

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PENERAPAN *MIND MAP* DI RA AL-KAMAL
KEC. PERCUT SEI TUAN LAU DENDANG**

Oleh

Yuliarti^{*}, Sangkot Nasution^{}, Zulfahmi Lubis^{***}**
***FITK UINSU, **FITK UINSU, ***alumni UINSU**

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 1) perkembangan kreativitas anak sebelum diterapkan *mind map* di ra al-kamal, 2) perkembangan kreativitas anak sesudah diterapkan *mind map* di ra al-kamal, 3) penerapan *mind map* dapat meningkatkan kreativitas anak di ra al-kamal. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK. Subyek dalam penelitian ini sebanyak 20 orang anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui penerapan *mind map*. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kreativitas sebesar 50%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 60% dan pada pelaksanaan Siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 80%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kreativitas anak meningkat adalah: kegiatan pra-pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup.

Kata kunci: kreativitas, *mind map*

A. Pendahuluan

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas dan kematangan emosi, keperibadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada pada dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif (Jeanne, 2011:111). Hakikat Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal (Ahmad, 2017:72). Pada kenyataannya dari permasalahan yang telah diamati berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas B kreativitas anak di Ra Al-Kamal masih rendah bila dibandingkan dengan seharusnya, disebabkan cara pembelajarannya yang kurang bervariasi sehingga anak kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat 18 dari 20 anak yang tergolong anak-anak masih rendah kreativitasnya, anak-anak pada kelompok B ini usia 5-6 tahun yang pada umumnya senang dalam berpikir kreatif, senang mencoba

Correspondency Author:

* Yuliartinst7@gmail.com

** sangkotnasution@uinsu.ac.id

*** zulfahmilubis@uinsu.ac.id

hal-hal baru. Namun pada kelas tersebut anak-anak kurang dalam kemampuan anak untuk mengekspresikan kreativitasnya sendiri.

Berdasarkan observasi ke Ra al-kamal, kreativitas anak-anak masih rendah disebabkan pembelajaran yang kurang bervariasi, maka peneliti menerapkan melalui metode *mind map* untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di Ra Al-kamal. Melalui uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul: Upaya Meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan *mind map* di Ra Al-kamal kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kreativitas anak sebelum diterapkan *mind map* di Ra Al-kamal?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak sesudah diterapkan *mind map* di Ra Al-kamal?
3. Apakah penerapan *Mind map* dapat meningkatkan kreativitas anak di Ra Al-kamal?

B. Kajian Literatur

1. Kreativitas

Menurut Wahyudin (2017:71) kreativitas merupakan dayacipta dalam arti seluas-luasnya yang memuaskan. Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia(KBBI), Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta, artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan dan menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien dan efektif. Menurut Haris (Diana, 2010:41) kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap,dan proses. Kreativitas sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada.

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Meyesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sedangkan menurut Musbikin (Ahmad 2016:206) kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memperlumuskan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Menurut Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori,

kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan keperebadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjukkan dengan keperebadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Dan adapun ciri lainnya sebagai berikut: 1)Terbuka terhadap pengalaman baru. 2)Fleksibel dalam berpikir dan merespon. 3)Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan. 4)Menghargai fantasi. 5)Tertarik pada kegiatan kreatif. 6)Mempunyai pendapat sendiri dan tidak berpengaruh pada orang lain. 7)Mempunyai rasa ingin tahu yang besar. 8)Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti. 9)Berani mengambil resiko yang diperhitungkan. 10)Percaya diri dan mandiri. 11)Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas. 12)Tekun dan tidak mudah bosan. 13)Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah. 14)Kaya akan inisiatif. 15)Peka terhadap situasi lingkungan. 16)Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu. 17)Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik. 18)Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki. 19)Memiliki gagasan yang orisinal. 20)Mempunyai minat yang luas. 21)Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri. 22)Kritis terhadap pendapat orang lain. 23)Senang mengajukan pertanyaan yang baik. 24)Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi (Yeni, 2010:15).

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab didalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu: a)Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan keperibadiannya. Misalnya tidak ada yang memberi anak rasa puas yang lebih besar dari pada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang mengurangi harga dirinya dari pada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu. b)Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. c)Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar, d)Nilai

keaktivitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyambungkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangun itu mungkin dalam bentuk usulan bagikegiatan bermain yang baru dan beberapa atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Jeanne, 2011:11).

2. *Mind map*

Ada Menurut Melvin L. Siberman (Susanto, 2008:3) mendefenisikan *min mapping* atau peta pikiran adalah suatu cara kreatif bagi siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas yang baru. Dalam arti lain *mind mapping* adalah sistem berfikir yang bekerja sesuai dengan cara bekerja alami otak manusia, mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kecapatannya.

Mind map adalah sebuah teknik berpikir dan mencatat yang diperkenalkan oleh Tony Buzan. Dia juga seorang penulis yang produktif dibidang psikologi, kreativitas dan pengembangan diri. Sebenarnya *mind map* adalah sebuah cara mentatat dengan memanfaatkan bagaimana otak bekerja. Menurut susanto dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, *mind map* mempunyai beberapa keunggulan kebaikan sebagai berikut: 1)Ide permasalahan didefinisikan sangat jelas, 2)Membuat kita lebih konsentrasi pada permasalahan yang sedang kita hadapi, 3)Pada saat bersamaan kita dapat melihat gambar keseluruhan permasalahan sekaligus detail permasalahan, 4)Adanya hubungan antara informasi berupa kata kunci atau *keyword* yang sifatnya bebas dan *fleksibel* sehingga memungkinkan daya asosiasi kita berkembang secara terus menerus, 5)Unik sehingga membantu memperkuat daya ingat (Muhammad, 2017:5).

Imajinasi bagi anak berarti kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak yang berumur tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para ahli kini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang *efektif* untuk mengembangkan kemampuan *intelektual*, sosial, bahasa dan trauma *efektivitas* anak. Imajinasi merupakan kemampuan berpikir *divergen* seseorang yang telah dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan *multiperspektif* dalam *merespons* suatu *stimulasi*. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan *realitas* sehari-hari (Safrudin, 2017:211).

Dalam membuat Langkah-langkah membuat hukum garis *mind mapping* sebagai berikut: 1)Kertas , Gunakan selalu kertas berwarna putih dan polos. Kertas yang bergaris-garis akan cenderung memberi batasan dan kertas dalam selalu mendatar atau *landscape* agar pemakayan lebih efesiaen dan mempermudah tata ruang *mind*

mapping.2) Pusat *mind mapping*, Pusat *mind mapping* selalu gambar yang sesuai dengan gagasan utama dan lebih baik diberi judul juga, yang letaknya berada ditengah-tengah kertas. Supaya lebih menarik dan berkesan berikanlah warna yang menarik dan besar gambar disesuaikan dengan luas kertas.3) Cabang , Cabang utama adalah memancar langsung dari pusat *mind mapping*, hubungan ini menunjukkan asosiasi yang kuat antara informasi yang satu dengan yang lain. Bentuk penulisan cabang dari tebal ke tipis dan meliuk, seperti cabang sebuah pohon dan memancar ke segala arah. Hal ini menunjukkan tingkat kepentingan informasi.4) Kata, Kata yang ditulis berupa kata kunci yang harus ditulis dengan huruf cetak dan miring. Ukuran huruf semakin mengecil jika semakin menjauh dari pusat *mind mapping*.5) Simbol, Simbol dapat digunakan sebagai pengganti kata kunci.6) Gambar, Gambar dapat dipakai untuk mengganti atau memperkuat kata kunci. Gambar dapat membantu mengaplikasikan otak kanan dan memperkuat daya pancaran pikir. Besar gambar proporsional terhadap tingkat kepentingan.7)Warna, Warna akan menstimulasi otak kanan, penggunaan warna juga akan mampu menahan lebih lama daya konsentrasa. Gunakanlah sebanyak mungkin macam warna paling tidak lebih dari 3 warna (Ngalimun, 2016:9).

C. Metode Penelitian

Pendekatan dan jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), adapun subyek penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 20 orang anak, di ra al-kamal tahun ajaran 2017/2018.

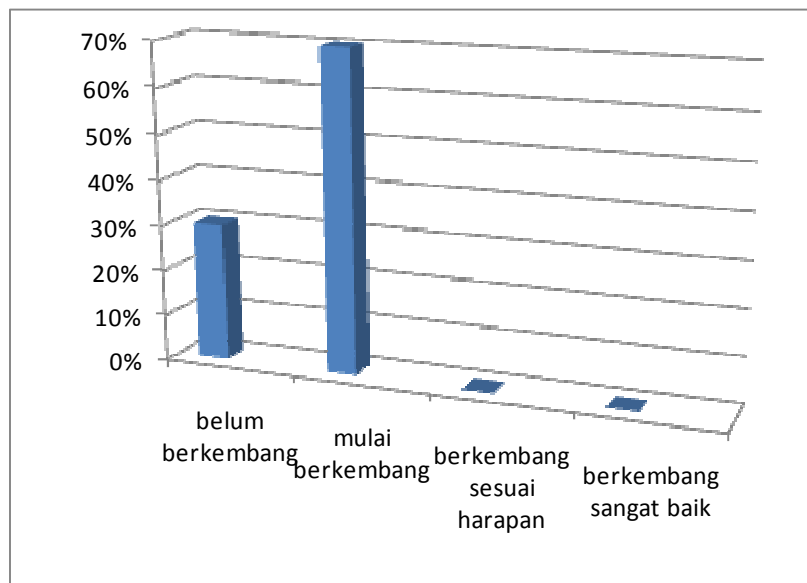
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

D. Hasil Temuan dan Pembahasan

Melalui pemanfaatan *mind map* dapat meningkatkan kreativitas anak dan dapat terlaksana secara optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kreativitas anak masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari 20 orang anak, 6 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (25%), 14 orang anak masih dikategorikan mulai berkembang (50%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. observasi awal anak ini akan dijadikan sebagai panduan untuk merancang tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti agar dapat berjalan efektif sesuai dengan yang diharapkan yaitu meningkatkan kreativitas anak. hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Observasi kreativitas Anak pada Pra Siklus
RANGKUMAN HASIL OBSERVASI

NO	SKOR RATA-RATA	F	%	KETERANGAN
1	0-6	6	30	Belum Berkembang
2	7-12	14	70	Mulai Berkembang
3	13-16			Berkembang Sesuai Harapan
4	17-20			Berkembang Sangat Baik
Jumlah		20	100	



Gambar 1. Diagram Batang Kreativitas anak Pada Pra Siklus

Pada siklus I pertemuan 1, dilaksanakan kegiatan penerapan *mind map*, selama kegiatan berlangsung peneliti melakukan penilaian observasi terhadap 20 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (100%), sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 8 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (40%) dan 12 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (60%). Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak
Pada Siklus I Pertemuan 1 dan II

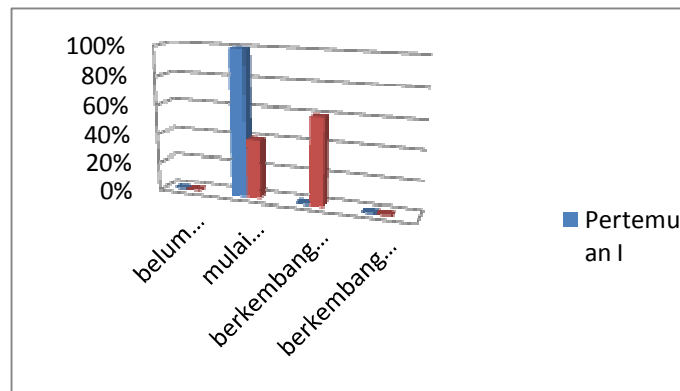
NO	PERTEMUAN I				PERTEMUAN II			
	SKOR RATA-RATA	F	%	KET	SKOR RATA-RATA	F	%	KET
1.	0-6			BB	0-6			BB
2.	7-12	20	100	MB	7-12	8	40	MB
3.	13-16			BSH	13-16	12	60	BSH
4.	17-20			BSB	17-20			BSB

Keterangan:

F : Frekuensi atau jumlah anak

% : persentase nilai anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I selama 2 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa kreativitas anak sudah meningkat karena sudah mulai terlihat kriteria berkembang sesuai harapan. Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama terdapat 20 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (100%), sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 8 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (40%) dan 12 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (60%), maka dari itu dapat dilihat peningkatan kreativitas anak pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Kreativitas anak Pada Siklus I

Dari data di bawah ini dapat dilihat bahwa pada siklus II pada pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 14,95% dan pertemuan II anak memperoleh nilai rata-rata 17,55%. Pada peningkatan kreativitas ini sudah mulai nampak anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan 1 dan II

NO	PERTEMUAN I				PERTEMUAN II			
	SKOR RATA-RATA	F	%	KET	SKOR RATA-RATA	F	%	KET
1.	0-6			BB	0-6			BB
2.	7-12	3	15	MB	7-12			MB
3.	13-16	8	40	BSH	13-16	4	20	BSH
4.	17-20	9	45	BSB	17-20	16	80	BSB

Keterangan:

F :Frekuensi atau jumlah anak

% :persentase nilai anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II selama 2 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa kreativitas anak sudah sangat meningkat karena sudah terlihat kriteria berkembang sangat baik saja sesuai dengan harapan peneliti. Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama terdapat 3 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (15%), 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), dan 9 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik(45%), sedangkan pada pertemuan kedua sudah tidak ada lagi pada kriteria belum berkembang maupun mulai berkembang, maka hasilnya terdapat 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (20%) dan 16 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik (80%), Dengan demikian hasil observasi dan refleksi pra siklus dengan nilai rata-rata 7,1% kriteria berkembang sangat baik sehingga perlu dilanjutkan ke siklus I dengan nilai rata-rata 11,85% kriteria berkembang sangat baik maka perlu dilanjutkan ke siklus II dengan nilai rata-rata 17,55% kriteria berkembang sangat baik. dengan demikian pernyataan peneliti dapat dijawab bahwa penerapan mind map dapat meningkatkan kreativitas anak di Ra Al-kamal Kec Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018.

Hal ini sejalan dengan Musbikin (Ahmad, 2016:206) kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan mempermulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab. Menurut Sawyer (Syafaruddin, 2011:86) menjelaskan bahwa kreativitas adalah pengakuan sosial yang muncul atas prestasi yang baru sebagaimana dihasilkan seseorang. Prilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang ada, senang menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara eksperimentif dan eksesif.

Kreativitas adalah melakukan hal yang sama dengan tempat, cara dan penggabungan ide baru. Kreativitas dan bakat akan bekerja ketika otak diberikan kebebasan dan terbuka. Ketika otak mencapai keseimbangan emosi, semua yang dilakukan anak menjadi sempurna dan baik. Kita akan menikmati apa yang sedang mereka kerjakan dan cenderung ingin mengerjakannya dengan baik tanpa ada beban dan cukup waktu untuk melakukannya (Herdin, 2017:55).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: (1) Penerapan *Mind map* dapat meningkatkan kreativitas anak di Ra Al-kamal Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018.; (2) Hasil observasi dan refleksi pra

siklus, terdapat 6 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (25%), 14 orang anak masih dikategorikan mulai berkembang (50%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata 7,1%.; (3) Pada siklus I dilakukan 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama terdapat 20 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (100%), sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 8 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (40%) dan 12 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (60%) dengan nilai rata-rata 11,85%.; (4) Pada siklus II dilakukan juga sama halnya dengan siklus I dengan 2 kali pertemuan, memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk meningkatkan kreativitas anak agar diupayakan maksimal, pada siklus II pertemuan pertama dari 20 orang anak, 3 orang anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (15%), 8 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (40%), dan 9 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik(45%), sedangkan pada pertemuan kedua sudah tidak ada lagi pada kriteria belum berkembang maupun mulai berkembang, maka hasilnya terdapat 4 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sesuai harapan (20%) dan 16 orang anak yang tergolong kriteria berkembang sangat baik (80%) dengan nilai rata-rata 17,55%.

Dan hasil penelitian tersebut, maka dapat disarankan bagi guru sebagai masukan atau sebagai motivasi untuk menerapkan *mind map* dalam meningkatkan kreativitas anak. selain itu, dalam pembelajaran guru harus memberikan contoh yang kreatif atau yang bervariasi dalam meningkatkan kreativitas anak, dan diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam meningkatkan kreativitas anak, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas agar kreativitas anak semakin meningkat.

Daftar Pustaka

- Aziz,Safrudin, 2017, *Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Mutiah, Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Ormrod Ellis Jeanni, 2012, *psikologi pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahmawati,Yeni, 2012, *Strategi Pengembangan kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad, 2017, *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep dan Teori)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Windura, Susanto, 2008, *Mind Map: Langkah Demi Langkah*, Jakarta: Alex Media Komputindo.