
**PENINGKATAN KEMAMPUAN BIDANG PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI MIND
MAP PLUS SISWA RA AL-HIKMAH MALEBER KABUPATEN KUNINGAN
(Penelitian Tindakan Kelas di RA Al-Hikmah Maleber Kabupaten Kuningan)**

Solihat

RA Al-Hikmat Maleber

solihat311@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan bidang pengembangan kognitif siswa RA Al-hikmah Maleber melalui *Mind Map* Plus. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan/ Observasi, dan Refleksi. Sasaran penelitian ini adalah Siswa RA Al-Hikmah Maleber yang berjumlah 38 siswa. Data diperoleh berupa materi tanya jawab dan penugasan dan lembar pengamatan. Dari hasil analisa didapat bahwa Hasil *pretest* dan siklus I mengalami peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 25 %, dengan konsep *Mind Map* seperti yang dicetuskan Tony Buzan yaitu adanya proses *recalling* (mengingat kembali) didukung dengan gambar, kata dan radial yang berwarna-warni di papan *Mind Map Plus* maka kemudahan dalam mengingat pembelajaran lebih kuat dan menjadi lebih mudah untuk diungkapkan. Begitu juga pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 41 % dari siklus I, dengan pola pembelajaran yang berada di alam terbuka dapat lebih memudahkan munculnya inspirasi, dan dengan dibentuknya kelompok motivasi menjadi meningkat karena adanya kerjasama sesama siswa.

Kata kunci: Pengembangan Bidang Kognitif, Mind Map Plus.

ABSTRACT

The problem to be studied in this research is how to increase the cognitive development abilities of RA Al-hikmah Maleber students through Mind Map Plus. The method in this research uses action research in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: Planning, Implementation of Actions, Observation, and Reflection. The target of this research was RA Al-Hikmah Maleber students, totaling 38 students. Data was obtained in the form of question and answer material and assignments and observation sheets. From the results of the analysis, it was found that the results of the pretest and cycle I experienced an increase in classical completeness by 25%, with the Mind Map concept as coined by Tony Buzan, namely a recalling process supported by colorful pictures, words and radials on the Mind Map board. Plus, the ease of remembering learning is stronger and becomes easier to express. Likewise, in cycle II there was an increase of 41% from cycle I, with learning patterns in the open air making it easier to generate inspiration, and with the formation of groups motivation increased due to collaboration between fellow students.

Keywords: Cognitive Development, Mind Map Plus.

A. PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat UU No. 20 Th. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, agar Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bahwa orientasi visi pendidikan di Indonesia diantaranya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagai aplikasi dari peningkatan kualitas pembelajaran dibutuhkan kreatifitas baik dalam hal penyelenggaraan pendidikan ataupun pengembangannya. Pendidikan di Indonesia, penyelenggaraannya dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah sampai Pendidikan Tinggi. Salah satu wadah dalam Pendidikan Anak Usia Dini formal adalah Taman Kanak-Kanak (yang selanjutnya disingkat dengan TK).

Pembelajaran di TK meliputi lima bidang pengembangan, yaitu pembiasaan, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Berbagai alternatif bisa dipilih untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang pengembangan di TK. Namun dalam kompetensi bidang pengembangan kognitif siswa RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuingan masih relatif rendah, hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil belajar di semester satu yang masih mencapai rata – rata **Bintang dua**. Sementara hasil yang diharapkan adalah rata – rata **bintang tiga**.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh ketua peneliti bersama mitra peneliti (dalam hal ini adalah dua orang guru) RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuingan , ditemukan fakta bahwa pada setiap pembelajaran bidang pengembangan kognitif siswa cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon siswa yang rendah dalam pembelajaran. Hal ini juga ditunjukkan dengan kompetensi bidang pengembangan kognitif siswa yang masih tidak sesuai dengan yang diharapkan. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yaitu dengan menggunakan metode cerita, tanya jawab, media bernyanyi dan media gambar dinding seadanya. Untuk itu dibutuhkan desain dan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kognitif. Berdasarkan latar belakang di atas disepakati oleh tim peneliti untuk dilakukan PTK berupa pemberian tindakan melalui pembelajaran baru yang mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Alternatif yang dipilih adalah dengan menggunakan strategi berfikir *Mind Map Plus*. Desain pembelajaran ini merupakan hasil pengembangan *Mind Map* Tony Buzan. Dalam bukunya yang berjudul *Mind Map untuk meningkatkan kreativitas* dikatakan bahwa *Mind Map* merupakan sistem akses (*remembering*) dan pengambilan kembali (*recalling*) data/informasi yang ada di otak. Trik yang digunakan adalah dengan menfungsikan otak dengan cara imajinasi dan asosiasi. Karena *Mind Map* dilakukan dengan menggunakan garis, lambang, kata – kata serta gambar, maka kecocokan dengan dunia anak usia TK tidak diragukan lagi. Penyelenggaraan *Mind Map Plus* disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak. Untuk itu peneliti menganggap penting dilakukan penelitian dengan judul: **Peningkatan Kompetensi Bidang Pengembangan Kognitif Melalui Mind Map Plus Siswa RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan .**

B. LANDASAN TEORI

1. Bidang Pengembangan Kognitif

Dalam pembelajaran di Taman Kanak- Kanak bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang diharapkan dimiliki oleh anak adalah pemahaman konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupannya sehari-hari. Di antara hasil belajar yang diharapkan adalah: 1) Pemahaman benda sekitar menurut bentuk, jenis dan ukuran, 2) Pemahaman akan bilangan baik dalam hal mengenal konsep ataupun lambang bilangan, 3) Pemahaman terhadap bentuk-bentuk geometri, 4) Kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana, 5) Dapat memahami konsep-konsep matematika sederhana, 6) Dapat mengekspresikan konsep waktu, 7) Dapat mengenal ukuran, 8) Dapat mendengarkan konsep – konsep sederhana. (Pedoman Pembelajaran TK,2005)

Hasil belajar yang diharapkan seperti tersebut di atas diupayakan terwujud melalui beberapa indikator yang dituangkan dalam kegiatan pembelajaran setiap hari. Pada pengembangan bidang kognitif dilakukan stimulasi dari berbagai indra secara bersamaan dan diberikan penamaan.

2. Mind Map Plus

Mind map Plus dibuat dengan kata-kata, warna, garis dan gambar yang disusun secara mudah. Pada dasarnya sistem kerja *Mind Map Plus* ini adalah memanfaatkan informasi baru yang telah masuk kedalam otak secara otomatis, kemudian dikaitkan informasi yang

telah kita miliki sebelumnya. Jika informasi pada memori di dalam kepala kita semakin banyak, maka semakin mudah kita untuk memancingnya ke luar sesuai dengan informasi yang kita butuhkan. Apabila semakin banyak yang diketahui, maka semakin banyak pula hasil belajar yang diperoleh. Pada anak usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang peka dan memiliki perekaman yang kuat, sehingga pada usia ini penanaman informasi positif sangat dibutuhkan, dengan *Mind Map Plus* anak diusia ini akan semakin memiliki perbendaharaan informasi, yang dijadikan dasar pengetahuan yang diharapkan dapat kuat dan akan muncul pada saat dibutuhkan dimasa-masa selanjutnya.

3. Pola Pembelajaran Bidang kognitif dengan *Mind Map Plus*

Semua model pembelajaran *Mind Map* memiliki kesamaan, yaitu selalu menggunakan warna, dan struktur alamiah berupa radial yang memancar keluar dari gambar sentral. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam *Mind Map* adalah kertas kosong tak bergaris, pena, pensil berwarna, otak dan imajinasi. Hal ini berbeda dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam *Mind Map Plus*. Didalam *Mind Map Plus* gambar dan pancaran sudah disediakan guru dan siswa yang memasangkan serta menempatkannya pada posisi yang mereka pilih sendiri dengan dasar mereka sukai dan alasan yang mereka miliki pada memori otak mereka. Sehingga struktur terjangkau secara alamiah. Dan bahan yang dibutuhkan dalam *Mind Map Plus* antara lain, gambar, garis radial dari kertas yang berwarna warni dan tulisan kata sederhana.

Didalam buku *Mind Map* untuk anak, 2007, Tony Buzan menyebutkan bahwa *Mind Map* dapat membuat hidup lebih mudah dan tambah menyenangkan, karena *Mind Map* memiliki formula yang ampuh untuk: mengingat-ingat, memunculkan ide, berkonsentrasi dan menghemat waktu. Diantara hal – hal yang bisa dipelajari dengan *Mind Map* adalah matematika dan pengetahuan alam.

Matematika dan pengetahuan alam merupakan bagian dari kognitif. Dari sinilah peneliti optimis bahwa *Mind Map* dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan kompetensi bidang pengembangan kognitif.

Reni Akbar dalam bukunya Psikologi perkembangan anak, 2001, mengatakan bahwa usia 3-6 tahun adalah masa bermain, dimana kita tidak mudah untuk mengajarkan berhitung, membaca ataupun menulis pada masa-masa pertama kehidupannya. Masa ini adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar pada dunia nyata, yaitu dunia tiga dimensi. Dengan perkataan lain, masa ini

merupakan masa pra sekolah dan juga merupakan *time for Play* (masa bermain). Dengan kelebihan yang dimiliki *Mind Map* yaitu mudah dan menyenangkan serta gambar, garis, warna dan kata sederhana yang ada pada *Mind Map Plus* maka masa prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar pada sistem pembelajaran di taman kanak-kanak akan terpenuhi.

Pelaksanaan didalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Mind Map Plus* adalah mengedepankan perkembangan dan kebutuhan anak. Prinsip pembelajaran *Mind Map Plus* dalam bidang pengembangan kognitif adalah sebagai berikut :

- a) Menggunakan kata, garis, warna dan gambar yang dapat disusun sesuai dengan indikator yang akan dicapai
- b) Menyusun gambar secara acak pada papan tampilan
- c) Menentukan materi pokok dengan gambar sentral
- d) Siswa lebih aktif dalam menentukan gambar sesuai dengan permasalahan, dan guru berfungsi sebagai fasilitator
- e) Seusai kegiatan siswa menceritakan gambar yang telah dipasangkan dengan bahasa dan pengembangannya.

Beberapa keuntungan menggunakan *Mind Map Plus* dalam pengembangan bidang kognitif adalah:

- a) Siswa lebih aktif karena terlibat langsung dalam pembelajaran
- b) Dapat memunculkan kreatifitas berfikir siswa
- c) Pembelajaran lebih menyenangkan karena disampaikan melalui gambar dan warna

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut dengan *Classroom Action research*. Penelitian ini dilakukan dalam proses pembelajaran dan peneliti bertindak sebagai guru. Penelitian ini dilakukan di RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2023. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan sebanyak 38 siswa. Penelitian ini dilakukan secara *collaborative*, yaitu adanya kolaborasi peneliti dengan dua orang guru sebagai *observer*.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan berupa *Mind Map Plus* pada pembelajaran bidang Pengembangan Kognitif dengan harapan adanya peningkatan kompetensi siswa.

Dalam perencanaan penelitian dilakukan kegiatan antara lain :

1. Penyusunan Proposal
2. Persiapan Pelaksanaan PTK
3. Persiapan partisipan
 - a) Memberikan simulasi kepada tim peneliti tentang penyelenggaraan *Mind Map Plus*
 - b) Melakukan konsolidasi dengan tim peneliti tentang tata cara melakukan penelitian dan *job discription*.
 - c) Penyusunan Instrumen dan skenario penelitian
 - d) Menyiapkan Alat Peraga yang digunakan dalam penelitian
4. Menyusun rencana tindakan

Tindakan yang akan diberikan adalah berupa strategi pembelajaran *Mind Map Plus* dimana aspek dari *Mind Map Plus* adalah Imajinasi dan Asosiasi. Dan bidang pengembangan yang diharapkan akan meningkat adalah kognitif, diantara aspeknya meliputi mengolah perolehan belajar, pengetahuan ruang dan waktu serta persiapan berfikir kritis.

Jika digambarkan dalam tabel, maka variabel, aspek dan indikator penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Variabel, Aspek dan Indikator

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR
1. Kognitif	•Mengolah perolehan belajar	• Mengenal hari dalam satu minggu.
		• Menceritakan kegiatan sehari – hari sesuai dengan waktu
	•Pengetahuan ruang dan waktu	• Mengenal waktu yang dikaitkan dengan jam
		• Menggunakan konsep waktu

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR
2. <i>Mind Map Plus</i>	• Imajinasi	• Menggambarkan ide dengan kata
	• Asosiasi	• Menuangkan ide melalui gambar yang disediakan • Memilah ide sesuai dengan alur • Mengelompokkan ide melalui gambar sesuai dengan alur

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, pada masing – masing siklus terdiri dari kegiatan sebagai berikut :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan/ Observasi
4. Refleksi

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen untuk merekam data yang dibutuhkan dalam penelitian. Instrumen–instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi tanya jawab dan penugasan

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator Tindakan dan indikator hasil belajar. Materi tanya jawab yang diberikan berupa tes lisan. Dalam hal indikator tindakan diberikan tanya jawab tentang ide-ide yang muncul di otaknya, yang kemudian dituangkan melalui pemilihan gambar yang telah disediakan pada papan Mind Map Plus. Disamping itu juga di berikan pertanyaan tentang pemilahan dan pengelompokkan ide melalui gambar yang sesuai dengan alur materi yang disajikan. Pada instrumen ini digunakan lembar tanya jawab dan penugasan, yang terdiri dari 5 item.

Dalam hal indikator hasil belajar (kompetensi bidang pengembangan kognitif) digunakan instrumen berupa lembar penilaian kompetensi dengan memberikan penilaian pada beberapa kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Diantara hal-hal yang dinilai adalah:

- a) dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan teman–temannya.

b) dapat menyebutkan nama-nama hari dan menceritakan kegiatan sehari-hari yang dihubungkan dengan waktu.

c) menceritakan pengalaman yang telah dialaminya dalam proses pembelajaran.

2. Lembar pengamatan

Lembar pengamatan yang digunakan meliputi: Pengamatan aktivitas siswa, dan catatan khusus.

a) Pengamatan aktivitas siswa meliputi: Minat, konsentrasi, motivasi bertanya dan menjawab pertanyaan serta kerjasama siswa.

b) Anekdotal record berisikan catatan khusus atas kejadian yang terjadi dalam proses pembelajaran.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pelaksanaan tindakan dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan yaitu terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini berjalan selama 5 menit. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti selama 30 menit berupa memasang gambar-gambar yang ada hubungannya dengan indikator 26 yaitu mengetahui hari-hari dalam satu minggu dan kemudian dilanjutkan dengan memasang sub radial dengan gambar-gambar kegiatan yang berhubungan dengan waktu. Proses pembelajaran mengedepankan prinsip pemberian kebebasan siswa untuk bereksplorasi dalam memunculkan ide sesuai dengan kegiatan yang dialami masing-masing.

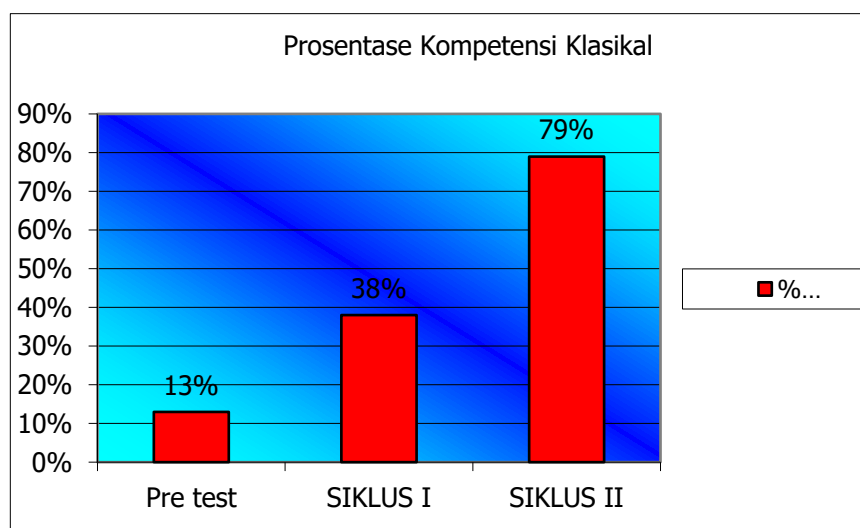
Seusai kegiatan, siswa diberi kesempatan untuk menceritakan kegaitannya sehari-hari dengan menyebutkan nama hari dan waktu. Pada kegiatan penutup, sebelum guru menutup kegiatan siswa diajak bernyanyi bersama dengan lagu nama-nama hari dan memberikan motivasi serta *reward* agar siswa semakin aktif berkegiatan dalam keseharian.

Pada pelaksanaan siklus II pelaksanaan tindakan dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan yaitu terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini berjalan selama 5 menit. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti selama 30 menit berupa kegiatan dengan

memasangkan radial – radial yang telah dihubungkan dengan gambar sentral dan kata yang berhubungan dengan waktu yang dikaitkan dengan jam serta pada sub radial di pasang gambar yang berhubungan dengan konsep waktu (hari ini, kemarin dan besok), kemudian satu persatu siswa maju untuk menceritakan.

Pada kegiatan penutup, sebelum guru menutup kegiatan siswa diajak bermain tepuk dan bernyanyi serta tak lupa diberikan motivasi serta *reward* agar siswa semakin aktif berkegiatan dalam keseharian.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, diperoleh beberapa data yang dapat di deskripsikan bahwa, tindakan yang diberikan sebagai upaya peningkatan kompetensi bidang pengembangan kognitif berupa *Mind Map Plus* sudah tepat, hal ini ditunjukkan dengan perolehan item tindakan rata-rata 20%. Dan pada kompetensi bidang pengembangan kognitif siswa jika digambarkan pada diagram secara prosentase peningkatan klasikalnya adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Kompetensi Kognitif Klasikal

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi kognitif siswa dengan menggunakan *Mind Map plus* sesuai dengan ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu lebih dari 75 %.

Hasil *pretest* dan siklus I mengalami peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 25 %, dengan konsep *Mind Map* seperti yang dicetuskan Tony Buzan yaitu adanya proses *recalling* (mengingat kembali) didukung dengan gambar, kata dan radial yang berwarna-

warni di papan *Mind Map Plus* maka kemudahan dalam mengingat pembelajaran lebih kuat dan menjadi lebih mudah untuk diungkapkan.

Begitu juga pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 41 % dari siklus I, dengan pola pembelajaran yang berada di alam terbuka dapat lebih memudahkan munculnya inspirasi, dan dengan dibentuknya kelompok motivasi menjadi meningkat karena adanya kerjasama sesama siswa.

Aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi meningkat. Siswa termotivasi dan memiliki konsentrasi, serta minat yang tinggi pada bidang pembelajaran kognitif dengan menggunakan strategi pembelajaran *Mind Map Plus*.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tentang Meningkatkan Kompetensi Bidang Pengembangan Kognitif melalui *Mind Map Plus* Siswa RA Al Hikmah Maleber Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Mind Map Plus* dapat meningkatkan kompetensi bidang pengembangan kognitif siswa TK. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kompetensi bidang pengembangan kognitif siswa sebesar 66%, dengan tindakan strategi pembelajaran berupa *Mind Map Plus*.
2. Dengan adanya kegiatan yang menggunakan gambar dan warna sebagai ciri *Mind Map Plus*, maka aktivitas siswa selama pembelajaran dapat meningkat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- E. Mulyana. (2007). *Menjadi guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pangajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Munif, Ach. (2003). *Penerapan Konsep dan Prinsip Pengajaran Kontekstual dalam pembelajaran di TK*. Makalah disajikan pada BINTEK TK Kab. Pasuruan.
- Soetardjo. (1998). *Proses Belajar Mengajar dengan metode Pendekatan Ketrampilan Proses*. Surabaya: SIC.
- Sunaryo, Siti Fatimah. (2006). *Pembelajaran yang Berpusat pada Anak*. Disajikan pada pelatihan pamong PAUD: Dinas P dan K Kab. Pasuruan.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Ganesa.

Tony Buzan. (2005). *Mind Map untuk Meningkatkan kreativitas*. Jakarta: Gramedia.

Tony Buzan. (2007). *Mind Map untuk Anak agar anak pintar disekolah*. Jakarta: Gramedia.

Tony Buzan. (2007). *Mind Map untuk Anak agar anak mudah menghafal dan konsentrasi*.
Jakarta: Gramedia.