping efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis puisi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model mind mapping pada pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, perbedaannya adalah penelitian oleh Wahyuni & Arifin hanya menggunakan model mind mapping, sedangkan penelitian ini menggunakan model inovatif berbasis mind mapping dalam literasi digital.

Penelitian oleh Putri & Ahmadi (2023) dengan judul "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca, dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas V termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 71,10%. Tingkat literasi digital pada siswa kelas V termasuk dalam kategori tinggi sebesar 51,70%, tingkat minat baca siswa kelas V setelah diberikan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi sebesar 43,6%, dan tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi sebesar 47,0%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat

baca, dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan literasi digital. Namun, perbedaannya adalah penelitian oleh Putri & Ahmadi membahas tentang pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini membahas tentang efektivitas literasi digital dengan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang.

Data yang diperoleh baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol selanjutnya digunakan untuk perhitungan pada uji normalitas data dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test pada program SPSS 26. Karena data dapat dihitung dengan uji-t apabila data tersebut berdistribusi normal. Kriteria yang digunakan adalah  $H_0$  ditolak jika  $\text{Sig.} < 0,05$  dan  $H_0$  diterima jika  $\text{Sig.} > 0,05$ . Dari hasil perhitungan SPSS 26 didapat uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk Test, nilai signifikan kelas eksperimen sebesar  $0,015 > 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_0$  diterima. Sedangkan nilai signifikan kelas kontrol sebesar  $0,135 > 0,05$ , berdasarkan kriteria pengujian  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap data tes, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan Uji Levene Statistic. Pengambilan keputusan pada uji ini yaitu jika nilai  $\text{Sig.} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika nilai  $\text{Sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Adapun hasil uji homogenitas pada penelitian ini diperoleh nilai signifikansi  $0,839 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi dari dua kelas adalah sama (homogen). Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh literasi digital menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada post-test menggunakan uji-t (Independent Sampel T Test) dengan SPSS 26 diatas, diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Pada pembahasan ini hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping ini memberikan pengaruh bagi siswa. Hasil belajar siswa menggunakan metode mind mapping mengalami kenaikan dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan begitu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas guru bisa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping mata pelajaran bahasa Indonesia mengalami peningkatan yang pesat sebab metode mind mapping ini secara aktif dapat mengajak siswa lebih kreatif, mengetahui banyak pengetahuan, serta memahami setiap materi pembelajaran yang ada melalui point-point. Artinya metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping lebih efektif dan berpengaruh dalam proses belajar mengajar dikelas dibandingkan menerapkan metode konvensional terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Irana Ayu Lis & Damayanti Isnaini (2021) dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Brengkok 1" menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran mind mapping berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pembelajaran mind mapping pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, perbedaannya adalah penelitian oleh Irana Ayu Lis & Damayanti Isnaini tidak menggunakan model pembelajaran inovatif, sementara penelitian ini menggunakan model pembelajaran inovatif berbasis mind mapping.

Penelitian oleh Baharudin (2023) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Literasi Digital Melalui Penugasan E-Mind Mapping Berbantu Google Slide" menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan kolaborasi dari 79 pada siklus 1 menjadi 83 pada siklus 2, meskipun kategori skor tersebut tetap berada pada kategori "Tinggi". Selain itu, kemampuan literasi digital siswa juga meningkat dari skor 66 pada siklus 1 menjadi 72 pada siklus 2, dengan perubahan indikator dari "Cukup" menjadi "Baik". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya

menggunakan literasi digital dan E-Mind Mapping. Namun, perbedaannya adalah penelitian oleh Baharudin tidak menggunakan model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran inovatif berbasis mind mapping pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh literasi digital pada metode pembelajaran inovatif berbasis mind mapping mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang dapat disimpulkan sangat berpengaruh terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan adanya metode mind mapping ini siswa juga semakin antusias untuk belajar selain itu mind mapping juga dapat memudahkan untuk mengingat pembelajaran yang diajarkan dengan cara siswa diajarkan untuk dapat mengingat point-point yang ada, menjabarkan ide, gagasan, pikiran yang mereka punya serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreatifitas siswa melalui gambar dan warna yang akan dituangkan kedalam sebuah tulisan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Proceedings*, 1(2), 56–61.
- Baharudin, B. (2023). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Literasi Digital Melalui Penugasan E-Mind Mapping Berbantuan Google Slide. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 497–518.
- Irana Ayu Lis, A., & Damayanti Isnaini, M. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN Brengkok 1. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2492–2501.
- Magdalena, I., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., & Claudia Maharani, S. (2020). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392.
- Mukhofifah, & Umi, A. (2022). Penerapan literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ski di MAN 5 Kediri. 15–43.
- Muzdalifah, A., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar SBdP di SD Muhammadiyah Prabumulih. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 8(1), 37–46.

- Nisa, N., Arum, N., Hidayat, S. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 2457–2464.
- Ragil dian purnama putri. (2022). Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia berbasis literasi digital. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Literasi Digital Ditinjau Dari Kurikulum Merdeka*, 19(2).
- Ruhama, I. A., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3841–3849.
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77–89.
- Setyowati, Y., Priyambudi, S., & Harist, M. (2022). Analisis Literasi Digital Melalui Aplikasi Virtual Class untuk Meningkatkan Kompetensi Digital pada Siswa SMAS. *Konfiks Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 9(2), 34–44.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7.
- Syarifa, S. R., Dhiya, F. A., & Rahmaniah, R. (2024). Manfaat penggunaan metode mind mapping pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar pembelajaran Pendidikan maupun siswa kurang memanfaatkan sumber belajar secara Menurut Programme for International Student Assessment ( PISA ) atau program penilaian pe. 5(1), 858–865.
- Triana, K. A., Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. 7(3), 24623–24627.
- Wahyuni, V. I., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Efektifitas Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd/Mi. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 351.