

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sumber daya negara Indonesia memiliki potensi dapat ditingkatkan melalui pendidikan, hal ini mencakup pendidikan persekolahan yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk memanusiakan manusia yaitu masyarakat Indonesia menjadi *a good and smart citizenship*, sejalan seperti cita-cita serta tujuan negara. Hal-hal berkaitan dengan pembentukan karakter suatu bangsa telah tertuang pada Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menerangkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan serta membentuk kemampuan dan watak juga peradaban yang bermartabat dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa yang memiliki tujuan spesifik perkembangan potensi peserta didik dalam mencapai manusia yang beriman serta kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, sehat, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pada rumusan bagian akhir dari tujuan pendidikan nasional dituangkan konsep “menjadi warga negara yang demokratis” demikian daripada itu PPKn yang memiliki tujuan membentuk karakter dari peserta didik serta ahlak mulia dan cerdas serta bertanggung jawab. Kebutuhan dasar manusia salah satunya adalah pendidikan, hal ini guna menjalankan kehidupan bermasyarakat karena pendidikan saat ini bukan hanya bertujuan mencerdaskan pengetahuan peserta didik semata melainkan menumbuhkembangkan peserta didik melalui potensinya. Berkaitan dengan mata PPKn sebagai pendidikan karakter, komponen utama dalam mewujudkan pembelajaran PPKn yang efektif serta efisien menitik beratkan kepada peran aktif peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Kebutuhan manusia yang kian menjadi kebutuhan pokok adalah kreativitas, khususnya berkaitan dengan aktualisasi diri, potensi kreatif telah ada dan melekat kepada manusia sejak manusia itu dilahirkan, dalam hal ini kreativitas dapat dipupuk, dikembangkan serta diidentifikasi melalui proses pembelajaran PPKn yang tepat. Dua aspek yang membedakan kreativitas adalah ciri kognitif serta non kognitif. Yang termasuk kedalam karakteristik kognitif meliputi keaslian,

fleksibilitas serta elaborasi juga kelancaran, sedangkan yang termasuk kedalam karakteristik non-kognitif meliputi motivasi serta kepribadian seseorang, tentunya hal ini perlu untuk dipupuk serta dikembangkan. Mata pelajaran dan pembelajaran PPKn mengandung banyak materi pembelajaran yang didalamnya terdapat banyak teori yang mengharuskan peserta didik memiliki kreativitas dalam pembelajaran guna tersampainya materi pembelajaran. Kemudian daripada itu dalam mendukung terlaksananya 4C pembelajaran abad-21 PPKn menjadi salah satu dari ke empat keterampilan itu adalah kreativitas.

Taadi (2019) dalam penelitiannya yang menguji pengaruh model pembelajaran *digital mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS menganalisis permasalahan kreativitas peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan teknik mengajar guru dengan metode ceramah. Lebih lanjut menurut Kulsum (2018) dalam penelitiannya pada kelas X IPS menemukan permasalahan bahwa peserta didik memiliki kreativitas yang kurang ditandai dengan daya imajinasi yang kurang serta terlalu berfokus kepada buku teks sehingga berpengaruh kepada penurunan hasil belajar. Lebih dalam berkaitan dengan kreativitas peserta didik Laksmi (2017) yang mengidentifikasi peningkatan kreativitas peserta didik kelas XI atas permasalahan rendahnya kreativitas peserta didik ditunjukkan dengan kurangnya rasa ingin tahu serta tidak memiliki argumen sendiri menemukan bahwa dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *digital mind mapping* siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk mencari informasi dan menyampaikan ide mereka. Dengan demikian terdapat permasalahan kreativitas pada peserta didik yang kemudian penerapan *digital mind mapping* dapat dijadikan sebagai alat untuk menggali potensi kreatif peserta didik khususnya dalam pembelajaran PPKn dengan menstimulus peserta didik untuk menumbuhkan rasa keingintahuan serta kreativitas dalam menciptakan ide sendiri.

Kondisi sekarang ini tepatnya pada masa pandemi *covid-19*, tentu berdampak signifikan terhadap pendidikan Indonesia, hal ini menyebabkan pendidikan Indonesia perlu menemukan jalan keluar untuk menangani permasalahan pembelajaran yang tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidik dituntut untuk menciptakan serta menemukan solusi metode serta

media yang mendukung pembelajaran daring, karena inovasi dari metode dan media pembelajaran diharapkan dapat berdampak terhadap minat belajar dan efisiensi pembelajaran jarak jauh pada kondisi pembelajaran saat era pandemi *Covid-19*. Urgensi tidak disegerakannya penelitian maka proses pendidikan di SMAN 1 MAJALENGKA akan cenderung membosankan, inovasi dalam hal media serta metode pembelajaran dapat mengatasi permasalahan social distancing yang membatasi pembelajaran berlangsung secara tatap muka.

Kemampuan dalam hal melaksanakan, mengembangkan serta menyampaikan gagasan serta pemikiran baru dengan sikap terbuka dan responsif terhadap hal-hal serta pandangan baru merupakan definisi dari *Creativity* (kreatifitas). Kemampuan seseorang dalam menciptakan penggabungan baru merupakan definisi lain dari kreativitas. Kondisi nyata yang terjadi di lapangan yaitu pada peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Majalengka dalam pembelajaran PPKn nampak bahwa penggunaan metode serta media pembelajaran tatap muka pada pembelajaran daring menyebabkan peserta didik cenderung pasif, transisi pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh melalui daring menyebabkan peserta didik sangat bergantung pada smartphone atau alat digital lain untuk mengikuti pembelajaran sudah seharusnya media digital dapat menggali bahkan meningkatkan potensi kreativitas peserta didik hal ini ditandai dengan (1). Kurangnya rasa ingin tahu, (2). Peserta didik pasif dalam proses tanya jawab saat proses pembelajaran, (3). Peserta didik tidak memiliki argumen serta usul sendiri melainkan berfokus kepada buku teks, (4). Daya imajinasi kurang ditandai dengan sikap tertutup dalam menyampaikan gagasan.

Menurut Wong Y.L. (dalam Sternberg dan Lubart 1995) “Kreativitas membantu kita memecahkan masalah di berbagai bidang. Lebih lanjut menurut Liesl (2010, hlm 31) terdapat satu sikap yang dinamakan *Selfregulatory* yang merupakan perilaku pendukung dalam menjadi pribadi pemikir yang jauh lebih baik dan menjadi lebih kreatif dalam bekerja. Dari berbagai macam permasalahan pada peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Majalengka tersebut tentulah menunjukan peserta didik yang tidak kreatif apabila dikaitkan dengan dengan ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (2009, hlm. 35) yang diantaranya adalah (1). Rasa ingin tahu tinggi, (2). Mengajukan pertanyaan positif, (3). Memiliki argumen serta usul

sendiri, (4). Memiliki daya imajinasi yang tinggi. Hasil penelitian Hidayati, N. (2019) menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara pemikiran kritis dan kreativitas ketika digital *Mind Mapping* diintegrasikan ke dalam Pembelajaran. Selain itu, juga ditemukan bahwa kedua variabel dapat diberdayakan secara bersamaan di kelas dalam hal meningkatkan kreativitas sehingga sangat direkomendasikan bagi peneliti di masa depan dalam hal perkembangan kreativitas siswa. Dengan demikian *digital mind mapping* dapat dijadikan sebagai alat untuk menggali potensi kreatif peserta didik khususnya dalam pembelajaran PPKn dengan menstimulus kreativitas peserta didik pada kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Majalengka.

Mind Mapping menurut Buzan (2009) proses pemetaan pemikiran dengan menghubungkan konsep yang tertuang dalam tulisan secara aktif dan kreatif merupakan definisi dari *mind mapping*. Lebih lanjut menurut Purdy, dkk. (1992) yang berpendapat bahwa pola pembelajaran telah bergeser dalam aspek pembelajaran di kelas juga pembelajaran jarak jauh diluar kelas. Perbedaan antara model tersebut terletak pada gaya mengajar serta motivasi peserta didik dan guru, pembelajaran Digital merupakan suatu terobosan dari masa depan yang dinilai cukup efektif sejalan dengan perkembangan teknologi yang kian menjadi tuntutan. Kemudian menurut Edwards (2010, hlm 238) dalam penelitiannya yang berjudul “mind mapping sebagai ala mengajar” mendeskripsikan cara kerja Mind Mapping dalam Pendidikan juga dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, pemetaan pikiran dapat digunakan sebagai cara atau solusi dalam memperoleh informasi yang kemudian dapat menjadi sarana kreatif bagi otak dalam mencatat hal-hal berisi ide. Lebih lanjut hasil penelitian Kim, S. Y., & Kim, M. R. (2012) berjudul “Menggunakan *digital mind mapping* sebagai alat belajar bahasa Inggris di tingkat dasar” yang bertujuan untuk membedakan sentimen, seperti minat, perhatian, kepercayaan diri dan kreativitas antara menggunakan dan tidak menggunakan *Digital Mind Map*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital mind mapping* dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan minat, perhatian, kepercayaan diri dan kreativitas peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa *Digital Mind Map* efektif untuk kelas eksperimen menurut uji t berpasangan yang diambil sebelum dan sesudah kelas untuk keempat kelompok.

Dengan demikian model pembelajaran *Digital Mind Mapping* merupakan inovasi yang bertujuan untuk pemetaan pemikiran terhadap suatu permasalahan secara Digital, permasalahan yang dikaitkan dengan materi lalu memetakannya dapat menjadi media untuk mengasah kreativitas peserta didik. Berfokus kepada keleluasaan peserta didik sebagai tahapan dalam mencari inti sari dari materi pokok dan mencari permasalahan serta hal-hal yang berkaitan dengan materi sebagai bahan untuk di ekspresikan kedalam bentuk *Mind Mapping* digital. *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn merupakan sebuah solusi dalam menyikapi permasalahan PPKn yang dianggap terkesan teoritis menjadi lebih praktis. *Digital Mind Mapping* menjadikan proses mencatat yang lebih mengakomodir kinerja otak secara alami dan *Mind Mapping* merupakan inovasi guna memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengingat, menyimpan serta menarik dan menyampaikan kembali informasi yang didapatkan. Cara kerja *Mind Mapping* dalam pendidikan juga dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, cara efektif dalam mendapatkan informasi yang kemudian dapat dipilah di dalam otak yaitu dengan pemetaan pikiran. Maka dari itu saat ini guru diharuskan memiliki kemampuan dalam memberikan contoh yang berkaitan serta sesuai dengan praktik dalam kehidupan bermasyarakat yang berhubungan dengan materi pembelajaran. (Badan Standar Nasional, 2010. Hlm. 28)

Dalam hal lain pada pembelajaran abad 21 tidaklah luput dari perkembangan teknologi pada era Digital yang mengharuskan seorang guru melek terhadap teknologi dan Digitalisasi pembelajaran, generasi abad 21 sudah seharusnya belajar menggunakan media Digital yang biasa di terapkan sehari-hari salah satunya adalah smartphone yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam model *Digital Mind Mapping*. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan untuk menemukan perangkat lunak (software) yang kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu software berupa aplikasi coggle yang dapat di unduh melalui playstore dan tersedia versi website dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran dengan dilengkapi berbagai fitur animasi.

Sudah seharusnya tujuan dan hakikat dari pembelajaran berdasar kepada tujuan dalam pendidikan nasional, tujuan PPKn dalam membentuk serta menciptakan warga negara berketerampilan berfikir, komunikasi, partisipasi serta

meneliti dalam hal pemecahan masalah yang dihadapi. Dengan demikian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan haruslah dilaksanakan dengan tujuan demi melatih keterampilan yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik melalui model pembelajaran dan permasalahan yang terjadi secara aktif, positif, bertanggung jawab dan kritis.

Fakta implementasi pembelajaran PPKn di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Majalengka cenderung menitik beratkan pada aspek kognitif serta dinilai kurang dalam afektif juga psikomotor peserta didik. Oleh karena itu kemampuan serta kompetensi guru sangat ditekankan dalam hal pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif untuk menumbuhkan aspek afektif dan psikomotor tentunya dengan melalui media dan model pembelajaran yang sesuai. Penelitian terdahulu mengenai upaya meningkatkan kreativitas yang dimiliki, melalui model *Mind Mapping* yang dilakukan oleh Winata (2019) yang melakukan tindakan kelas berkaitan dengan upaya peneliti dalam meningkatkan kreativitas peserta didik menciptakan hasil penelitian peserta didik dinilai kurang antusias. Hal ini dikarenakan metode serta media pembelajaran dengan menggunakan media kertas dan spidol warna dirasa kurang sesuai dengan pembelajaran pada era abad-21. Pada era abad-21 peserta didik memiliki ketergantungan terhadap dunia digital yang diakses melalui smartphone demi memberikan kemudahan dalam pembelajaran dan pengerjaan tugas. Lebih lanjut dalam penelitian Lin & Faste (2011) yang berjudul *Digital Mind Mapping: inovasi untuk pemikiran kolaboratif* mendeskripsikan bahwa *digital mind mapping* merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengasah berbagai potensi peserta didik termasuk kreativitas. Ketergantungan terhadap teknologi digital ini menjadi alasan tertariknya peneliti untuk menerapkan inovasi model pembelajaran *Digital Mind Mapping* sebagai sebagai uji coba dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di era Digital abad-21. Perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi berdampak kepada penyebaran dan keterbukaan informasi tanpa menghiraukan ruang juga waktu. Pada faktanya, kehidupan pada masa digital seperti saat ini cenderung menghubungkan manusia dengan dunia teknologi. Oleh karena itu teknologi telah mengubah serta mempengaruhi pola hidup manusia dalam kehidupan bermasyarakat sehingga jika kemampuan menggunakan teknologi kurang atau “gagap teknologi” akan

menghambat penguasaan terhadap informasi dan menyebabkan ketertinggalan dalam hal mendapatkan kesempatan untuk maju.

Dari berbagai macam masalah yang dihadapi tersebut, hal ini dikarenakan model dan media pembelajaran yang digunakan cenderung pasif. Mengingat mencerminkan warga negara yang baik sudah semestinya kita menggunakan teknologi sebijak mungkin baik dalam pembelajaran maupun dalam kegiatan sehari-hari. Dalam hal ini penggunaan model serta media dalam pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam berlangsungnya pembelajaran PPKn salah satunya adalah *Digital mind mapping* dengan tujuan meningkatkan kreativitas peserta didik era abad-21 yang mengedepankan unsur teknologi Digital dalam pembelajaran. Melihat keadaan seperti ini menimbulkan hambatan tercapainya tujuan PPKn bila proses pembelajaran oleh pendidik terus menerus menekankan kepada kurikulum yang berlaku tanpa menghiraukan kondisi pandemi yang sedang terjadi karena sebagai seorang guru yang profesional seorang guru dituntut harus memahami dan memiliki suatu kemampuan untuk mengembangkan model yang sesuai dan efektif, kreatif serta menyenangkan. (Komalasari, 2014, hlm. 58). Yang dimaksud kali ini adalah pembelajaran dengan media *digital mind mapping*, karena pembelajaran ini menuntut serta menstimulus peserta didik untuk mengkreasikan konsep dan pemahamannya terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan kepada latar belakang, Peneliti memiliki ketertarikan menggunakan sebuah inovasi pelaksanaan pembelajaran *Digital Mind Mapping* untuk melihat efektivitas serta fungsi peningkatannya terhadap kreativitas peserta didik yang terdapat di Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Majalengka yang dituangkan ke dalam judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Digital Mind Mapping* Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Era Abad 21 (Studi Quasi Experiment dalam pembelajaran PPKn di Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Majalengka)”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah merumuskan latar belakang, kemudian dirumuskanlah permasalahan yang akan diteliti diantaranya:

1. Bagaimana kreativitas peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana kreativitas peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana perbedaan kreativitas peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada pembelajaran PPKn?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Digital Mind Mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Secara Umum

Tujuan secara umum dari penelitian ini secara umum yaitu guna menganalisis fektivitas dari model *Digital Mind Mapping* yang digunakan dalam proses pembelajaran PPKn dalam hal meningkatkan kreativitas yang dimiliki peserta didik.

1.3.2 Tujuan Secara Khusus

Penelitian ini khusus bertujuan untuk diantaranya:

- a. Mendeskripsikan kreativitas peserta didik kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menggunakan model pembelajaran *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn.
- b. Mendeskripsikan kreativitas peserta didik kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran PPKn.
- c. Menganalisis perbedaan kreativitas peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada pembelajaran PPKn.

- d. Mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *Digital Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat segi teori dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

- a. Diharapkan mampu berkontribusi dalam pemikiran juga sebagai kajian serta referensi terutama di dunia pendidikan khususnya PPKn.
- b. Memperluas ilmu pengetahuan terutama dalam aspek pembelajaran PPKn dalam hal meningkatkan kreativitas peserta didik.
- c. Menambah pengetahuan, pemahaman serta wawasan peneliti berkaitan dengan proses pembelajaran PPKn dalam hal meningkatkan kreativitas peserta didik.
- d. Memberikan sumbangsih pengetahuan dan juga pemahaman bagi peserta didik berkaitan dengan pentingnya meningkatkan kreativitas sebagai upaya memaksimalkan dan mengasah potensi yang dimiliki.

1.4.2 Manfaat dari segi kebijakan

Persebaran virus *Covid-19* di Indonesia memaksa kita untuk menyadari berbagai perubahan dalam kehidupan manusia, perubahan tersebut menuntut agar kita mempersiapkan respon sikap juga tindakan dengan kebiasaan baru. Negara Indonesia bukan satu-satunya negara yang kerap mencari jalan keluar bagi pembelajaran agar hak mendapatkan pendidikan peserta didik terpenuhi. Sampai dengan 1 April tahun 2020, *UNESCO* mencatat ada 1.5 milyar anak-anak pada umur sekolah terkena dampak dari penyebaran virus *covid-19* dan 60 juta di antara anak tersebut terdapat di Indonesia. Berlakunya peraturan pemerintah berkaitan dengan *physical distancing* yang di tindak lanjuti menjadi pelaksanaan pembelajaran dan belajar dari rumah menggunakan teknologi berbasis digital. Pembelajaran yang berbasis digital memang kerap kali telah dilaksanakan dalam kurun tahun terakhir di dalam sistem pendidikan di negara Indonesia. Hal ini di terapkan dalam model pembelajaran *Blended Learning* sebagai upaya peralihan pembelajaran tatap muka (luring) menjadi jarak jauh (PJJ/daring).

Dengan demikian peneliti berharap penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran juga bahan kajian serta referensi dalam pendidikan di Indonesia

khususnya dalam PPKn pada era abad-21 masa pandemi. Selain itu diharapkan dapat memperkaya keilmuan serta pengetahuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran PPKn dalam hal meningkatkan kreativitas peserta didik pada era abad-21 masa pandemi. Kemudian menambah wawasan berupa pengetahuan serta pemahaman bagi peneliti berkaitan dengan proses pembelajaran PPKn dalam hal meningkatkan kreativitas serta ilmu pengetahuan tambahan juga pemahaman pada peserta didik berkaitan dengan pentingnya meningkatkan kreativitas jadi dapat menyebabkan potensi peserta didik semakin terasah pada era abad-21 masa pandemi *Covid-19*.

1.4.3 Manfaat dari segi praktis

a. Bagi Penulis

Mendapatkan wawasan serta pengalaman terkait melaksanakan penyusunan karya tulis ilmiah dimasa pandemi *Covid-19*, kemudian dapat dijadikan pertimbangan untuk selanjutnya melakukan penelitian lanjutan.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan referensi serta inovasi pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan inovasi model *Digital Mind Mapping* dalam hal meningkatkan kreativitas peserta didik pada era abad-21 masa pandemi *Covid-19*.

c. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial

Menambah wawasan keilmuan terutama di bidang penelitian pendidikan dan pembelajaran khususnya PPKn yang menggunakan media *Digital* pada era abad-21 masa pandemi *Covid-19* yang di canangkan hal ini dampat berdampak jangka panjang sehingga dapat menjadi sarana pembelajaran daring (online) yang kemudian peserta didik dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tanpa harus melaksanakan pembelajaran tatap muka serta berguna untuk melakukan aksi sosial era abad-21 masa pandemi *Covid-19* di dalam masyarakat khususnya dunia pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Bab I Pendahuluan, bagian pendahuluan menjelaskan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai teori-teori yang bersangkutan dengan penelitian selain itu bab II juga berisi kajian yaitu diantaranya pembelajaran PPKn, Pembelajaran digital, *Mind Mapping*, *Digital Mind Mapping* dan Kreativitas.

Bab III Metode Penelitian, berisi metode serta pendekatan penelitian yang digunakan dan komponen lain seperti lokasi, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, pedoman penelitian serta Teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, merupakan paparan hasil temuan serta pembahasan berdasar kepada masalah yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, adalah bagian terakhir yang memaparkan pemaknaan dan penafsiran peneliti terhadap pembahasan penelitian.