
PEMANFAATAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR GURU TAMAN KANAK-KANAK DI DESA CIKIDANG, SUKABUMI

Rohita¹; Nila Fitria¹

¹Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar Indonesia, Jalan Sisingamangaraja, Kompleks Masjid Agung Al Azhar, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12110

Email penulis Korespondensi: rohita@uai.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengajar merupakan salah satu indikator dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru, yang diantaranya dapat dilihat dari penguasaan materi, penentuan kegiatan serta pengelolaan kelas. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kemampuan mengajar guru dalam hal menyusun, menyampaikan, menentukan kegiatan main, serta mengelola tempat main. Solusi yang akan diberikan adalah dengan menggunakan teknik mind mapping, yaitu sebuah alat perencanaan untuk dapat membantu guru-guru merencanakan, menyusun, dan mengurutkan konten dari apa yang akan mereka ajarkan. Melalui mind mapping guru dapat melihat dengan jelas poin-poin apa saja yang akan disampaikan yang selanjutnya disusun menjadi materi untuk diberikan pada anak, serta kegiatan-kegiatan yang dapat diberikan sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan. Peserta kegiatan adalah guru-guru PAUD di Desa Cikidang, Sukabumi dengan latar belakang pendidikan SMA. Metode yang digunakan adalah pengenalan mind mapping, workshop, simulasi mengajar, dan penerapan hasil mind mapping dalam kelas. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tema dan sub tema, menentukan kegiatan main, serta melakukan penataan lingkungan main setelah menggunakan teknik mind mapping.

Kata Kunci: *Mind mapping, Kemampuan mengajar, Guru Taman kanak-kanak*

Abstract

Teaching ability is one indicator of pedagogical competencies that must be possessed by teachers, which can be seen from the mastery of the material, the determination of activities, and classroom management. The purpose of this community service activity is to improve the ability to teach teachers in terms of compiling, delivering, determining play activities, and managing the playground. The solution to be provided is to use mind mapping techniques, which are a planning tool to help teachers plan, arrange, and sort the content of what they will teach. Through mind mapping, the teacher can see clearly what points will be delivered which are then arranged into a material to be given to children, as well as activities that can be given by following per under the themes and sub-themes that have been determined. Participants in the activity were PAUD teachers in Cikidang Village, Sukabumi with a high school education background. The method used is the introduction of mind mapping, workshops, teaching simulations, and the application of mind mapping results in the classroom. The results of community service activities show that there is an increase in the ability of teachers to compile and deliver learning material by following per under themes and sub-themes, determine play activities, and arrange the playing environment after using mind mapping techniques.

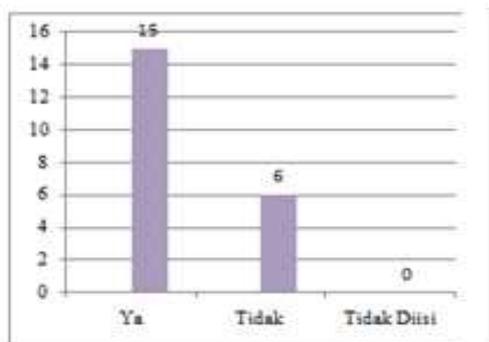
Keyword: *Mind mapping, Teaching-ability, Kindergarten teacher*

1. PENDAHULUAN

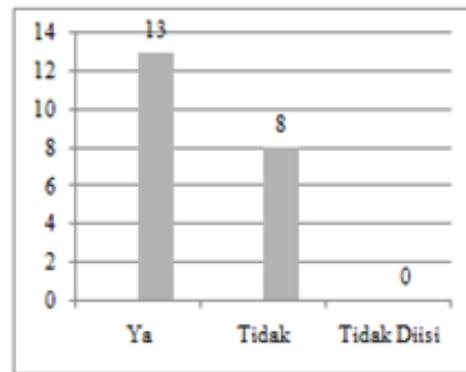
Mengajar merupakan tugas utama guru. Memberikan kegiatan pengajaran yang menyenangkan merupakan hal yang harus dapat dilakukan, utamanya bagi guru-guru Taman Kanak- Kanak (TK). Usia TK merupakan usia anak dengan rentang 4 – 6 tahun dimana kegiatan utama mereka adalah bermain. Melalui bermain, anak akan belajar banyak hal dan perkembangan anak yang meliputi perkembangan moral agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, dan seni dapat berkembang optimal. Tentunya kegiatan bermain yang diberikan adalah kegiatan bermain yang terarah dengan pendampingan guru sebagai pendidik di sekolah.

Kegiatan bermain yang dimaksud tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 pasal 13 ayat 1, bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Pelaksanaan pembelajaran juga harus menerapkan prinsip kecukupan jumlah dan keragaman jenis bahan ajar serta alat permainan edukatif dengan peserta didik; dan kecukupan waktu pelaksanaan pembelajaran (pasal 14).

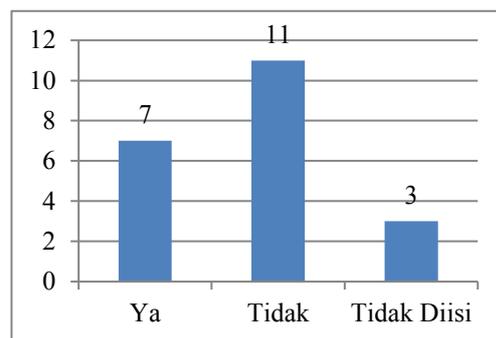
Hasil observasi awal mengenai kemampuan guru yang juga meliputi pengetahuan akan kurikulum 2013 PAUD, serta penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian, dan penentuan kegiatan main, yang dilakukan pada guru-guru TK di Desa Cikidang, Sukabumi pada Agustus 2019, diperoleh informasi yang disajikan dalam bentuk gambar tabel berikut.



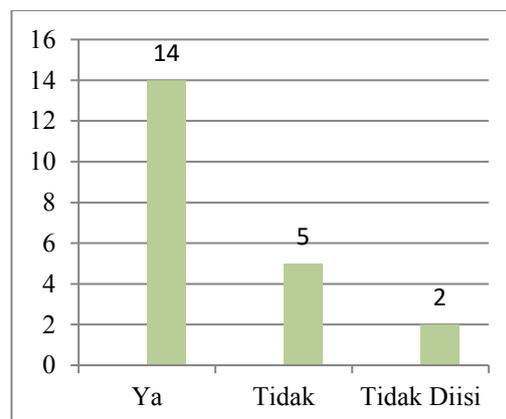
Gambar 1. Pemahaman tentang kurikulum 2013 beserta ciri-ciri nya



Gambar 2. Pembuatan RPPH

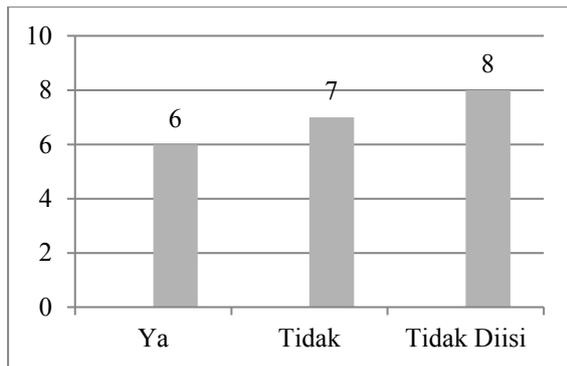


Gambar 3. Kesulitan dalam membuat RPPH

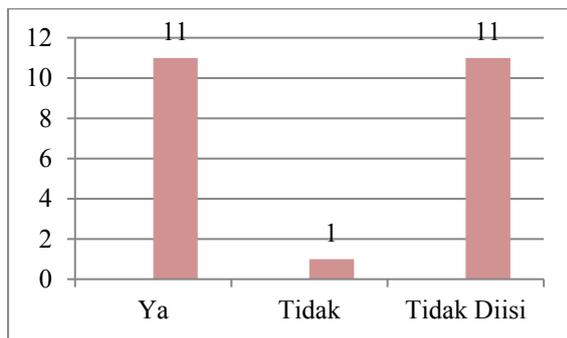


Gambar 4. Kesulitan membuat kegiatan pembelajaran

Kesulitan yang dihadapi guru-guru TK tersebut tentu tidak dapat diabaikan, karena akan berdampak pada pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak didiknya. Dampak yang mungkin terjadi adalah pada saat guru tidak menguasai materi pembelajaran maka peningkatan pengetahuan akan terkendala, demikian pula jika kegiatan yang diberikan tidak sesuai dengan tema yang sedang dibahas, maka penguasaan tema pun akan terhambat.



Gambar 5. Pengetahuan mengenai penataan lingkungan main



Gambar 5. Kesulitan dalam penataan lingkungan

Terkait dengan pengelolaan kelas atau penataan tempat main, ketika tidak dapat dilakukan guru dengan menarik, maka keinginan anak untuk belajar tidak besar. Kesulitan-kesulitan tersebut akan berdampak pula pada tidak tersusunnya RPPH sebagai salah satu indikator tidak dipahaminya kurikulum 2013. Namun untuk dapat menata lingkungan main, guru perlu memiliki pengetahuan mengenai penataan lingkungan main itu sendiri. Pengetahuan yang dimiliki tersebut tentu akan menuntun guru untuk dapat menerapkannya, kemudian mengevaluasi

kesesuaiannya dengan pengetahuan yang dimiliki.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut maka tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu guru:

- meningkatkan kemampuan guru terutama dalam menyusun materi pembelajaran sesuai tema dan sub tema,
- menyampaikan materi yang telah tersusun,
- menentukan kegiatan main sesuai dengan sub tema, serta
- menata lingkungan main sesuai kegiatan main yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yang dialami guru, maka digunakan teknik *Mind Mapping* yang diciptakan oleh Tony Buzan pada tahun 1968. Di dalam bukunya yang berjudul *Mind Maps* dituliskan bahwa:

“Mind Maps as a visual teaching methodology in the form of graphical charts. The main concept is connected to other concepts in the form of hierarchy to highlight relationships between concepts and ideas through curved colorful lines and connectives. Mind Maps are considered as an effective tool in active learning strategies that enhance memory to retrieve information and generate new creative unfamiliar ideas. Mind Maps are also used as a strategy to teach the educational concepts through lines which are called linking words to clarify the relationship between the concept and others in the form of a hierarchical sequential structure. The more general and inclusive concepts are placed at the top of the map, and more specific concepts at the base of the map.” (Bozan, 2007)



Gambar 5. Contoh *mind mapping* tema lingkungan

Hubungan antara berbagai konsep diwakilkan oleh garis-garis berbagai warna. Garis-garis tersebut menunjukkan tingkat perbedaan antara hubungan-hubungan dalam konsep. Beberapa hubungan antara konsep-konsep diklarifikasi dengan kata-kata yang ditulis pada garis. (Willis & Miertschin, 2006) menuliskan bahwa *Mind mappings a modern teaching strategy which helps in accelerating learning and knowledge discovery*. Hal senada disampaikan Birbli (2006) bahwa *mind map* sebagai sebuah alat perencanaan, dapat membantu guru-guru merencanakan, menyusun, dan mengurutkan konten dari apa yang akan mereka ajarkan. Ketika guru-guru membuat *mapping* mengenai apa yang akan diajarkan, mereka dapat melihat bagaimana perbedaan tema-tema dan topik saling berhubungan, sehingga terjadi kelanjutan pengalaman dan pengembangan unit-unit serta kegiatan yang terintegrasi dengan berbagai subjek.

Hasil penelitian mengenai manfaat *mind mapping* yaitu bahwa *using mind mappings in instruction helps teachers improve their instruction, planning and evaluating lessons and makes the lecture more entertaining* (Keles, 2012). Hasil penelitian lainnya yang tujuannya adalah *investigating the impact of Mind Maps on modifying the lack of attention in Arabic language class among Saudi Kindergarten children showed a positive change in attention concentration in favor of the experimental group. Thus, the researcher recommended the use of Mind Maps in teaching kindergarten children to avoid attention deficienc* (Daghistan, 2016).

Pua, dkk. (2015), juga menuliskan bahwa *researchers have indicated that mind-mapping could be an effective tool that helps students to associate new information to their existing knowledge*. Rohita (2019) pun menuliskan *the results of the study found that mind mapping can be used as a tool for teachers' learning planning, so they can easily determine themes, sub-themes, learning materials, and determine learning activities that will be gives to children*.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian mengenai manfaat *mind mapping* baik bagi guru maupun bagi anak didik tersebut serta berdasarkan gambar 5 mengenai contoh *mind mapping*, maka *mind mapping* dapat dicoba untuk membantu guru menyusun materi dan menentukan kegiatan main, dengan langkah sebagai berikut:

- a. membuat topik utama yang diletakkan di bagian tengah, misal tema binatang
- b. membuat garis tebal (seperti dahan) dari topik/ tema menuju sub tema, misal binatang darat, binatang air, binatang
- c. membuat garis sedang (seperti cabang) dari sub tema binatang darat (misal) menuju sub-sub tema, misal binatang kaki empat, binatang kaki dua atau binatang buas, binatang ternak
- d. Setelah menentukan sub-sub tema “binatang ternak-sapi”, kemudian membuat garis tipis (seperti ranting), untuk menentukan apa-apa saja yang akan disampaikan guru terkait “sapi”. Dalam membuat ranting guru dapat dipandung dengan pertanyaan yang terdiri dari apa, siapa, mengapa, bagaimana, dan kapan. Setiap kata Tanya dapat disusun banyak pertanyaan sehingga materi yang dapat disampaikan guru kepada anak didik lebih banyak dan lebih dalam.
- e. Menuliskan jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan yang diletakkan di bagian bawah pertanyaan.
- f. Menentukan kegiatan main yang akan diberikan berdasarkan jawaban yang telah dituliskan. Sebagai contoh pertanyaan “dimana sapi tinggal”, jawabannya “dikandang”, kegiatan utamanya adalah “maze mencari kandang sapi” atau “membuat kandang sapi dari stick es krim”.
- g. Untuk menyusun materi yang akan disampaikan dapat dilakukan guru dengan mengumpulkan jawaban yang telah ditulis sesuai pertanyaan, dan menyusunnya dalam bentuk narasi.
- h. Jawaban yang diberikan sesuai pertanyaan, juga dapat digunakan untuk menentukan kegiatan main yang akan disiapkan sebelum pembelajaran dimulai.
- i. Masing-masing garis (tebal, sedang, tipis) diberi warna yang berbeda.
- j. Jawaban yang diberikan dapat dibuat dalam bentuk gambar, agar lebih mudah dipahami dan menarik dilihat.

Berdasarkan langkah-langkah menggunakan *mind mapping*, diharapkan guru dapat lebih mudah melihat poin-poin materi, serta kegiatan yang akan diberikan. Sehingga kesulitan terkait hal tersebut dapat diatasi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Terkait penataan lingkungan main, guru dikenalkan dengan model pembelajaran area. Lingkungan belajar anak prasekolah harus menyediakan fasilitas untuk kecerdasan bahasa

anak-anak dan perkembangan keseluruhan dari konten dan gaya belajar setiap anak sehingga lingkungan belajar anak prasekolah harus sangat berbeda dari karakteristik orang dewasa (Okudo & Omotuyole, 2014). Model pembelajaran area adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak. Model pembelajaran area merupakan pembelajaran berdasarkan area (minat), yang menggunakan 10 area, yaitu: area agama, balok, bahasa, drama, matematika, IPA, musik, seni/motorik halus, pasir dan air, membaca dan menulis. Pembelajaran area adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak-anak untuk memilih kegiatan sesuai dengan yang disukai atau diminati (Suyadi, 2010). Sementara itu, area-area kegiatan, dalam model pembelajaran area, didesain untuk mengajarkan kepada anak tentang konsep-konsep yang spesifik, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi berbagai benda, melakukan permainan drama, serta berkomunikasi anak satu dengan anak yang lain melalui percakapan dan pembuatan perencanaan bermain dan belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing anak (Latif, Zukhairina, Zubaidah, & Afandi, 2014).

Manfaat model pembelajaran area sendiri bahwa peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dapat berkembang setiap siklusnya dengan menggunakan model pembelajaran area (Fajriah, Fitriani, & Nurainun, 2019). Manfaat lain penerapan model area bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan rata-rata kemandirian anak antara model pembelajaran area dengan model pembelajaran klasikal (uji-t = 10,45844595 dengan t-tabel 1% = 2,660, t-hitung \geq t-tabel 1%). Artinya, anak didik yang mendapatkan model pembelajaran berbasis area di TK Ma'arif 01 Sukorejo memiliki kemandirian lebih tinggi daripada anak didik yang mendapatkan model pembelajaran berbasis klasikal di TK Pratiwi Sukorejo (Mulusi & Wardianto, 2013).

Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran area sebagai salah satu model pembelajaran di TK memberikan pengaruh pada aspek perkembangan anak.

2. METODE PELAKSANAAN

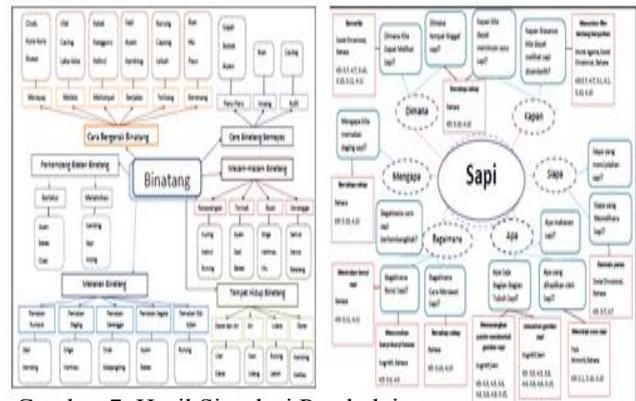
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama 4 hari yang terbagi menjadi 2 pertemuan, dimana setiap pertemuan dilakukan 2 hari yaitu pada tanggal 21-22 September 2019 yang bertempat di kantor dinas pendidikan kecamatan Cikidang dan pada tanggal 13-14 Oktober 2019 bertempat di TK Melati PGRI 1 Cikidang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode yang meliputi pemberian materi berupa pengenalan *mind mapping*, *workshop* pembuatan *mind mapping*, dan simulasi pembelajaran baik simulasi kepada rekan sejawat, maupun simulasi dalam pembelajaran sesungguhnya dengan anak didik. Sebelum proses penyampaian materi, peserta diberi kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui gambaran pengetahuan awal yang dimiliki peserta kegiatan. Kegiatan *workshop* pembuatan *mind mapping* dilakukan dengan cara membagi peserta ke dalam kelompok sesuai dengan lembaga sekolahnya masing-masing. Setiap lembaga terdiri dari 2 orang guru yang mewakili sekolah. Sedangkan untuk kegiatan simulasi pembelajaran, dilakukan dengan membagi peserta menjadi 6 kelompok. Simulasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal guru dalam melakukan kegiatan mengajar di kelas sehari-hari. Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas A5 untuk membuat *mind mapping*, spidol warna, pulpen, penghapus, serta kurikulum 2013 PAUD sebagai dasar pengisian konten dalam menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator capaian perkembangan anak usia TK, serta berbagai bahan lain yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Berikut disajikan bagan alir metode pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Diagram alir kegiatan bentuk tabel

No	Masalah	Metode Kegiatan	Hasil yang diharapkan	
1	Menyusun materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi mengajar • Mengenal <i>mind mapping</i> • <i>Workshop</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi kelas menjadi 6 kelompok • Klasikal • Membagi kelas dalam kelompok @2 peserta • Menentukan tema, sub tema, 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui proses pembelajaran sebelum menggunakan <i>mind mapping</i> • Tersusunnya materi pembelajaran sesuai tema dan sub tema

No	Masalah	Metode Kegiatan	Hasil yang diharapkan
2	Menentukan kegiatan main	• <i>Workshop</i>	Tersedianya kegiatan main sesuai sub tema
3	Menyampaikan materi	• Praktek mengajar di kelas	Tersampainya materi pembelajaran
4	Menata tempat main dengan model area	• Praktek menata tempat main	Terciptanya tempat main model area



Gambar 7. Hasil Simulasi Pembelajaran

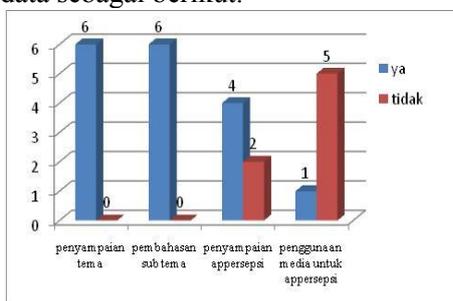
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan simulasi pembelajaran yang dilakukan guru peserta pelatihan. Kegiatan dilakukan dengan membagi jumlah peserta ke dalam 6 kelompok. Dilakukannya kegiatan tersebut untuk melihat bagaimana proses pembelajaran biasanya diberikan guru kepada anak-anak didiknya.



Gambar 6. Simulasi pembelajaran

Hasil simulasi pembelajaran menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 8. Penyampaian materi tentang *mind map* di TK (atas) dan contoh *mind map* (bawah)

Dalam penjelasan mengenai *mind mapping*, (Gambar 8) tema yang diangkat sebagai contoh adalah tema binatang dengan sub tema sapi. Mahasiswa menjelaskan bagaimana membuat *mind mapping* dengan tema binatang kemudian dipecah menjadi beberapa sub tema yang diantaranya adalah sub tema macam-macam binatang, dan salah satunya adalah binatang ternak, yaitu sapi. Lebih lanjut, setelah dipilih sapi sebagai sub-sub tema maka dibuat *mapping* untuk menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan terkait “binatang sapi” dengan panduan 5W1H, yaitu *what, who, when, why, and how*.

Panduan tersebut menuntut guru untuk membuat sebanyak-banyaknya pertanyaan yang kemudian jawaban dari pertanyaan tersebut

disusun secara urut untuk menjadi sebuah narasi cerita sebagai materi yang akan disampaikan sesuai tema dan sub tema yang telah ditentukan. Berdasarkan panduan 5W1H dan jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu pula, guru dapat membuat kegiatan yang akan diberikan kepada anak murid dalam pembelajaran berikutnya. Adapun kegiatan yang dipilih adalah membuat kandang sapi untuk pengembangan aspek motorik halus; menghitung stik gambar kepala sapi untuk pengembangan aspek kognitif; membuat sapi dari botol bekas untuk pengembangan seni; dan menyusun huruf menjadi kata “Kandang Sapi” untuk pengembangan aspek bahasa (Kurikulum 2013, Permendikbud 146/ 2014.).



Gambar 9. Simulasi kegiatan bermain

Langkah selanjutnya setelah guru dapat menentukan kegiatan main yang akan diberikan dalam pembelajaran, yaitu melakukan penataan lingkungan main. Kegiatan menata lingkungan main dilakukan dengan menyediakan kegiatan bermain dengan mengambil contoh model pembelajaran area, yang bertujuan agar anak memiliki pilihan-pilihan kegiatan untuk dilakukan sesuai dengan minat anak (Suyadi, 2010). Adapun lingkungan yang ditata/disiapkan dengan model area yaitu berupa, area bermain balok dengan kegiatan membuat kandang sapi dengan stik kayu, area matematika dengan kegiatan menghitung stik gambar kepala sapi dengan menggunakan dadu, area seni dengan kegiatan membuat sapi dari botol bekas dan area bahasa dengan kegiatan menyusun huruf menjadi kata “Kandang Sapi”, yang ditata sedemikian rupa sehingga terlihat

jelas kegiatan-kegiatan main yang disediakan untuk dilakukan anak. Penataan lingkungan main tersebut memungkinkan anak untuk mempelajari berbagai hal, berbagai konsep serta memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi benda (Latif, dkk., 2014) baik sendiri maupun bersama-sama.

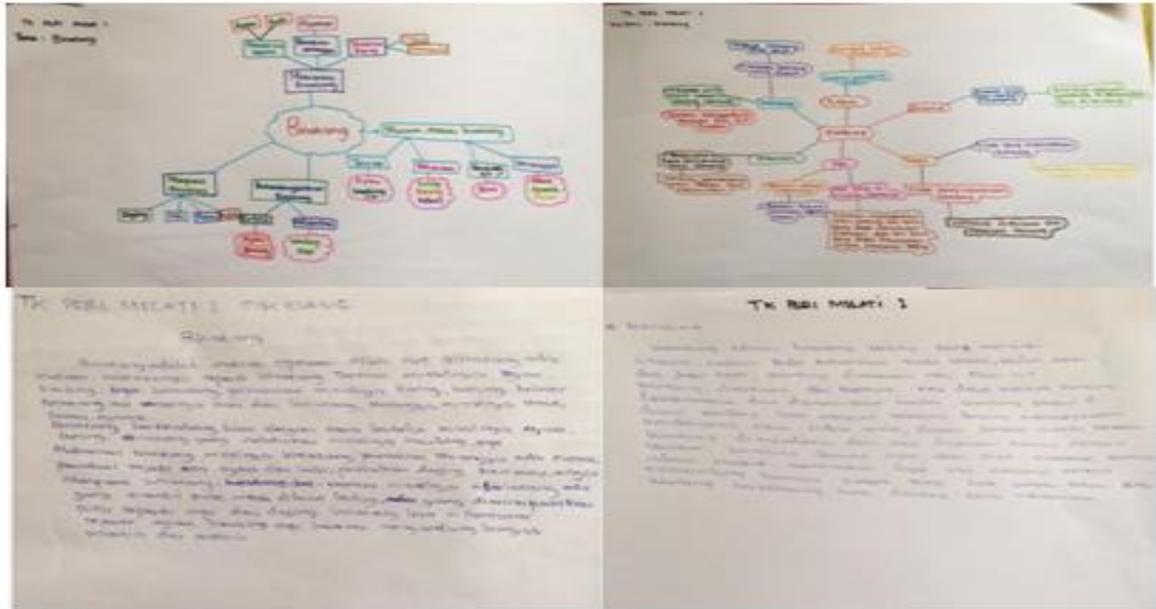
Kegiatan berikutnya adalah melakukan simulasi pembelajaran untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun menggunakan *mind mapping*, yaitu menyampaikan materi tentang binatang sapi, menata lingkungan main (Gambar 8), serta memberi kesempatan guru peserta pelatihan sebagai murid, sehingga dapat terlibat secara langsung dalam simulasi kegiatan pembelajaran.

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat dilanjutkan pada tanggal 13-14

Pemanfaatan Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru Taman Kanak – Kanak Di Desa Cikidang, Sukabumi

Oktober 2019 yang bertempat di TK Melati PGRI I Cikidang, dimana pada kesempatan ini kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk melihat penerapan *mind mapping* dalam menyusun materi ajar, menentukan kegiatan main, menentukan bahan untuk membuat media pembelajaran, serta penataan lingkungan main. Dalam proses pembelajarannya, kegiatan

pembukaan diawali dengan mengucapkan salam, absensi, dan berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang sub tema yang akan dibahas yaitu mengenai binatang kambing. Guru menjelaskan menggunakan contoh kambing yang telah dibuat guru dari kaleng bekas.



Gambar 10. *Mind mapping* TK PGRI Melati 1 tema Binatang sub tema Kambing



Gambar 11. Penataan lingkungan main



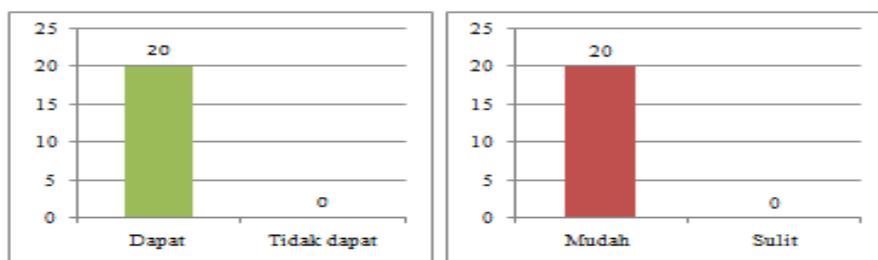
Gambar 12. Kegiatan inti

Kegiatan inti (Gambar 12) dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak kemudian anak yang dapat menjawab dipersilakan untuk memilih kegiatan yang akan dilakukan bersama dengan kelompoknya. Terdapat 3 kegiatan yang dapat dilakukan anak, yaitu menempel huruf menjadi kata, menempel gambar kepala kambing dan menghitung stik, membuat kambing dari koran dan menempel bulu dari kapas. Ketika sudah waktunya pulang sekolah, guru mengulang kembali kegiatan apa yang dilakukan pada hari itu dan mengulang dan bertanya seputar kambing yang telah disampaikan pada saat pemberian apersepsi diawal kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi di lembaga dapat disampaikan bahwa guru-guru PAUD di TK PGRI 1 Melati Cikidang, telah memiliki kemampuan menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini dikarenakan jawaban dari pertanyaan yang dicantumkan di dalam *mind mapping* dapat disusun secara sistematis dan membentuk narasi yang menggambarkan subtema yang akan disampaikan kepada anak. Sehingga dapat dikatakan bahwa *mind map* merupakan sebuah alat perencanaan yang membantu guru-guru merencanakan, menyusun, dan mengurutkan konten dari apa yang akan mereka ajarkan dan dapat digunakan sebagai alat untuk perencanaan pembelajaran guru (Birbili, 2006) (Rohita, 2019). Guru memiliki panduan dan alur cerita yang dapat membantu anak lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. (Pua, Li, Lui, & Cheng), juga menuliskan bahwa “*researchers have indicated that mind-mapping could be an effective tool that helps students to associate new information to their existing knowledge*”. Meskipun, dalam pelaksanaannya guru masih melihat dan membaca catatan narasi dari materi tersebut.

Demikian pula halnya dengan penentuan kegiatan main yang akan diberikan kepada anak. Jawaban dari pertanyaan yang dituliskan dalam *mind mapping* memberikan pilihan kepada guru untuk menentukan kegiatan-kegiatan yang dapat disajikan. Sebagai contoh, ketika guru mencantumkan pertanyaan “dimana kambing tinggal?”, jawaban “kandang”, maka guru dapat menyediakan kegiatan membuat kandang. Demikian pula halnya dengan media yang akan digunakan. Kegiatan membuat kandang akan menentukan media apa yang harus disediakan, seperti stik es krim atau ranting pohon, daun kering, dan kardus bekas sebagai alas menempel bahan-bahan tersebut. Penataan lingkungan main dapat dilakukan guru dengan memperhatikan jumlah kegiatan yang dipilih sebelumnya, dan menatanya baik di lantai maupun di atas meja. Menata lingkungan main penting untuk dilakukan agar anak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan yang disediakan. Penataan lingkungan main untuk anak TK tentu tidak sama dengan anak pada kelompok usia yang lainnya, dimana lingkungan main yang disediakan harus dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Sebagaimana disampaikan Afoma & Omotuyole, (2014) bahwa lingkungan belajar anak prasekolah harus menyediakan fasilitas untuk kecerdasan bahasa anak-anak dan perkembangan keseluruhan dari konten dan gaya belajar setiap anak sehingga lingkungan belajar anak prasekolah harus sangat berbeda dari karakteristik orang dewasa

Terkait dengan penggunaan *mind mapping* dalam membantu guru meningkatkan kemampuan mengajar dalam hal menyusun materi dan menentukan kegiatan main anak, hasil kuesioner menunjukkan informasi sebagai berikut.



Gambar 13. Penggunaan *mind mapping* dalam menentukan kegiatan (kiri); Kemudahan dalam pembuatan *mind mapping* (kanan)

Dari gambar di atas jelas terlihat bahwa *mind mapping* dapat dilakukan untuk menyusun materi dan menentukan kegiatan, dan pembuatan *mind mapping* sendiri mudah untuk dilakukan. (Rohita, 2019).

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian hasil kegiatan, dapat disampaikan bahwa kemampuan mengajar guru yang meliputi kemampuan menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran, kemampuan menentukan kegiatan bermain sesuai dengan tema dan sub tema, serta kemampuan menata lingkungan main, dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan *mind mapping* yang dipandu dengan pertanyaan 5W1H. Pertanyaan yang dituliskan dalam *mind mapping* menggiring guru untuk mencari jawaban yang kemudian membantu guru dalam menyusun materi ajar serta menentukan kegiatan main yang akan diberikan.

Adapun saran yang dapat diberikan kepada guru adalah: *pertama*, guru harus lebih banyak memiliki kemampuan membuat pertanyaan dengan panduan 5W1H yang dituangkan ke dalam *mind mapping*; *kedua*, guru harus mencari referensi untuk menemukan jawaban yang benar atas pertanyaan yang diajukan dan dituliskan dalam *mind mapping*; dan ketiga, penataan lingkungan main dapat dilakukan di luar kelas apabila tidak memungkinkan melakukannya di dalam kelas karena ukuran ruang yang terbatas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan dana Grant Penelitian dalam skema Desa Binaan *Public Service Grant* tahun 2019.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Khataibeh, A. (2008). *Teaching Arabic for All*. Riyadh, Arab: Al-Maseerah.
Birbili, M. (2006). Mapping Knowledge: Concept Maps in Early childhood Education. *Journal Early Childhood Research & Practice*, Vol 8, No 2.
Birbili, M. (2006). Mapping Knowledge: Concept Maps in Early Childhood

Education. *journal Early Childhood Research & Practice*, 8 (2).
Bozan, A. (2007). *Mind Maps*. New York, America: Oxford Press.
Daghistan, B. I. (2016). Mind Maps to Modify Lack of Attention. among Saudi Kindergarten Children. *International Education Studies*, 245-256, Vol 9 No 4.
Fajriah, H., Fitriani, D., & Nurainun. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Area Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan anak Bunayya*, Vol. 5, No. 1.
Keles, O. (2012). Elementary Teachers View on Mind Mapping. *International Journal of Education*, Vol 4, No 1.
Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
Mitchell, E., & Smith, S. (2009). *Instructional Design & Educational Technology Tips. Free Mind Mapping Software*. Wake Forest University.
Mulusi, & Wardianto, M. (2013). Perbedaan Kemandirian Anak Antara Model Pembelajaran Berbasis Area Dengan Model Berbasis Area Dengan Model Berbasis Klasikal Di Usa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Psikologi*, 56-61.
Okudo, A. R., & Omotuyole, C. (2014). Enhanced Learning Environment And Its Implications On The Pre-School Children's Language Performance. *European Scientific Journal*, Vol 10, No. 7.
Pua, C., Li, D., Lui, C., & Cheng, S. (t.thn.). *Using Ming Mapping as a Tool to Teach English Vocabulary for the Elementary students*. Diambil kembali dari https://www.edb.org.hk/HKTC/download/eras/12-13/ERAS1213_R04.pdf
Rohita. (2019). Mind Mapping: A Helping Tool For Making Learning Plans Kindergarten. *International Society for Engineers and Research*.
Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
Willis, C. L., & Miertschin, S. L. (2006). Mind maps as active learning tools. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, Vol. 21, No. 4.
Willis, C., & Miertschin, S. (2006). Mind Maps as Active Learning. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 21 (4).