


## Penerapan Metode Peta Pikiran Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengelola Diri Sendiri, Berbicara Dan Kreativitas Siswa Tk-B Di Sekolah XYZ

<sup>1</sup>Dwi Ustami, <sup>2</sup>Clara Evi C. Citraningtyas

<sup>1</sup>Program study teknologi Pendidikan, Universitas pelita harapan

<sup>2</sup>Universitas Pembangunan Jaya

<b>Article Info</b> <b>Article history:</b> Accepted: 21 Agustus 2022 Publish: 24 August 2022	<b>ABSTRAK</b> Anak usia dini berada pada masa peka dan terjadi perkembangan pesat di berbagai aspek anak. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada jenjang TK menjadi tantangan untuk guru, orangtua, siswa, dan pihak sekolah dan pemberian stimulus menjadi kurang maksimal selama PJJ. Hal ini mengakibatkan keterampilan siswa sulit mencapai target yang terdapat dalam STPPA. Keterampilan yang belum maksimal adalah keterampilan dalam mengelola diri sendiri, berbicara, dan kreativitas siswa. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan mengelola diri, berbicara, dan kreativitas siswa TK-B. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sampai tiga siklus. Hingga siklus ke tiga, siswa yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada keterampilan mengelola diri sendiri 100%, keterampilan berbicara 95%, dan kreativitas 95%. Berdasarkan capaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran peta pikiran dapat meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas siswa TK-B di sekolah XYZ.
<b>Keywords:</b> <i>Peta pikiran</i> <i>Mengelola diri sendiri</i> <i>Berbicara</i> <i>Kreativitas</i>	
<b>Article Info</b> <b>Article history:</b> Accepted: 21 Agustus 2022 Publish: 24 August 2022	<b>Abstract (10 Pt)</b> Early childhood is in a sensitive period and there is rapid development in various aspects of children. Distance Learning (DL) at the kindergarten level is a challenge for teachers, parents, students, and the school and the stimulus offering is less than optimal during DL. This makes it difficult for students' skills to reach the targets in STPPA. Skills that have not been maximized are skills in self-management, speaking, and student creativity. The aim of the research is to improve self-management, speaking, and creativity skills of K3 students. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Classroom Action Research was carried out for three cycles. Until the third cycle, students who achieved the BSB category (Extremely Developed) on self-management skills were 100%, speaking 95% and creativity 95%. Based on these achievements, it can be said that the application of the mind map learning method can improve self-management skills, speaking skills, and creativity of K3 students at XYZ school.
	<p style="text-align: center;"><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a></i></p> 
<b>Corresponding Author:</b> <b>Dwi Ustami</b> Universitas Pelita Harapan Email : <a href="mailto:01669200050@student.uph.edu">01669200050@student.uph.edu</a>	

### 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut sebagai masa keemasan. Suryana (2016) menyebutnya sebagai masa kritis dan berlangsung hanya satu kali, jika dilewatkan tanpa stimulus yang maksimal berakibat terhambatnya periode perkembangan berikutnya. Pembelajaran di masa pandemi Covid 19 mewajibkan setiap sekolah agar melakukan pembelajaran dari rumah. Walaupun dengan kondisi yang terbatas, aspek-aspek perkembangan siswa harus tetap dikembangkan oleh guru.

Aspek sosial emosional menjadi aspek yang terdampak. Salah satu keterampilan dalam sosial emosional adalah mengelola diri (*self-management*) (Santrock, 2018). Berdasarkan observasi pada 14 Februari 2022 peneliti melihat bahwa siswa lebih banyak meminta bantuan dari orangtua selama belajar, baik ketika menjawab pertanyaan, maupun melakukan instruksi seperti menyiapkan alat belajar. Siswa sering diingatkan oleh guru dan orangtua tentang peraturan di kelas. Selain itu muncul perilaku agresif seperti memukul dan suara keras.

Belajar secara *online* juga berdampak pada komunikasi siswa. Sebagai makhluk sosial, komunikasi adalah hal yang penting. Target pencapaian bahasa usia 5-6 tahun yaitu anak sudah mampu menyusun kalimat sederhana yang terdiri dari subjek, predikat, dan objek dalam menyampaikan pendapat maupun ide, mampu memahami dua atau lebih instruksi yang diberikan serta mampu Menyusun kalimat terdiri dari 5-7 kata. Hasil observasi pada 21 Februari 2022 menunjukkan kemampuan dalam bahasa ekspresif masih kurang. Guru dan orangtua sering melakukan pengulangan dalam memberikan instruksi, kalimat yang diucapkan masih pendek dan berulang.

Keterampilan lain yang juga penting untuk dikembangkan adalah kreativitas siswa. Kreativitas menurut Buzan (2005) merupakan kemampuan berpikir dengan cara yang baru. Berdasarkan observasi pada 28 Februari 2022 diperoleh hasil bahwa kreativitas siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kelancaran siswa dalam memberikan ide dan pendapat serta kurangnya kreativitas dan keberanian untuk memberikan hasil yang berbeda dari contoh.

Diperlukan metode belajar yang tepat dengan kondisi belajar secara *online*. Peta pikiran, yang dikembangkan oleh Tony Buzan disebut mampu menjadi salah satu alternatif metode belajar yang bisa diterapkan. Beberapa penelitian sebelumnya, oleh Dewi (2021) dan Indriyani, Wiryana dan Parmiti (2013) dengan metode *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Lestari (2020) menyimpulkan bahwa peta pikiran dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang mampu menstimulus kreativitas anak. Maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menggunakan metode peta pikiran sebagai cara untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan peningkatan dari hasil belajar siswa.

Peta pikiran merupakan cara yang mudah untuk mendapatkan informasi dari dalam dan keluar dari otak, cara belajar, cara mencatat yang tidak membosankan, cara terbaik untuk memperoleh ide dan merencanakan proyek baru. Peta pikiran merupakan sebuah teknik yang mengembangkan gaya belajar visual (Buzan, 2007). Empat karakteristik yang utama dari peta pikiran yaitu subjek berada di bagian sentral, tema utama dari subjek “memancar” dari gambar sentral berupa cabang, cabang-cabang meliputi sebuah gambar kunci atau kata kunci, dan cabang-cabang membentuk jaringan dalam bentuk struktur nodal, yaitu saling terkait satu dengan yang lain (Buzan & Buzan, 1993).

Peta pikiran bisa diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Karakteristik anak usia dini yaitu bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu, unik, berimajinasi, konsentrasi yang pendek. Menurut Piaget anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional konkret (Susanto, 2011). Ciri khas dari tahapan ini adalah kemampuan anak dalam memanipulasi simbol dan kata. Peta pikiran adalah metode belajar yang mencerminkan cara kerja otak, terdiri dari simbol-simbol seperti gambar, kata kunci, dan cabang maupun sub cabang yang menyatakan hubungan. Sehingga peta pikiran dapat diterapkan pada anak usia dini. Selain itu manfaat dari penerapan peta pikiran mampu memfasilitasi keunikan anak karena anak dapat membuat peta pikiran sesuai dengan imajinasi mereka.

Mengelola diri menjadi aspek dalam perkembangan sosial emosional (Santrock 2018, 106). Westwood (2011, 68) mendefinisikan mengelola diri sebagai kemampuan seseorang untuk berfungsi secara mandiri pada lingkungan yang berbeda, tanpa bantuan secara terus menerus. Kaitan mengelola diri sendiri dengan peta pikiran seperti yang digambarkan oleh Blair dan Ravel (2015) yaitu, temperamental dan sosial emosional anak tidak terpisah dari kemampuan kognitif khususnya fungsi eksekutif. Proses di dalam otak yang terlibat dalam regulasi diri terdapat pada lobus frontal (Schunk, 2012). Siegel dan Bryson (2011) berpendapat bahwa anak yang bagian otak atas (cerebral cortex dan bagiannya) bekerja dengan baik, akan mampu meregulasi emosinya, menyadari konsekuensi, berpikir sebelum bertindak, dan memahami bagaimana perasaan orang lain. Shunk (2012, 70) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan grafis adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memusatkan atau mempertahankan perhatian mereka sehingga membantu dalam meregulasi diri.

Siregar (2021) menyimpulkan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan secara lisan oleh pembicara dengan menggunakan metode tertentu

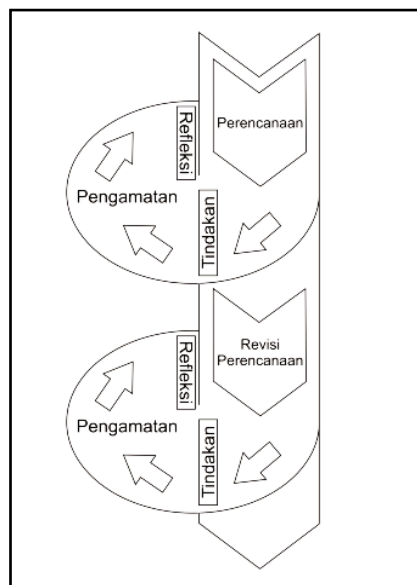
sehingga dapat dipahami pendengar. Dalam tahapan linguistik oleh Suryana (2016) dalam berbicara, anak-anak sudah menyerupai orang dewasa yaitu tahap V (kompetensi penuh). Mereka mampu memahami bahasa dan memproduksi bahasa, namun perbendaharaan kata belum mencapai tahap maksimal dan masih terus mengalami perkembangan. Buzan (2018) menyatakan bahwa bahasa manusia diucapkan dari hasil kinerja otak dan terutama terbentuk dari kekuatan dari gabungan “imajinasi” dan “asosiasi” dengan sub-cabang di setiap lokasi pada peta pikiran. Penempatan lokasi penting untuk membantu dalam mengingat. Dengan demikian setiap peta pikiran yang di buat mengandung gambar kunci, kata kunci, cabang, sub cabang yang membantu siswa menyusun kalimat.

Berdasarkan paparan di atas yaitu tinjauan teori dan hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan kreativitas. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat apakah metode peta pikiran juga mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2019) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil bagi guru yang melakukan PTK di mana pembelajarannya meningkat. Penelitian tindakan kelas memiliki tahapan yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi



**Gambar 1.** Siklus PTK Kemmis dan Taggart

**Sumber:** [http://a-research.upi.edu/operator/upload/s\\_sej\\_011232\\_bab\\_iii.pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_sej_011232_bab_iii.pdf)

Subyek penelitian adalah peserta didik kelas TK-B di Sekolah XYZ sejumlah 20 siswa (11 siswa dan 9 siswi). Penelitian dilakukan dalam pembelajaran Tematik secara *online* menggunakan *Ms. Teams*. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah rubrik, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data triangulasi data yaitu triangulasi teknik. Menurut Sugiono (2013) dalam Alfansyur dan Mariyani (2020) triangulasi teknik merupakan suatu cara untuk mencari suatu data terhadap sumber yang sama, namun menggunakan teknik yang berbeda.

Perolehan skor dari rubrik dianalisis menggunakan *n-gain* yaitu untuk hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan rumus *n-gain* sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Kategori untuk pencapaian N-gain dari Hake (1999) dalam Novita, Sukmanasa, dan Pratama (2019) terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Kriteria N-Gain**

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain ≥ 0,7	Tinggi

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini diadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Malapata dan Wijayaningsih (2019) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Pencapaian Siswa**

Kriteria	Pencapaian
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 — 100
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 — 75
MB (Mulai Berkembang)	26 — 50
BB (Belum Berkembang)	00 — 25

Siklus akan berhenti jika siswa yang berada pada kriteria BSB mencapai ≥ 90%

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan siklus maka di peroleh hasil sebagai berikut

#### 3.1. Hasil Penelitian

Pada tindakan pertama diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I**

Variabel	Rata-Rata Nilai Siswa	Rata-Rata N-Gain	Persentase Capaian BSB
Mengelola diri sendiri	79,28	0,27	68%
Berbicara	89,21	0,7	58%
Kreativitas	72,92	0,4	32%

Lembar pengamatan kegiatan guru mencapai 90,9% lembar pengamatan siswa mencapai 68,75%. Berdasarkan persentase pada tabel 3, maka hasil pada tindakan pertama belum mencapai target keberhasilan penelitian. Oleh karena itu dilanjutkan pada tindakan ke dua. Hasil observasi setelah tindakan ke dua yaitu:

**Tabel 4. Hasil Observasi Siklus II**

Variabel	Rata-Rata Nilai Siswa	Rata-Rata N-Gain	Persentase Capaian BSB
Mengelola diri sendiri	88,16	0,5	84%
Berbicara	89,21	0,5	95%
Kreativitas	85,5	0,4	95%

Lembar pengamatan kegiatan guru pada tindakan ke dua sebesar 97,7% dan lembar pengamatan kegiatan siswa sebesar 93,75%.

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan ke dua, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengelola diri sendiri belum mencapai target yang ditetapkan. Maka peneliti melanjutkan ke tindakan ke tiga. Setelah dilakukan tindakan maka diperoleh hasil seperti tabel di bawah:

**Tabel 5.** Hasil Observasi Siklus III

Variabel	Rata-Rata Nilai Siswa	Rata-Rata N-Gain	Persentase Capaian BSB
Mengelola diri sendiri	94,7	0,6	100%
Berbicara	94,7	0,5	95%
Kreativitas	90,83	0,7	95%

Lembar pengamatan kegiatan guru mencapai 100% dan lembar pengamatan kegiatan siswa mencapai 100%. Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel sudah mencapai target yaitu  $\geq 90\%$ . Maka siklus dihentikan.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari tindakan siklus 1, terjadi peningkatan pada keterampilan mengelola diri menjadi 68%, keterampilan berbicara 58%, dan kreativitas 32%. Dengan rata-rata *n-gain* sebesar 0,46 dengan kategori sedang. Artinya penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri, keterampilan berbicara, dan kreativitas pada kategori sedang.

Pada siklus ke dua, variabel kreativitas mengalami persentase peningkatan yang signifikan dari siklus satu yaitu 32% menjadi 95%, peningkatan sebesar 63% dengan nilai rata-rata 85,5. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianti dan Wulandari (2021) menunjukkan adanya hubungan yang positif antara peta pikiran dan kreativitas. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Arrofa (2020), dengan metode pre eksperimen (metode kuantitatif) mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 45,42 menjadi 83,79. Peningkatan yang terjadi cukup signifikan.

Rachmawati dan Kurniati (2011) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah pemberian rangsangan baik secara mental Peta pikiran menjadi rangsangan mental secara kognitif bagi anak karena sebagai stimulus agar anak berpikir kreatif. Rangsangan mental dan psikologis ini mampu memberikan suasana aman dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terlihat dari kelancaran (*fluency*) siswa membuat peta pikiran melalui aktivitas tanya jawab serta menambahkan simbol yang tepat untuk peta pikiran.

Pada siklus dua siswa mempelajari tentang sub topik permainan berkelompok gobak sodor. Siswa yang belum pernah mendengar nama permainan mampu menyesuaikan diri dengan cara mencoba menggambarkan peta pikiran artinya kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri (*flexibility*) dapat terlatih. Siswa juga menunjukkan kreativitas dengan menggunakan detail-detail yang berbeda namun sesuai dengan topik utama dan mampu dijelaskan dengan baik peta pikiran yang mereka buat. Keterampilan mengelola diri pada siklus tiga mencapai keberhasilan sebesar 100%. Artinya semua siswa yang hadir pada siklus tiga berada pada kategori BSB.

## 4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan keterampilan mengelola diri sendiri, berbicara dan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan dari setiap siklus pada masing-masing variabel. Persentase menunjukkan bahwa siswa mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) berdasarkan kriteria pencapaian siswa. Berdasarkan hasil pada siklus III, siswa yang mencapai kategori BSB lebih dari 90%, sehingga sudah sesuai dengan target penelitian. Oleh karena itu siklus dihentikan pada siklus III.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak sehingga penelitian dapat terlaksana dan dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah XYZ di Tangerang, karena memberikan izin untuk dilaksanakannya penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada Ibu Clara Evi C. Citraningtyas selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK, SUMBER DAN WAKTU PADA PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 146-150.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arrofa, A. (2020). PENGARUH PENERAPAN METODE MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA. *Naturalistic*, 581-586.
- Blair, C., & Raver, C. C. (2015). School Readiness and Self-Regulation: A Developmental Psychobiological Approach. *Annu Rev Psychol*, 711-731.
- Buzan, T. (2005). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2007). *Buku Pintar Mind Map untuk Anak agar Anak Pintar di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2018). *Mind Map Mastery*. London: Watkins.
- Buzan, T., & Buzan, B. (1993). *The Mind Map Book*. New York: Penguin Group.
- Dewi, L. M. (2021). STRATEGI PENERAPAN BERMAIN MIND MAPPING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA INDONESIA PADA ANAK USIA DINI MASYARAKAT BADUY. *Jurnal Membaca: Bahasa dan Sastra*, 43-52.
- Febrianti, S. A., & Wulandari, F. (2021). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Mind Mapping dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 152-160.
- Indriyani, M. P., Wirya, I. N., & Parmiti, D. P. (2013). PENERAPAN METODA MIND MAPPING BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA. *JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNDIKSHA*.
- Lestari, N. G. (2020). PENERAPAN METODE MIND MAP DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Pratama Widia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 35-42.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 283-293.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Educatio*, 64-72.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak: Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.
- Siegel, D. J., & Bryson, T. P. (2011). *The Whole-Brain Child: 12 Revolutionary Strategies To Nurture Your Child's Developing Mind*. New York: Delacorte Press.
- Siregar, R. A. (2021). *Keterampilan Berbicara*. Sumatera Utara: Yayasan Cendekia Pendidikan Muslim.
- Suryana, D. (2016). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.