MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *MIND MAP PLUS* PADA ANAK KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOREJO KOTA BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh:

NURBAITI ROSIDAH
NPM. 13.1.01.11.0596P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

NURBAITI ROSIDAH

NPM : 13.1.01.11.0596P

JUDUL :

MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *MIND MAP PLUS* PADA ANAK KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOREJO KOTA BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan
kepada Panitia Ujian Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP – Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 17 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	**DEMA YULIANTO, M.Psi**
NIDN : 0708027803	NIDN : 0710078203

ii

Skripsi oleh :

NURBAITI ROSIDAH

NPM : 13.1.01.11.0596P

JUDUL :

**MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN *MIND MAP PLUS* PADA ANAK KELOMPOK B
TK AL HIDAYAH SUKOREJO KOTA BLITAR
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan
kepada Panitia Ujian Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP – Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 17 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
ANIK LESTARININGRUM, M.Pd	**DEMA YULIANTO, M.Psi**
NIDN : 0708027803	NIDN : 0710078203

ii

MENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *MIND MAP PLUS* PADA ANAK KELOMPOK B TK AL HIDAYAH SUKOREJO KOTA BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014-2015

NURBAITI ROSIDAH

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Tlp. (0354) 771576

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Permasalahan peneliti ini adalah apakah permainan mind map plus dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo Kota Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015. Tujuan pokok penggunaan permainan mind map plus adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan instrumen berupa RKH, dan lembar observasi aktifitas siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan mind map plus dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo Kelurahan Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

Kata kunci: kemampuan kognitif, media mind map plus

PENDAHULUAN

Masa usia dini, masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak, sering disebut masa emas atau *golden age* dalam rentang perkembangan seorang individu. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi kognitif, fisik motorik, emosi, maupun psikososial. Periode ini merupakan masa yang sangat fundamental bagi kehidupan, dimana pada masa ini proses perkembangan ber jalan dengan pesat, terutama pada bidang kognitifnya. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam- macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain Aspek kognitif merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika dimasa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep bilangan.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat terlihat secara jelas melalui kemampuan berfikir anak. Peningkatan kemampuan berfikir anak berhubungan erat dengan kegiatan belajar yang merupakan aktifitas utama anak usia Taman Kanak-Kanak (TK). Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo belum sepenuhnya mencapai tngkat kemampuan yang diharapkan, karena dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan menyebutkan nama-nama hari. Dari 20 anak didik hanya 1 anak yang mendapat nilai ★★★★, 1 anak yang mendapat nilai ★★★, 8 anak yang mendapat nilai ★★, dan 10 anak yang mendapat ★. Hal ini kemungkinan disebabkan karena proses pembelajaran dikelas yang selama ini, belum berjalan secara optimal, karena metode yang digunakan tidak sesuai dengan hakikat belajar di TK yaitu belajar sambil bermain dan bermain sembari belajar, atau karena proses pembelajaran yang kurang menarik, akibatnya keberhasilan pembelajaran dalam bentuk prosentase hanya mendapat kurang dari 60 % yang berarti mengalami kegagalan.

Belum berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo yang belum sepenuhnya mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan merupakan masalah yang harus dipecahkan. Karena perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan cara berfikir anak. Jadi perkembangan kemampuan kognitif anak sangat berhubungan dengan perkembangan kemampuan anak lainnya, seperti perkembangan motorik, sosial emosional, dan bahasa. Karena itulah penulis merasa perlu mengembangkan kemampuan kognitif anak tersebut, agar anak dapat tumbuh dengan baik. Penulis bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas, dengan tujuan bahwa hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memperbaiki kemampuan kognitif anak dan juga bisa memperbaiki cara belajar mengajar di kelas.

Penulis menggunakan permainan *mind map plus* sebagai fasilitas dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak tersebut, karena permainan *mind map plus* merupakan akses untuk mengingat dan mengambil kembali informasi yang ada di otak. *Mind map plus* dilakukan dengan menggunakan garis, lambing, kata-kata serta gambar, maka cocok dengan dunia anak usia TK tidak diragukan lagi. Dan penulis mengambil judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan *Mind map plus* pada Anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo Kota Blitar Tahun Pelajaran 2014-2015".

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku, (Sujiono, 2008)

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memiliki dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Diknas, 2007).

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengentahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui

pancaindra yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak TK, guru dan orang tua dapat menggumakan media bermain. Karena bermain merupakan media yang aman diperlukan untuk proses berfikir, karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Bermain mempunyai hubungan yang erat dengan kognitif anak. Bermain merupakan kesempatan bagi anak-anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain membuka banyak kesempatanbagi anak untuk berkreasi. Dalam situasi bermain anak-anak akan belajar bergaul dengan anak lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama dengan dirinya.

2. *Mind Map Plus*

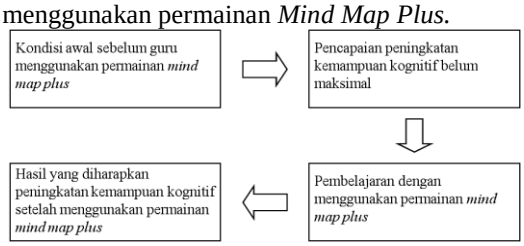
Mind Map pertama kalinya dikembangkan oleh Buzan, seorang Psikolog dari Inggris. *Mind Map* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung diatas kertas dengan animasi yang dikuasai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya. *Mind Map* adalah cara mengembangkan kegiatan berfikir kesegala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Map* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah berfikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Buzan, 2008)

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

Semua model pembelajaran *Mind Map* memiliki kesamaan, yaitu selalu menggunakan warna, dan sruktur 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.* Dan bahan yang dibutuhkan dalam *Mind Map Plus* antara lain, gambar, garis radial dari kertas yang berwarna warni dan tulisan kata sederhana.

B. Kerangka Berfikir

Langkah awal kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo sebelum permainan *Mind Map Plus* digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran. Kemudian melihat hasil belajar dan pembelajaran setelah menggunakan permainan *Mind Map Plus* digunakan. Karena pencapaian peningkatan kemampuan kognitif yang belum maksimal, maka dicoba menggunakan permainan *Mind Map Plus* dalam pembelajaran, dan diharapkan pencapaian peningkatan kemampuan kognitif akan jauh lebih baik dibandingkan dengan tanpa menggunakan permainan *Mind Map Plus.*



Gambar 1
Kerangka Berfikir

METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian yang berjudul ini adalah anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini

dilakukan pada semester II di TK Al Hidayah Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

B. Prosedur Penelitian

Setting penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang direncanakan akan dilaksanakan dalam 3 (tiga) siklus, yaitu siklus 1, 2, dan 3, dimana masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan. Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup. Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan ,refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini yang diperoleh melalui tehnik observasi yaitu:

1. Kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Aktifitas anak selama pembelajaran.
3. Kreatifitas siswa selama melaksanakan pembelajaran.

Selanjutnya dokumen yang diselidiki dalam penelitian ini adalah Buku Daftar Nilai Siswa Kelompok B Tahun Ajaran 2014/2015 TK Al Hidayah Sukorejo Kelurahan Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Penggunaan dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang aktifitas atau perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil kesimpulannya. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu anak telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75 % atau 75, dan dikelas disebut tuntas belajar bila di kelas terserap 85 % yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama 75 %. Untuk menghitung prosentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathrm{P} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Sedang yang menganalisis data aktifitas anak didik dan guru sewaktu proses pembelajaran dengan rumus:

$$\mathrm{P} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil jawaban dalam %.
f = Nilai yang diperoleh.
n = jumlah item pengamatan × nilai yang tertinggi (Arikunto, 2003)

Peneliti menggunakan penilaian berdasarkan acuan yang digunakan, apabila tujuan pembelajaran secara khusus diarahkan untuk menguasai seperangkat kemampuan secara baik. Dalam hal ini yang dinilai adalah pengembangan kemampuan kognitif menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan menyebutkan nama-nama hari. Seorang siswa dikatakan berhasil jika taraf penguasaannya minimal mencapai ★★★, siswa yang penguasaannya kurang dari ★★★ diberikan perbaikan. Bila keberhasilan siswa lebih dari ★★★ maka pengembangan dengan menerapkan kartu majemuk dinyatakan berhasil dan sebaliknya kalau kurang dari ★★★ dinyatakan tidak berhasil

Suatu penelitian dinyatakan berhasil dalam pembelajaran apabila 75 % atau lebih dari jumlah siswa keseluruhan telah tuntas belajar dengan nilai minimal atau paling sedikit ★★★. Bila siswa yang tuntas kurang dari 75% maka penelitian dinyatakan belum berhasil dan perlu di perbaiki pada siklus berikutnya.

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 8 Januari 2015
Siklus II : 19 Januari 2015
Siklus III : 26 Januari 2015

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Al Hidayah Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar, yang terletak di jalan Manggar no. 43 Kelurahan Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. pada semester II Bulan Januari 2015. Penelitian ini bertempat di kelompok B dengan jumlah 20 anak didik. Peneliti mengambil lokasi penelitian di TK ini karena disinilah peneliti mengajar, sehingga akan sangat membantu dalam kelancaran penelitian.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Januari 2015. Pelaksanaan siklus I dengan media *mind map plus* menggunakan tema rekreasi dengan sub tema guna rekreasi. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Kemampuan Kognitif Dalam Menceritakan Kegiatan Sehari-Hari Sesuai Dengan Waktu

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik			
		★1	★2	★3	★4
1	Ganes		√		
2	Syafira		√		
3	Icha		√		
4	Zaki	√			
5	Syifa	√			
6	Aga	√			
7	Jelita	√			
8	Abdi		√		
9	Andika		√		
10	Vira		√		
11	Aura		√		
12	Rihvani			√	
13	Rakha		√		
14	Arfi			√	
15	Naufal			√	
16	Putri	√			
17	Nabilla			√	
18	Megho	√			
19	Aqilla		√		
20	Kayla		√		
Jumlah		6	10	4	0

Sumber: Hasil Penelitian

Pada siklus I dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan tingkat pencapai keberhasilan siswa adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0\times4)(4\times3)(10\times2)(6\times1)}{20\times4} \times 100\%$$

$$P = 47{,}5\%$$

Tabel 2
Lembar Observasi Guru Pada Siklus I Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Item Observarsi	★1	★2	★3	★4
1	Guru menyampaikan apersepsi		√		
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√			
3	Guru aktif dalam pembelajaran menggunakan media *mind map plus.*		√		
4	Guru aktif dalam menjelaskan materi.	√			
5	Guru memotivasi anak dalam bercerita dengan media *mind map plus.*		√		
6	Guru melakukan kegiatan penutup.		√		
Jumlah		2	4	0	0

Sumber: Hasil Penelitian

Dari data yang didapatkan pada siklus I maka dapat dihitung tingkat keberhasilannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0\times4)(0\times3)(4\times2)(2\times1)}{6\times4} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{24} \times 100\% = 41{,}67\%$$

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I dan diperlukan siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus I terlihat sebanyak 6 anak belum berkembang, 10 anak mulai berkembang, 4 anak berkembang sesuai harapan . Hal ini dikarenakan:

a. Media *mind map plus* kurang variatif dan kurang menarik.
b. Anak kurang konsentrasi.
c. Anak didik masih banyak yang tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan sehingga pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan masih kurang.

Pada siklus I dapat disimpulkan bahwa anak pada penelitian ini kurang dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu.

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Januari 2015. Pelaksanaan siklus II dengan media *mind map plus* menggunakan tema rekreasi dengan sub tema tempat-tempat rekreasi. Siklus II dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Kemampuan Kognitif Dalam Menceritakan Kegiatan Sehari-Hari Sesuai Dengan Waktu

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik			
		★1	★2	★3	★4
1	Ganes			√	
2	Syafira			√	
3	Icha		√		
4	Zaki			√	
5	Syifa		√		
6	Aga	√			
7	Jelita	√			

8	Abdi		√		
9	Andika		√		
10	Vira			√	
11	Aura			√	
12	Rihvani				√
13	Rakha			√	
14	Arfi				√
15	Naufal				√
16	Putri		√		
17	Nabilla			√	
18	Megho		√		
19	Aqilla			√	
20	Kayla		√		
Jumlah		2	7	8	3

Sumber: Hasil Penelitian

Pada siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan tingkat pencapai keberhasilan siswa adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3\times4)(8\times3)(7\times2)(2\times1)}{20\times4} \times 100\%$$

$$P = 65\%$$

Tabel 4
Lembar Observasi Guru Pada Siklus II Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Item Observarsi	★1	★2	★3	★4
1	Guru menyampaikan apersepsi			√	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		
3	Guru aktif dalam pembelajaran media *mind map plus.*			√	
4	Guru aktif dalam menjelaskan materi.		√		
5	Guru memotivasi anak dalam bercerita		√		
6	Guru melakukan kegiatan penutup.			√	
Jumlah		0	3	3	0

Sumber: Hasil Penelitian

Dari data yang didapatkan pada siklus II maka dapat dihitung tingkat keberhasilannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(0\times4)(3\times3)(3\times2)(0\times1)}{20\times4} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{24} \times 100\% = 62{,}5\%$$

Pada pelaksanaan siklus II sudah mengalami peningkatan dari hasil pada siklus I, hal ini dapat dilihat dari pengamatan yang dilakukan pada tahap observasi hasil perhitungan yang diperoleh.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara siswa belum tuntas belajar dan diperlukan siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus II terlihat sebanyak 2 anak belum berkembang, 7 anak mulai berkembang, 8 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Hal ini dikarenakan:

a. Peneliti kurang mampu menguasai kelas.
b. Anak tidak bisa konsentrasi.
c. Sebagian anak ikut maju ke depan untuk memperhatikan teman lainnya yang sedang bercerita.

3. Pelaksanaan Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Januari 2015. Pelaksanaan siklus III dengan media *mind map plus* menggunakan tema rekreasi dengan sub tema perlengkapan rekreasi. Siklus III dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Kemampuan Kognitif Dalam Menceritakan Kegiatan Sehari-Hari Sesuai Dengan Waktu

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik			
		★1	★2	★3	★4
1	Ganes				√
2	Syafira				√
3	Icha			√	
4	Zaki				√
5	Syifa			√	
6	Aga			√	
7	Jelita		√		
8	Abdi			√	
9	Andika			√	
10	Vira			√	
11	Aura			√	
12	Rihvani				√
13	Rakha			√	
14	Arfi				√
15	Naufal				√
16	Putri			√	
17	Nabilla				√
18	Megho			√	
19	Aqilla				√
20	Kayla			√	
Jumlah		0	1	11	8

Sumber: Hasil Penelitian

Pada siklus III dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan tingkat pencapai keberhasilan siswa adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(8 \times 4)(11 \times 3)(1 \times 2)(0 \times 1)}{20 \times 4} \times 100\%$$

$$P = 83{,}75\%$$

Tabel 6
Lembar Observasi Guru Pada Siklus II Dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Item Observarsi	★1	★2	★3	★4
1	Guru menyampaikan apersepsi			√	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				√
3	Guru aktif dalam pembelajaran media *mind map plus.*			√	
4	Guru aktif dalam menjelaskan materi.			√	
5	Guru memotivasi anak dalam bercerita				√
6	Guru melakukan kegiatan penutup.				√
Jumlah		0	0	3	3

Sumber: Hasil Penelitian

Dari data yang didapatkan pada siklus III maka dapat dihitung tingkat keberhasilannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{(3 \times 4)(3 \times 3)(0 \times 2)(0 \times 1)}{20 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{24} \times 100\% = 87{,}5\%$$

Pada pelaksanaan siklus III sudah mengalami peningkatan dari hasil pada siklus II, hal ini dapat dilihat dari pengamatan yang dilakukan pada tahap observasi hasil perhitungan yang diperoleh.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III siswa tuntas belajar. Pada pelaksanaan siklus III terlihat sebanyak 1 anak mulai berkembang, 11 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik.

Pada siklus III telah diketahui anak telah dapat bercerita dengan menggunakan permainan *Mind Map Plus*.

Hasil evaluasi pada siklus III diperoleh gambaran :

a. Anak sudah mempunyai kepercayaan diri untuk mengungkapkan perasaan dengan rasa senang. Hal ini menambah kemampuan anak dalam bercerita pada tahap selanjutnya.
b. Kemampuan bercerita pada siklus III ini sudah terpupuk dalam diri anak ketika anak-anak mengikuti permainan dengan menggunakan media *Mind Map Plus*.

C. Analisis Data

Tabel 7
Hasil Analisis Penggunaan Media *Mind Map Plus*

Siklus	Jumlah Anak Didik			Prosentase Tuntas Belajar
	Seluruhnya	Tuntas	Tidak Tuntas	
Pra	20	2	18	41,25%
1	20	4	16	47,50%
2	20	11	9	65%
3	20	19	1	83,75%

Sumber: Hasil Penelitian, diolah

Pembelajaran dianggap tuntas jika 75% dari jumlah anak didik telah mendapatkan nilai 3 dan 4 dalam kemampuan menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu, maka pembelajaran pada siklus III sudah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu.

D. Pembahasan Dan Pengambilan Keputusan

Pada siklus I, berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh supervisor dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini belum tuntas, walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan kelemahan diantaranya: media *mind map plus* kurang variatif dan kurang menarik, anak kurang bisa konsentrasi, anak didik masih banyak yang tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan sehingga pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan masih kurang. Dan hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

Keadaan belajar siswa pada siklus II menunjukkan sedikit peningkatan. Namun masih terdapat beberapa kelemahan diantaranya: guru kurang mampu menguasai kelas, anak tidak bisa konsentrasi, sebagian anak ikut maju kedepan untuk memperhatikan teman yang sedang bercerita.

Pada siklus III kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan yang memuaskan. Adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pelaksanaan kegiatan permainan *mind map plus.* Secara umun siswa dapat menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu dengan sangat baik. Siswa sangat tertarik dengan permainan *mind map plus* dalam menceritakan kegiatan sehari-hari sesuai dengan waktu. Dan hasil kegiatan siswa sudah memuaskan.

Dari hasil simpulan siklus I, siklus II dan siklus III didapat hasil sebagai berikut: siklus I sebesar 47,25%. Siklus II sebesar 65%. Dan siklus III sebesar 83,75%. Sehingga hipotesis yang berbunyi "Kegiatan Permainan *Mind Map Plus*" diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

E. Kendala dan keterbatasan

Pelaksanaan penelitian tidaklah selancar yang diharapkan kendala dan harapan juga mawarnai perjalanan penelitian ini. Peneliti dengan sabar membimbing dan memotivasi anak. Disamping kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran, peneliti juga terkendala dengan waktu, tenaga dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru disekolah yang diteliti, upaya mempersiapkan proses pembelajaran setiap hari serta banyaknya kegiatan-kegiatan yang harus dipersiapkannya. Namun dengan ketekunan dan kesabaran serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *mind map plus* pada anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo Kota Blitar ini dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil pengujian, maka disimpulkan bahwa penerapan permainan *Mind Map Plus* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Hidayah Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

B. Saran-Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan maka disampaikan saran kepada:

1. Anak didik
   Kepada anak didik yang sedang belajar di jenjang TK, bermain-mainlah sepuasmu dan harus tetap rajin belajar.
2. Guru
   Kepada para guru atau pembimbing di Taman Kanak-Kanak disarankan untuk kembali pada prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dalam membentuk kepribadian anak didik serta menghasilkan generasi yang cerdas.
3. Lembaga
   Kepada lembaga pendidikan TK, dimohon untuk tidak memberikan target kepada anak-anak. Sehingga mengurangi kebebasan anak dalam bermain. serta menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran.
4. Peneliti lain
   Bagi para praktisi bidang pendidikan kognitif dapat melakukan penelitian sejenis dengan tehnik pembelajaran yang berbeda, sehingga didapatkan berbagai alternatif tehnik pembelajaran kognitif untuk menambah khazanah ilmu dalam dunia pendidikan anak usia dini. Dan dimohon untuk lebih banyak melakukan penelitian lebih lanjut guna kemajuan pendidikan anak-anak Indonesia di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian.* Edisi VII. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Buzan, Tony. 2010. *Buku Pintar Mind Map*. Penerjemah Susi Purwoko. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Depdikbud. 2007. *Pedoman Pembelajaran Pengembangan Kognitif, Taman Kanak-kanak.* Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Gunardi,Winda; Lilis Suryani dan Azizah Muis. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani; Eliony Tampiomas; Eriva Syamslatin dan Opih Rofiah Zainal. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. Konsep *Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

http://miyazakiannisha.blogspot.com/2012/01/tentang-mind-mapping.html

http://www.muhammadnoer.com/mind-map-tentang-mind-mapping/

http://www.scribd.com/doc/66545591/mind-map#scribd

http://www.mindmapart.com/tag/djohan-yoga/

www. Paxhigh.com/dot/applied _rt-mm.pdf