

**PENGARUH MODEL *STEAM* MENGGUNAKAN BANTUAN *MIND MAPPING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATEMATIKA MATERI GEOMETRI KELAS II SD**

**DIAN BERLIANA
NIM.2021143502**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dengan bantuan *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi geometri di kelas II Sekolah Dasar. Model *STEAM* dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran kontekstual yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan *mind mapping* sebagai alat bantu visual diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep geometri dengan lebih baik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengeksplorasi ide-ide matematika secara kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *STEAM* dengan bantuan *mind mapping*, dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci: *STEAM*, *mind mapping*, berpikir kreatif, geometri, matematika, Sekolah Dasar