

Penggunaan *Mind Mapping* sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi

Kholida Munasti^{1✉}, Hibana¹, Susilo Surahman²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia⁽¹⁾

Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/aulad.v4i3.104](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104)

✉ Corresponding author:
[kholidamunasti@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Kreativitas Anak Usia Dini;
Pandemi;
Mind Mapping

Pandemi covid-19 yang menyerang dunia memberikan dampak pada pendidikan yang mengharuskan sekolah secara online. Kegiatan membuat *Mind Mapping* menjadi salah satu cara untuk memberikan media pembelajaran yang inovatif yang juga mampu memberikan variasi dalam pembelajaran selama di rumah. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas anak dalam hal menuangkan ide/gagasan, inisiatif, kecakapan, rasa ingin tahu yang tinggi, mengaktualisasikan imajinasi anak dan juga keberanian anak dalam berpendapat. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif lapangan yang digunakan untuk menganalisis kreativitas anak. Kegiatan membuat *Mind Mapping* tentang 4 sehat 5 sempurna diterapkan kepada 3 orang anak yang berusia 5 tahun yaitu Hafis, Nadia, dan Putri yang berada di Dusun I Bangun Sari, Perkebunan Tanah Gambus, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Hasil dari penelitian ini adalah anak mampu menuangkan ide kreativitas, kecakapan, inisiatif dan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak menghasilkan karya sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki anak dan mengaktualisasikan imajinasinya.

Abstract

Keywords:

Early Childhood
Creativity;
Pandemic;
Mind Mapping

The Covid-19 pandemic that attacks the world has an impact on education which requires online schooling. The activity of making *Mind Mapping* is one way to provide innovative learning media that is also able to provide variety in learning while at home. The purpose of this research is to develop children's creativity in expressing ideas / ideas, initiative, skills, high curiosity, actualizing children's imagination and also children's courage in expressing opinions. Using a descriptive qualitative field research method used to analyze children's creativity. The activity of making *Mind Mapping* about 4 healthy 5 perfect was applied to 3 children aged 5 years, namely Hafis, Nadia, and Putri who were in Dusun I Bangun Sari, Tanah Gambus Plantation, Lima Puluh District, Batu Bara Regency, North Sumatra. The results of this study show that children are able to express ideas of creativity, skills, initiative and high curiosity. Children produce works in accordance with the ideas and ideas of the children and actualize their imaginations

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang fundamental. Anak usia dini berusia 0 – 6 tahun yang juga merupakan masa emas (*golden age*) yang akan menentukan perkembangan anak di masa yang akan datang. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No. 146 tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak memiliki pribadi yang unik. Setiap anak berbeda baik dalam segi intelegensi, minat, bakat, emosi, kemampuan sosial dan bahkan kreativitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudin bahwa setiap anak memiliki keunikannya masing-masing (Wahyudin, 2003: 14). Setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi kreativitas yang sama. Hanya saja tidak semua anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki. Meskipun potensi kreativitas sudah ada sejak anak dilahirkan, tetapi jika tidak mendapat stimulasi dan dukungan dari lingkungannya maka kreativitas anak akan hilang.

Setiap anak dianugrahi bakat yang sangat luar biasa yang akan berdampak pada kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki anak maka semakin hebat kemampuannya dalam menyelesaikan sebuah masalah. Hal ini memperjelas bahwa kreativitas harus dikembangkan sejak usia dini. Hurlock mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berberda, belum ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga (Elizabeth B. Hurlock, 2005: 47). Menurut Drevdahl kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Munandar, 1978: 4). Rogers mengatakan bahwa proses kreatif sebagai munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, dan dari kejadian, orang - orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak (Munandar, 1988: 3).

Kreativitas akan membantu anak untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas bukan hanya berkaitan dengan hasil prakarya yang dihasilkan oleh anak, tetapi juga bagaimana pola pikir anak dalam memecahkan sebuah masalah. Agar anak dapat mengembangkan kemampuannya secara ekspresif dan imajinatif maka perlu diberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman yang bermakna tidak diperoleh dari keinginan atau paksaan guru ataupun orang tua melainkan dengan memberikan ruang atau kesempatan anak untuk bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat yang dimiliki. Orang tua dan guru hanya menjadi fasilitator anak dalam mencapai keberhasilan belajarnya bukan malah menekan anak untuk menjadi seperti yang diinginkan orang tua dan guru.

Sudah hampir lebih setahun masyarakat *stay at home* (tinggal dirumah) dan *work from home* (bekerja dari rumah) serta *E-Learning* bagi para pelajar sesuai dengan program pemerintah untuk memutus rantai pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease*) yang sangat mematikan, bukan hanya di Indonesia tapi diseluruh dunia. Pemerintah Indonesia sudah berubah kebijakan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) menjadi *New Normal* dengan protokoler yang ketat berdasarkan kebijakan *social distancing* atau *physical distancing* yang menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, tidak heran jika membuat tenaga pendidik dan peserta didik terkejut termasuk orang tua. Hal tersebut menjadi tantangan bagi para tenaga pendidik, bagaimana cara mereka tetap memberikan motivasi kepada peserta didik dalam melakukan pembelajaran online. Seorang tenaga pendidik harus mampu menginovasi dirinya, maksudnya disini harus mampu membangkitkan semangat motivasi peserta didik dengan penjelasan materi dan tugas yang berbeda dengan berbagai metode belajar yang menarik. Metode yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak pada masa pandemic Covid-19 sangat banyak, salah satunya dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. Cara kerja *Mind Mapping* yaitu dengan melibatkan imajinasi dan pengetahuan anak dengan menyatukan pemikiran antara otak kanan dan otak kiri anak. Berdasarkan hal tersebut maka dirasa sangat tepat bila menggunakan metode *Mind Mapping* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di masa pandemi Covid-19.

Kreativitas adalah salah satu aspek yang dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru (Yulianti, 2014: 17). Kreativitas berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu dan menghasilkan ide atau gagasan. Menurut Munandar, ciri-ciri kreativitas pada anak meliputi ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) merupakan keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memerinci dan keterampilan menilai (Munandar, 1999: 55). Sedangkan ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif merupakan rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, memiliki sikap berani mengambil resiko dan sikap saling menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Menurut Desmita kreativitas memiliki ciri-ciri, antara lain: (1) Mempunyai daya imajinasi yang kuat; (2) Senang mencari pengalaman baru; (3) Memiliki inisiatif; (4) Mempunyai minat yang luas; (5) Selalu ingin tahu; (6) Mempunyai kebebasan dalam berfikir; (7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (8) Mempunyai rasa humor; (9)

Penuh semangat; (10) Berwawasan luas dan berani mengambil resiko (Fakhriyani, 2016: 196). Menurut Guilford ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang dimiliki oleh individu yang kreatif, yaitu ciri-ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) (Ayu Sri Menda Br Sitepu, 2019: 89). Ciri –ciri kognitif (*aptitude*) ialah yang berhubungan dengan kognisi, proses berfikir yang meliputi kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berfikir serta elaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) sebuah ide/gagasan. Sedangkan ciri-ciri afektif (*non-aptitud*) ialah yang berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang, berani mengambil resiko, dan saling menghargai. Kedua ciri-ciri kreativitas ini sangat perlu agar kreativitas dapat terwujud. Kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupannya dan orang lain. Kreativitas diibaratkan sebagai sebuah perjalanan panjang yang harus memiliki sebuah tujuan. Oleh karena itu, harus tau kemana arah yang harus dituju dan dilewati. Menurut Wahyudin tujuan akhir dari perjalanan kreativitas menggunakan kata-kata yang bersifat oprasional, antara lain yang menyangkut kognitif (daya piker), afektif (kelembutan rasa), dan psikomotorik (gerak tubuh) (Wahyudin, 2007: 17). Misalnya kata menghitung, mengidentifikasi, menafsirkan, membandingkan, membedakan, merangkum, menyimpulkan, menganalisis, menerapkan, mengevaluasi, dan mendemonstrasikan. Semua kata itu terukur dan memiliki wujud yang dapat menjadi pemandu alam mengembangkan kreativitas anak dan juga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Menurut munandar ada 4 alasan perlunya mengembangkan kreativitas pada anak, yaitu: (1) Anak dapat mewujudkan dirinya; (2) Dapat membangkitkan pemikiran yang kreatif dengan menemukan cara baru untuk memecahkan masalah; (3) Mampu memberikan kepuasan individu yang dilihat dari perasaan bahagia anak saat melakukan sesuatu; (4) Mampu meningkatkan kualitas hidup anak dimasa yang akan datang (Fakhriyani, 2016: 196-197).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan proses individu menghasilkan sebuah gagasan, ide, metode, dan produk baru atau menginovasikan sesuatu yang sudah lama. Kreativitas sangat berhubungan erat dengan imajinasi karena pemikiran yang kreatif akan dimulai dengan imajinasi. Kreativitas merupakan bentuk dari aktualisasi diri seseorang dalam mengungkapkan sesuatu. Setiap anak memiliki bakat kreatif meskipun dengan minat dan tingkatan yang berbeda-beda. Menurut Rachmawati terdapat 4 hal yang menjadi perhatian dalam pengembangan kreativitas anak, antara lain: (1) Pemberian rangsangan baik yang berbentuk fisik maupun psikologis; (2) Memberikan lingkungan belajar yang kondusif agar anak dapat bereksplorasi lebih luas dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diikuti dengan fasilitas yang memadai pertumbuhan dan perkembangan anak; (3) Peran guru dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak; (4) Keterlibatan orang tua dalam membantu keberhasilan proses belajar anak (Lestari, 2020: 37-38).

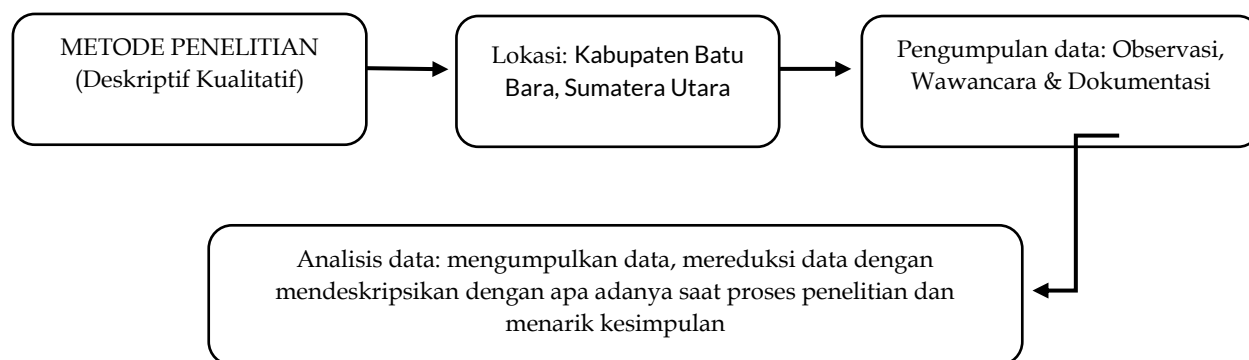
Agar proses penyampaian materi pada pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 mudah dipahami dan dimengerti anak, maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Dengan bantuan media pembelajaran maka pesan pembelajaran akan tersalurkan dengan baik dan dapat diterima anak dengan baik sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Metode pembelajaran pada anak usia dini sangat banya, salah satunya adalah metode *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Tony Buzan. *Mind Mapping* juga diartikan sebagai peta pemikiran yang membantu anak untuk fokus dan kreatif serta dapat membuat anak mudah mengingat pembelajaran karena menggunakan perpaduan warna dan gambar. Menurut Buzan *Mind Mapping* adalah cara mudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak (Tony Buzan, 2005: 4). *Mind Mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif dan efektif yang akan memetakan pikiran kita menjadi lebih sederhana. Darusman mengatakan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan kegiatan kreatif menyusun ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pemikiran yang mudah dipahami siswa (Darusman, 2014: 169). Didalam *Mind Mapping* anak dapat menggunakan gambar dan warna untuk mengganti tulisan dalam meuat sebuah catatan. Cara belajar *Mind Mapping* disesuaikan dengan cara kerja otak pada manusia. Otak hanya mampu mengingat informasi berupa kata kunci dan gambar yang berwarna. Otak kiri manusia berkaitan dengan logika seperti kata, angka, garis dan analisa, sedangkan otak kanan manusia didominasi dengan seni dan keindahan seperti warna, bentuk, nada peta, imajinasi dan kreativitas. Belajar dengan menggunakan *Mind Mapping* mendorong anak untuk mencari kaitan diantara informasi dan membantu memilah informasi. Sutanto mengatakan bahwa *Mind Mapping* memberikan banyak manfaat bagi anak dalam belajar dan merencanakan kegiatannya sehari-hari seperti (1) Mencatat; (2) Meringkas; (3) Mengarang; (4) Berfikir analisis; (5) Berfikir Kreatif; (6) Merencanakan; serta (7) Menguraikan bacaan, cerita dan lain-lain (Sutanto, 2013: 14).

Anak akan menjadi lebih cerdas bila diberikan ruang atau kesempatan untuk mengeluarkan ide, pikiran, maupun gagasan yang ada didalam pikiran mereka secara bebas. Kebebasan dalam berfikir dan merasakan keceriaan dalam proses belajar adalah salah satu cara untuk membuat anak menjadi kreatif. Tak lupa pula bahwa semua ini perlu dukungan dari lingkungannya diantaranya peran guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi pada perkembangan kreativitas anak. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini, agar memicu rasa ingin tau anak dan mendorong ketertarikan anak tentang segala sesuatu yang dilihatnya. Kreativitas pada anak juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran saintifik. Pembelajaran saintifik meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Selama pandemi *Covid-19* ini, pembelajaran dilakukan dirumah, yang berarti interaksi antara guru dengan anak semakin sedikit, hal inilah yang juga mendasari betapa pentingnya peran orang tua dalam membantu proses pembelajaran anak. Pembelajaran di rumah membuat guru dan orang tua harus memikirkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak saat dirumah, tidak membuat anak bosan sekaligus dapat membantu mengembangkan kreativitasnya. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode *Mind Mapping* untuk membantu membuat suasana belajar lebih menarik dan membuat anak menjadi pembelajaran yang aktif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif lapangan yang memuat tentang pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping* di masa pandemi *Covid-19*. Menurut Eko Sugiarto penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci (Munasti, 2018: 372). Penelitian ini dilakukan di Dusun I Bangun Sari, Perkebunan Tanah Gambus, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 3 orang anak yang bernama Hafis (5 Tahun), Nadia (5 Tahun) dan Putri (5 Tahun). Objek penelitian yang dikaji adalah metode pembelajaran *Mind Mapping* untuk mengenalkan makanan 4 sehat 5 sempurna di masa pandemi *Covid-19*. Peneliti menggunakan metode deskriptif yang berupa penjabaran hasil penelitian tentang implementasi model pembelajaran *Mind Mapping* untuk mengenalkan makanan 4 sehat 5 sempurna di masa pandemi *Covid-19*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat anak membuat *Mind Mapping*. Wawancara dilakukan oleh orang tua masing-masing anak, serta melakukan dokumentasi.



Gambar 1. Desain Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Buzan mengatakan bahwa *Mind Mapping* dapat membantu anak untuk (1) mudah mengingat sesuatu; (2) mengingat fakta, angka, dan rumus dengan mudah; (3) meningkatkan motivasi dan konsentrasi; (4) Mengingat dan menghafal menjadi lebih cepat (Tony Buzan, 2008: 171). Hal ini sejalan dengan pendapat Swadarma yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* memiliki keunggulan untuk meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan, memaksimalkan kinerja otak, saling berhubungan satu sama lain untuk memberikan banyak ide, memacu kreativitas serta sewaktu-waktu dapat mengingat data dengan mudah (Swadarma, 2013: 9).

Proses pembuatan *Mind Mapping* tentang mengenalkan makanan 4 sehat 5 sempurna pada anak dimasa pandemi *covid-19* dimulai dengan mengajak anak bercerita tentang berbagai jenis makanan mulai dari makanan pokok, sayuran, lauk pauk, buah-buahan, dan susu. Peneliti mengajak anak untuk menebak dan memberi kesempatan anak untuk berpendapat sesuai dengan yang mereka lihat selama ini mengenai jenis-jenis makanan yang selama ini di konsumsi dan kemudian peneliti mengajari anak tentang bagaimana membuat *Mind Mapping* dengan menggunakan cat kayu dan kertas gambar dan menjelaskan bahwa anak harus menggambar bentuk-bentuk makanan sesuai dengan pengalaman mereka saat melihat berbagai jenis makanan agar membantu anak untuk berfikir kreatif dan menuangkan ide beserta gagasannya pada pembuatan *Mind Mapping*. Kemudian anak mulai mengerjakan *Mind Mapping* sesuai dengan arahan yang telah diberikan sebelumnya dan juga anak dibiarkan untuk berkreasi sendiri dan memilih warna dan jenis makanan sendiri sesuai dengan yang mereka bayangkan.

Berikut langkah-langkah mengajarkan pembuatan *Mind Mapping* pada anak, antara lain: (1) Berikan pengantar tentang tema yang ingin dibuat dalam bentuk *Mind Mapping*, misalnya tema makanan 4 sehat 5 sempurna; (2) Sediakan alat dan bahan yang diperlukan seperti kertas gambar, pensil, pensil warna, dan penghapus; (3) Ajak anak untuk memulai menggambar peta konsep, namun harus selalu di damping oleh pengajar; (4) Berikan beberapa pertanyaan juga kepada anak untuk membantu berfikir kreatif seperti, "tadi jenis sayur-sayuran adda apa ajaya teman-teman?", "siapa yang menghasilkan susu?", dan lain-lain; (5) Saat membuat gambar dan mewarnai berikan kesempatan anak untuk menggunakan imajinasinya, biarkan mereka menentukan sendiri warnanya dan

menggambarkan bentuk sesuai yang mereka inginkan; (6) Jika sudah selesai ajaklah anak untuk mengevaluasi yang mereka buat di dalam *Mind Mapping* tersebut.

Anak usia 4-5 tahun yang membuat *Mind Mapping* memiliki indikator kreativitas yakni memperlihatkan ketertarikan pada seni baik dalam pemilihan warna maupun bentuk *Mind Mapping* yang dipilih, anak mampu menuangkan ide beserta gagasannya sesuai dengan pengalaman anak dalam pembuatan *Mind Mapping*, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta wawasan yang luas tentang berbagai jenis makanan yang termasuk ke dalam 4 sehat 5 sempurna, daya imajinasi anak dalam menggambarkan *Mind Mapping* serta bentuk-bentuk makanan juga diperhatikan, inisiatif anak dalam menggambar dan memilih warna, kebebasan berfikir anak dalam mengekspresikan dan menuangkan pemikiran mereka kedalam sebuah gambar dan tulisan dengan rasa yang percaya diri. Praktek membuat *Mind Mapping* dilakukan oleh Hafis (Laki-laki, 5 Tahun), Nadia (Perempuan, 5 Tahun) dan Putri (Perempuan, 5 Tahun) yang memiliki tingkat perkembangan kreativitas yang berbeda tetapi beruntungnya mereka semua sudah bisa menulis dan mengenal huruf sehingga untuk proses menulis saat membuat *Mind Mapping* lebih mudah.

Hafis (5 Tahun) belum dapat mengenal dan membedakan jenis-jenis warna, belum bisa mengembangkan ide dan gagasannya, Hafis terlihat bingung ketika peneliti menanyakan jenis makanan 4 sehat 5 sempurna apa yang ingin digambar sehingga peneliti membantunya dengan memberikan beberapa ciri-ciri makanan dan mengajak anak untuk berfikir makanan itu berwarna apa sesuai dengan pengalamannya sendiri. Setelah itu anak langsung menebak harus menggambar apa dan menuangkannya ke dalam *Mind Mapping* yang dibuat. Menurut wawancara dengan orang tuanya disekolah sendiri anak hanya sering diajari tentang menulis, membaca dan berhitung dengan gurunya dan jarang diberikan kegiatan menggambar atau pun hal lain yang mengasah kreativitas anak bahkan saat di rumah kurang diberikan stimulasi perkembangan kreativitas sehingga anak tidak mandiri dalam berkreaitivitas, semua hal harus diberikan contoh terlebih dahulu, bahkan pemilihan warna juga anak meminta bantuan. Tetapi saat disekolah dalam urusan menulis dan mengenal huruf Hafis termasuk kategori anak yang mudah menangkap pembelajaran.

Nadia (5 Tahun) sudah bisa mengenal dan membedakan warna dengan baik dan juga sudah mulai bisa mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam *Mind Mapping*. Nadia sudah mampu berpendapat dan mengembangkan imajinasinya sesuai dengan pengalamannya. Nadia berani mengajukan pendapatnya ketika peneliti bertanya apa saja jenis-jenis makanan 4 sehat 5 sempurna. Pada pembuatan *Mind Mapping* Nadia tetap memerlukan sedikit arahan saja, selebihnya ia bisa mengembangkan idenya sendiri dan memilih warna beserta gambar yang sesuai dengan imajinasi dan pengalamannya. Menurut wawancara dengan orang tuanya, di sekolah Nadia terbilang termasuk anak yang percaya diri saat disuruh oleh guru dan di sekolah juga gurunya sering memberikan kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas seperti menggambar, kolase dan yang lainnya dan saat dirumah orang tuanya memberikan stimulasi dengan mengajarnya menggambar dan mengenal warna. Orang tua Nadia juga mengatakan bahwa rasa ingin tahu anaknya sangat tinggi, Nadia suka menanya tentang semua hal yang ditemuinya dan orang tuanya menanggapi dengan baik.

Terakhir, Putri (5 Tahun) sudah sangat bisa mengenal dan membedakan warna dengan sangat baik dan mampu mengembangkan ide dan gagasannya dengan baik sesuai dengan pengalaman dan imajinasinya, namun untuk menuangkan ide dan gagasannya ke dalam *Mind Mapping* terlihat masih ragu-ragu. Saat awal perkenalan dengan peneliti Putri juga tampak malu-malu bahkan memberitahukan namanya dengan berbisik. Saat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam *Mind Mapping* Putri harus disemangati dan diberikan perhatian lebih agar dia percaya diri dalam menuangkan idenya, meskipun sesekali ia bertanya "apa ini benar bu?". Tapi setelah diberikan semangat dan apresiasi putri akhirnya mampu mengerjakan *Mind Mapping* sendiri sampai selesai. Menurut wawancara dengan orang tuanya, Putri memang termasuk anak yang pemalu, namun ia tetap bisa menyelesaikan tugasnya sendiri. Orang tuanya juga memberikan stimulasi yang baik terhadap perkembangan kreativitasnya.

Menurut Naim *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir karena memadukan dan mengembangkan potensi kinerja otak sehingga perhatian anak akan berpusat pada objek dan mengembangkan pemikiran anak secara terperinci (Ristiasari et al., 2012: 35). Pembelajaran yang menerapkan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengembangkan kreativitas melalui rancangan peta pemikiran dari materi yang dibahas (Syam & Ramlah, 2015: 196). Anak dapat menuangkan semua ide, gagasan dan imajinasi anak kedalam *Mind Mapping* sesuai dengan pengalamannya. *Mind Mapping* bukan hanya memuat tulisan tetapi juga memuat gambar yang berwarna-warni sehingga memudahkan anak untuk menganal dan menghafal materi dengan baik. karna ketika selesai membuat *Mind Mapping* anak mampu menjawab beberapa pertanyaan dari peneliti sesuai dengan gambar yang dibuat. Dalam pembuatan *Mind Mapping* juga diperlukan kemampuan menulis dan membaca anak, jadi untuk anak yang belum mampu menulis, membaca dan bahkan belum mengenal huruf akan sedikit sulit untuk membuat *Mind Mapping*. Hal ini dikarenakan *Mind Mapping* merupakan sebuah kegiatan yang menggabungkan antara gambar dengan tulisan. Anak juga tampak merasa senang dan antusias saat diajarkan membuat *Mind Mapping*. Dengan kegiatan ini anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Yang mana anak mampu mengenal berbagai macam ciptaan Allah, mampu mengembangkan motorik halus dengan memegang cat dan menggambar, mengenal jenis-jenis makanan, mampu berbagi cat, mengenal kosakata baru, dan juga mengenal warna serta menghasilkan karya.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan anak merangkai serta mendesain *Mind Mapping* dengan tema makanan 4 sehat 5 sempurna

4. SIMPULAN

Membuat *Mind Mapping* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Anak dapat menuangkan semua ide/gagasan dan imajinasi anak kedalam *Mind Mapping*. Pembuatan *Mind Mapping* diperlukan kemampuan menulis dan membaca anak, jadi untuk anak yang belum mampu menulis, membaca dan bahkan belum mengenal huruf akan sedikit sulit untuk membuat *Mind Mapping*, dikarenakan *Mind Mapping* merupakan kegiatan yang menggabungkan gambar dengan tulisan. Selalu latih anak untuk terus mengembangkan keterampilannya dan jangan pernah melarang segala sesuatu yang dilakukan anak agar kreativitas serta pola pikirnya menjadi lebih luas dan semakin berbakat. Anak juga tampak merasa senang dan antusias saat diajarkan membuat *Mind Mapping*. Dengan kegiatan ini anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran untuk menyelesaikan penelitian ini, terimakasih kepada kedua orang tua untuk segala dukungan yang diberikan kepada penulis untuk terus berjuang, dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2005. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia.
- Darusman, Rijal. 2014. *Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pemikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik Siswa SMP*. STKIP Siliwangi Journals: Infinity Journal vol 3(2) <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.p164-173>
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak usia Dini*. Jurnal Didaktika vol 4(2) <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Hurlock, Elizabeth B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta. Penerbit Erlangga
- Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2020. *Penerapan Metode Mind Map dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini vol 5 (1) <http://dx.doi.org/10.25078/pw.v5i1.1357>
- Munandar, Sukarni Catur Utami. 1978. *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, Sukarni Catur Utami. 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Munandar, Sukarni Catur Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : Gramedia.
- Munasti, Kholida. 2018. *Buildin*
g The Care Environment Character Of Young Children In Playgroup Classes. Jurnal International Conference on Early Childhood Education. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/ICECED/article/view/13720/10418>
- Ristiasari, Tia, dkk. 2012. *Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berfikir kritis Siswa*. Unnes Journal of Biology Education vol 1 (3) <https://doi.org/10.15294/jbe.v1i3.1498>
- Sitepu, Ayu Sri Menda Br. 2019. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Depok: Guepedia Publisher.
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Syam, Natriani, dan Ramlah. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare*. Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan. Vol 5 (3) <https://doi.org/10.26858/publikan.v5i3.1612>
- Wahyudin. 2003. *Menuju Kreativitas*. Jakarta: Gema Insani.
- Wahyudin. 2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani.
- Windura, Sutanto. 2013. *1st Mind Map untuk Siswa, Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Yulianti, Tri Rosana. 2014. *Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia ini (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah)*. Jurnal Empowerment vol 4(1) <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i1p11-24.569>