

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV, akan dijabarkan mulai dari kondisi awal dari siswa pada keterampilan mengelola diri sendiri, berbicara, dan kreativitas. Selanjutnya akan di jawabarkan hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan siklus ke-1 sampai siklus ke-3.

#### **4.1 Paparan Siklus**

##### **4.1.1. Siklus I**

###### **4.1.1.1. Perencanaan**

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus untuk melihat kondisi awal dari siswa. Kondisi awal diambil dari penilaian TK-B pada bulan Februari 2022 Penilaian TK-B terdiri dari empat kategori yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Peneliti mengamati perkembangan keterampilan mengelola diri, berbicara dan kreativitas siswa TK B sebelum dilakukan perlakuan atau metode peta pikiran, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Capaian Keterampilan Siswa (Pra Siklus)

No	Nama	Keterampilan Mengelola Diri	Berbicara	Kreativitas
1	AGCW	BSH	BSH	BSH
2	AFWP	BSH	BSH	MB
3	ABS	BSH	MB	BSH
4	ANG	BSH	BSH	BSH
5	CF	BSH	BSH	MB
6	CIA	BSH	BSH	BSH
7	DPN	BSH	BSH	BSH
8	ECS	BSH	BSH	BSH
9	EMGS	BSH	BSH	BSH
10	GDRM	BSB	BSH	BSH
11	GERLG	BSB	BSB	BSH
12	GLDS	BSH	BSH	BSH
13	ISTN	BSH	BSH	MB
14	JGC	BSH	BSH	BSH
15	JN	BSH	BSH	MB
16	KCK	BSB	BSH	BSH
17	LVR	BSH	BSH	BSH
18	MS	BSH	BSH	BSH
19	TAPP	BSH	BSH	BSH
20	YERH	BSH	BSH	BSH

Berdasarkan tabel di atas maka sebagian besar dari siswa berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada keterampilan mengelola diri sendiri terdapat 17 siswa pada kategori BSH, 3 siswa kategori BSB. Pada keterampilan berbicara terdapat 18 siswa dalam kategori BSH, 1 siswa kategori MB, dan 1 siswa kategori BSB. Pada kreativitas terdapat 16 siswa kategori BSH, 4 siswa kategori MB. Target pencapaian siswa TK berdasarkan adendum

penilaian TK SLH adalah pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Sementara siswa TK-B sebagian besar baru mencapai target BSH.

Dari 20 siswa di atas, terdapat satu siswa berinisial JN dengan diagnosa GDD (Global Development Delay). Hal ini berdasarkan hasil tes dari dokter yang menangani JN dan informasi dari orangtua JN kepada wali kelas. *Global Development Delay* merupakan kondisi pada seorang anak usia kurang dari lima tahun yang mengalami keterlambatan pada paling tidak dua ranah perkembangan sebagai berikut: motorik kasar dan halus, berbicara/bahasa, kognitif, sosial/personal, keterampilan untuk aktivitas sehari-hari. JN sendiri mengalami kesulitan pada motorik kasar dan halus, sosial dan berbicara. Berdasarkan penilaian rutin setiap bulan, pada bulan Februari pada ranah sosial emosional JN berada pada kategori Mulai Berkembang, pada ranah perkembangan bahasa JN berada pada kategori Mulai Berkembang, dan pada ranah kognitif/kreativitas JN berada pada kategori Mulai Berkembang.

Siklus pertama dilakukan selama dua pertemuan pada topik Permainan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 24-25 Maret 2022 pada pembelajaran Tematik. Pembelajaran dilaksanakan secara *online* pada pukul 08.00-09.00 WIB menggunakan media *Ms. Teams*.

Berdasarkan rumusan masalah maka diterapkan metode peta pikiran. guru merencanakan pembelajaran bersama rekan sejawat yaitu rekan guru jenjang TK-B. Dalam perencanaan, peneliti bersama rekan menetapkan topik pembelajaran untuk minggu depan dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Setelah dirancang tujuan pembelajaran maka guru mengembangkan dalam bentuk

rencana pembelajaran (RPP). RPP yang dirancang didiskusikan dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum.

Setelah rencana pembelajaran dibuat, selanjutnya guru merancang instrumen yang akan digunakan untuk pengambilan data. Berdasarkan diskusi bersama kepala sekolah dan rekan, maka ditentukan instrumen penelitian berupa rubrik, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk proses analisis secara triangulasi. Triangulasi data dilakukan dengan tujuan agar hasil yang diperoleh berasal dari berbagai macam sumber sehingga hasil yang ditarik lebih akurat. Selanjutnya guru dan wakil kepala sekolah mendiskusikan peran masing-masing yaitu guru sebagai peneliti dan wakil kepala sekolah sebagai pengamat yang akan mengamati proses tindakan. Pengamat akan mengamati jalannya proses pembelajaran dengan instrumen Lembar Pengamatan Kegiatan Guru dan Siswa.

Metode yang akan diterapkan adalah peta pikiran. Oleh karena itu pada tahap perencanaan, peneliti merancang peta pikiran dan mengembangkan peta pikiran berdasarkan topik pembelajaran.

#### **4.1.1.1. Tindakan**

Tahap tindakan dilaksanakan selama dua pertemuan Tematik. Setiap pertemuan memiliki durasi satu jam (60 menit). Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan yang dirancang dalam RPP. Tema pembelajaran adalah “Permainan”, dengan topik permainan tradisional dan permainan yang ada di rumah. Tema Permainan adalah tema keempat dan pada pertemuan ini siswa-siswi memasuki tema baru. Tujuan pembelajaran adalah siswa mengenal satu permainan tradisional dan memperkenalkan mainan yang mereka miliki. Pada pertemuan

pertama guru memperkenalkan satu permainan tradisional yang ada di Indonesia yaitu permainan Ular Naga.

Pada kegiatan pendahuluan guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yaitu siswa-siswi akan mengenal satu permainan dari Indonesia yaitu Ular Naga. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan yaitu kertas HVS putih, alat tulis, pensil warna/*crayon*. Siswa kemudian diminta untuk mengangkat di layar perlengkapan yang disebutkan oleh guru. Setelah memastikan bahwa siswa sudah menyediakan perlengkapan di meja mereka masing-masing, guru memberikan instruksi kepada siswa agar mengikuti peraturan dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran siswa akan belajar ular naga melalui *mind map*. Siswa juga akan membuat *mind map* yaitu mainan yang ada di rumah mereka. Selanjutnya siswa akan memperkenalkan mainan mereka menggunakan *mind map* yang mereka buat.

Setelah siswa mengetahui kegiatan yang akan dilakukan, kemudian guru mengajak siswa untuk bermain tebak-tebakan yaitu *mystery box*. Hal ini dilakukan untuk melihat *background knowledge* siswa terhadap permainan. Selain itu mengajak siswa untuk terlibat di dalam pembelajaran. Siswa berhasil menebak empat permainan dalam *mystery box*.

Pada kegiatan isi/inti, guru memutar video contoh anak-anak yang sedang bermain ular naga. Setelah siswa-siswi menonton video, guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa sambil membuat *mind map*. Guru mengarahkan kamera ke HVS kosong dan men-*spotlight* kamera guru sehingga pada layar *Ms. Teams* gambar guru terlihat lebih besar. Pada bagian tengah kertas

HVS guru menulis kata ular naga dan menggambar ular naga mengelilingi kata ular naga. Selanjutnya guru melakukan aktivitas tanya jawab dengan siswa. Satu pertanyaan menggambarkan cabang dalam *mind map*. Pertanyaan pertama diajukan kepada siswa sambil guru membuat cabang melengkung dari gambar ular naga. Pertanyaan pertama adalah apa yang anak-anak lakukan dalam video saat mereka bermain ular naga? Siswa-siswi menjawab bernyanyi. Guru menggambar notasi balok, dan ada siswa yang mengatakan kata “lagu” dan “nada”. Guru menjelaskan peraturan dalam bermain ular naga, yaitu saat lagu sampai kata terbelakang maka dua orang yang berperan sebagai jembatan akan menangkap satu orang. Maka guru membuat cabang dengan level 2 yaitu gambar lambang “stop” dan kata berhenti.

Pertanyaan kedua adalah berapa orang yang bermain ular naga dalam video? Siswa-siswi menjawab lebih dari enam orang. Guru menggambar cabang dari gambar ular naga/topik utama dan menggambar enam anak yaitu tiga laki-laki dan tiga perempuan secara sederhana. Pertanyaan ketiga guru bertanya di mana anak-anak dalam video bermain ular naga? siswa-siswi menjawab di lapangan, di taman, dan di luar. Guru menggambar taman yaitu garis bergelombang sepanjang  $\pm 10$  cm, lalu di atas garis tersebut digambar rumput dan bunga dan matahari.

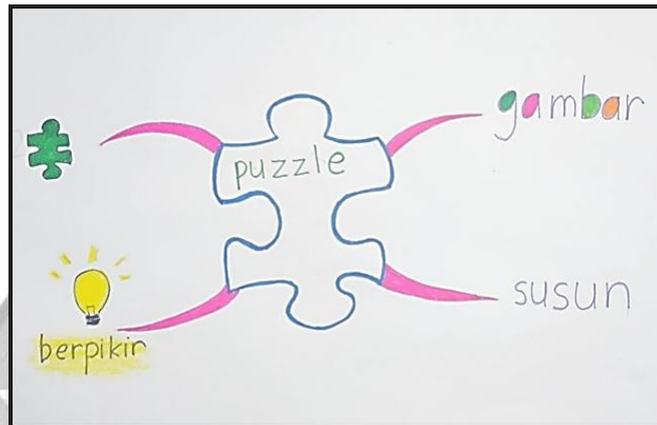
Setelah guru selesai membuat *mind map*, guru mengulang secara singkat apa yang terdapat pada *mind map*. Selanjutnya guru menginstruksikan kepada siswa agar mereka menceritakan kembali apa yang mereka dapatkan dari pembelajaran yaitu dengan menceritakan kembali permainan ular naga. Pada bagian ini guru akan membagi siswa-siswi ke dalam *break out room* di *Ms. Teams*. Sebelum membagi siswa-siswi ke dalam ruangan, guru memberikan penjelasan peraturan

dalam ruang-ruang yaitu durasi waktu 10 menit (15'), siswa-siswi harus menunggu guru untuk bergabung dalam ruangan dan memberikan urutan untuk menceritakan kembali tentang ular naga. Siswa diminta untuk tidak menekan tombol-tombol di layar *Ms. Teams*. Sambil menunggu guru bergabung siswa diperbolehkan untuk mengobrol dengan teman satu ruangan. Guru mengarahkan siswa-siswa untuk memberikan *reaction* (tanda jempol, tepuk tangan, hati) kepada teman yang selesai menceritakan tentang permainan ular naga. Pada ruang-ruang siswa secara bergantian menceritakan tentang permainan ular naga. Guru secara bergantian masuk ke dalam ruang-ruang untuk melihat proses menceritakan kembali sambil mengingatkan siswa peraturan dan memberikan semangat kepada siswa.

Setelah waktu 10 menit selesai, secara otomatis siswa akan kembali ke ruang besar. Di ruang besar atau kelas *online*, guru menanyakan siswa yang belum sempat bercerita pada saat *break out room*. Terdapat tujuh siswa yang belum bercerita sehingga guru memberikan kesempatan kepada tujuh anak untuk menceritakan kembali di ruang besar.

Pada pertemuan Tematik selanjutnya guru menjelaskan tentang mainan. Pada pertemuan ini guru menjelaskan tentang karakteristik dari mainan, seperti warna, bagian-bagian dari mainan, bagaimana cara bermain, dan apa yang mereka rasakan saat mereka bermain. Guru terlebih dahulu memberikan contoh dengan mainan *puzzle*. Guru menggambar satu potongan *puzzle* di tengah kertas HVS putih. dan menuliskan kata *puzzle* di dalam gambar. Guru membuat empat cabang melengkung keluar. Melalui tanya jawab dengan siswa-siswi guru membuat *mind map*. Pada cabang pertama guru membuat bulatan warna-warni sesuai dengan

warna yang ada pada *puzzle* menggunakan pensil warna. Pada cabang kedua guru menggambar bagian dari mainan *puzzle* yang terdiri dari sembilan keping. Pada cabang ketiga guru menggambarkan lampu karena untuk bermain *puzzle* perlu berpikir. Pada cabang keempat guru menulis cara memainkan mainan *puzzle* yaitu disusun.



Gambar 4.1 Peta Pikiran pada Tindakan di Siklus 1

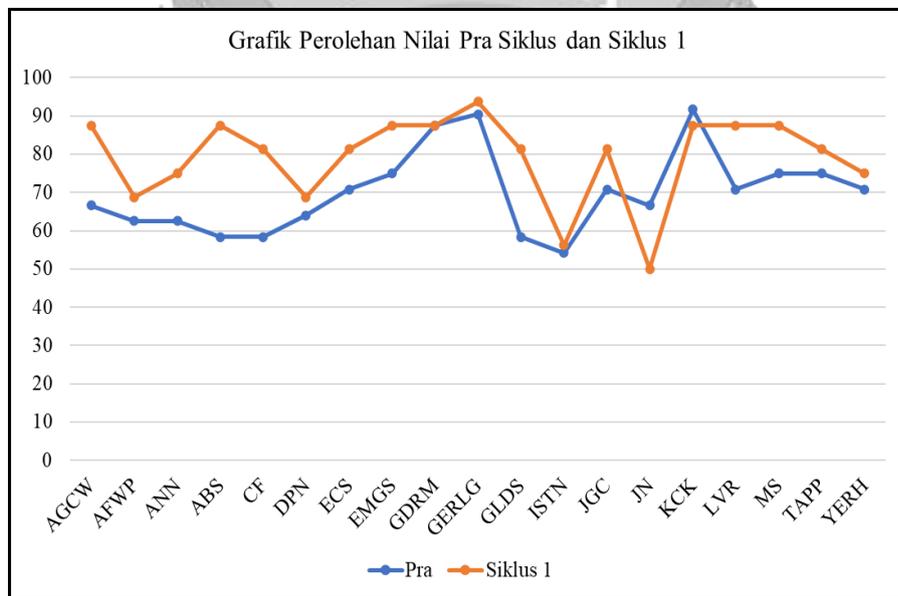
Selanjutnya guru meminta siswa membuat *mind map* dengan mainan mereka masing-masing dengan dipandu oleh guru. Setelah siswa menggambar *mind map*, siswa diberikan waktu untuk menjelaskan mainan mereka melalui *mind map*. Siswa-siswi dibagi menjadi enam kelompok ruangan dengan waktu 15 menit (15'). Dalam kelompok ruangan, secara bergantian siswa menceritakan mainan mereka melalui *mind map*. Setelah 15 menit, siswa kembali ke ruang besar bersama-sama. Guru menutup pembelajaran dan menyimpulkan pembelajaran

#### 4.1.1.2. Observasi

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan informasi menggunakan instrumen yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan. Observasi dilakukan guna melihat apakah tindakan yang sudah dilakukan berjalan sesuai dengan

rencana. Siklus 1 diikuti direncanakan diikuti oleh 20 siswa, namun satu siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran yaitu CIA karena kendala gawai dan jaringan yang digunakan. Gawai dan jaringan memiliki peran yang cukup besar dalam pembelajaran PJJ saat ini.

Pada tahap observasi, dilakukan pengambilan data dengan menggunakan instrumen rubrik keterampilan mengelola diri sendiri, berbicara, dan kreativitas. Berdasarkan hasil pengambilan data menggunakan rubrik maka diperoleh hasil seperti seperti berikut seperti yang terlihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.2 Pra Siklus dan Siklus 1 Keterampilan Mengelola Diri Sendiri

Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada siklus 1 pada variabel keterampilan mengelola diri sendiri. Terdapat 17 siswa mengalami peningkatan skor, dua siswa mengalami penurunan nilai dari pra siklus ke siklus 1 pada keterampilan mengelola diri sendiri seperti terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Penurunan Skor Siswa Keterampilan Mengelola Diri Sendiri

<b>Nama</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus 1</b>
JN	66,67	50
KCK	91,67	87,5

Dari delapan siswa, dua siswa yaitu JN dan KCK mengalami penurunan skor dari kondisi awal/*pretest* dan satu siswa yaitu GDRM tidak mengalami peningkatan dan memiliki skor sama dari kondisi awal dan pada saat siklus.

Dari pra siklus ke siklus 1, JN mengalami penurunan skor. Penurunan skor pada JN terjadi pada rendahnya perolehan pada indikator kedua yaitu indikator mengerjakan tugas secara mandiri. Konteks pembelajaran pada saat dilaksanakan siklus adalah PJJ. Siswa belajar dari rumah didampingi oleh orang tua atau wali. Berdasarkan kondisi yang sudah dijelaskan pada Pra Siklus, yaitu bahwa JN memiliki kondisi yang berbeda dari yang lain. Kondisi ini mempengaruhi bagaimana JN melakukan aktivitas pembelajaran. Pada saat pembelajaran JN terlihat mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir, namun JN masih mengalami kesulitan untuk melakukan instruksi, khususnya saat proses pembuatan peta pikiran. Proses pembuatan peta konsep termasuk ke dalam tahapan yang diobservasi yaitu pada indikator kedua. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui rekaman video dan hasil yang ditunjukkan oleh JN, terlihat JN mengalami kesulitan dalam memegang pensil, sehingga sepanjang pembuatan peta pikiran JN dibantu oleh pendamping. Oleh karena itu proses pembuatan peta pikiran, bukan sepenuhnya hasil JN.

KCK juga mengalami penurunan skor. Secara umum KCK merupakan siswa yang aktif, tertib, dan mengikuti instruksi dengan baik. Hal ini dapat teramati dari

kelancaran KCK dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Walaupun belajar secara *online*, KCK tetap menunjukkan kelancaran dalam berinteraksi. Salah satu indikator yang belum mencapai kriteria maksimal oleh KCK adalah indikator kedua yaitu mengikuti dan mengerjakan instruksi secara mandiri. Pada indikator tersebut, pada proses pembagian kelompok di *breakout room*, KCK menceritakan topik menggunakan peta pikiran yang dibuat. Pada proses ini berdasarkan pengamatan dari rekaman video, KCK belum sepenuhnya menyusun kalimat menggunakan kalimat sendiri. Terlihat bahwa KCK masih dibantu oleh pendamping, bantuan yang diberikan yaitu KCK mengulang beberapa kalimat yang diucapkan oleh pendamping.

Pada indikator empat yaitu KCK belum menunjukkan respons pada teman di dalam *breakout room* saat teman menceritakan peta pikirannya. Respons yang diharapkan adalah komunikasi dua arah seperti bertanya atau menjawab teman sehingga terjadi interaksi. Penggunaan *breakout room* sudah dilakukan beberapa kali selama pembelajaran *online*. Kekurangan penggunaan *breakout room* adalah peran guru menjadi kurang maksimal seperti tidak bisa mendampingi proses secara langsung dan sepanjang waktu pembelajaran. Namun hal ini dapat melatih siswa untuk secara mandiri mengelola dirinya sendiri sesuai dengan instruksi yang sudah dijelaskan sebelum guru membagi siswa ke dalam ruangan-ruangan di *Ms. Teams*.

Hasil lembar pengamatan kegiatan guru pada siklus 1, pada poin ke 3 yaitu pada poin guru menjelaskan peraturan kelas diperoleh skala 2 dengan kriteria kurang. Penjelasan peraturan sangat mempengaruhi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penjelasan yang lengkap dan dimengerti oleh siswa akan membuat

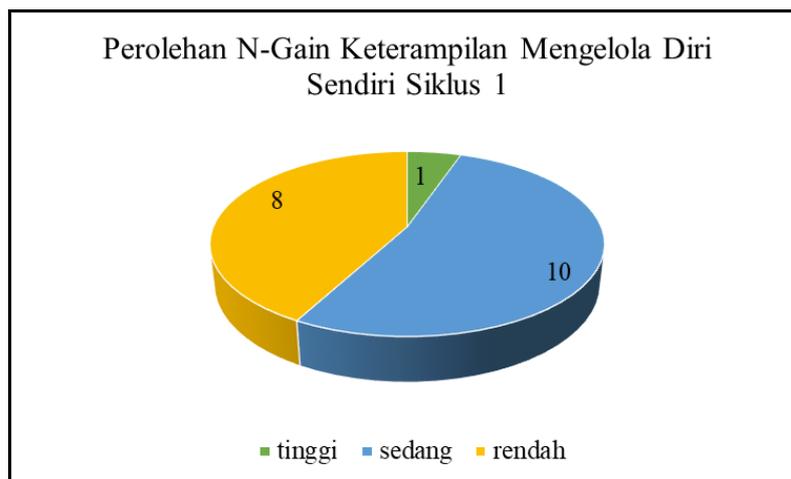
siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik. Saat siswa memahami apa yang menjadi ekspektasi atau harapan guru dalam pembelajaran maka siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan menggunakan rubrik. Pada indikator ke 2 yaitu mengikuti dan mengerjakan instruksi secara mandiri merupakan indikator dengan total perolehan yang paling rendah dari empat indikator dalam keterampilan mengelola diri sendiri.

Selaras dengan lembar pengamatan kegiatan guru, lembar pengamatan aktivitas siswa poin 5-8 terlihat pada tabel di bawah. Hasil pada tabel di bawah merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh rekan sejawat pada saat pelaksanaan tindakan.

Tabel 4.3 Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa (Siklus 1)

No	Objek yang diamati	4	3	2	1
5	Siswa mengikuti intruksi			✓	
6	Siswa mengikuti peraturan kelas			✓	
7	Siswa membuat <i>mind map</i> secara mandiri dengan panduan pertanyaan dari guru			✓	
8	Siswa mempresentasikan <i>mind map</i> yang dibuat dengan bahasa sendiri			✓	

Berdasarkan perolehan *N-Gain*, maka diperoleh hasil seperti pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.3 N-gain Keterampilan Mengelola Diri Sendiri Siklus 1

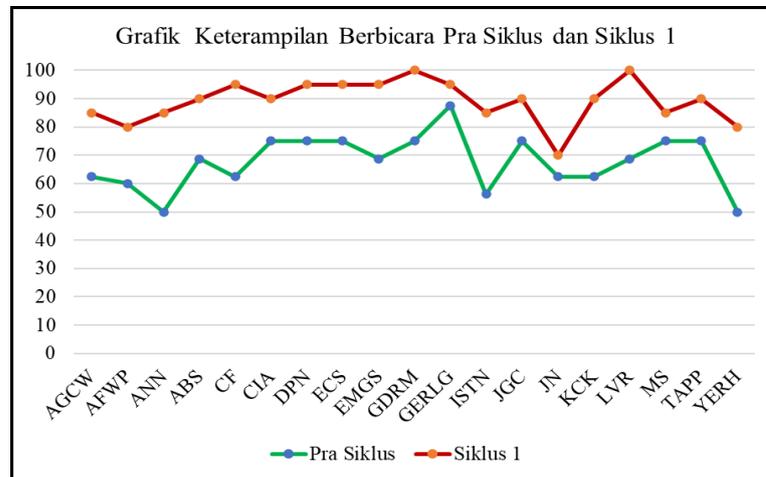
Berdasarkan diagram *pie* di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh *N-gain* pada kategori sedang dengan jumlah 10 siswa, delapan siswa pada kategori rendah dan satu siswa kategori tinggi. Berdasarkan perhitungan perolehan *N-gain* per siswa, maka rata-rata *N-gain* untuk keterampilan mengelola diri sendiri pada siklus 1 sebesar 0,27. *N-gain* sebesar 0,27 masuk ke dalam kategori rendah.

Selanjutnya, untuk melihat tingkat keberhasilan berdasarkan kriteria keberhasilan pada bab sebelumnya, maka digambarkan pada tabel frekuensi keberhasilan atau capaian pada keterampilan mengelola diri sendiri dalam bentuk persentase seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Persentase Keterampilan Mengelola Diri Sendiri Siklus 1

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
76-100	BSB	13	68%
51-75	BSH	5	26%
26-50	MB	1	5%
0-25	BB	0	-

Selanjutnya perolehan skor pada siklus ke-1 pada variabel keterampilan berbicara dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



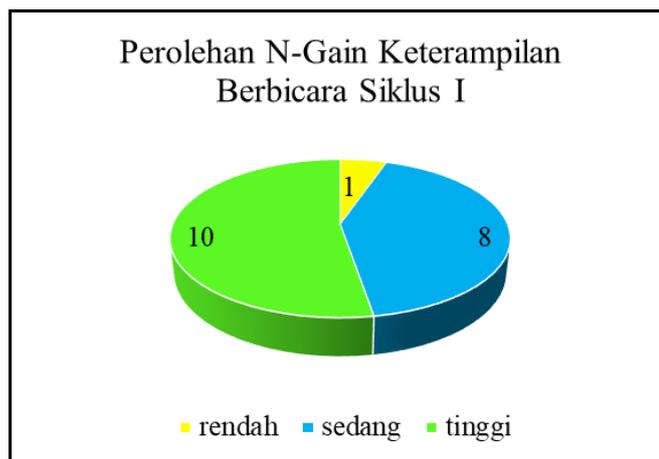
Gambar 4.4 Grafik Pra Siklus dan Siklus 1 pada Keterampilan Berbicara

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara dari kondisi pra siklus ke siklus 1. Pada penerapan metode peta pikiran, berdasarkan rancangan pembelajaran, siswa akan dilatih melalui proses tanya jawab dan proses menceritakan peta pikiran yang dibuat maupun peta pikiran yang baru saja dipelajari di kelas. Proses ini akan menjadi salah satu stimulus untuk melatih berbicara siswa. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam bahasa perlu terus untuk ditingkatkan dengan stimulus-stimulus. Proses dilatihnya siswa dalam keterampilan berbicara juga teramati dalam lembar observasi kegiatan guru pada poin 6 dan 9. pada poin 6 objek yang di amati oleh rekan sejawat adalah guru melakukan aktivitas tanya jawab dengan siswa. Pada poin ini diperoleh skala pada angka 4=sangat tinggi. Pada poin 9 yaitu guru mengajak siswa untuk mempresentasikan hasil peta pikiran, pada poin ini diperoleh skala pada angka 4=sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi ini maka dapat disimpulkan bahwa pada penerapan metode peta pikiran, keterampilan siswa dalam berbicara terus dilatih melalui proses tanya jawab dan presentasi.

Pada grafik dengan garis hijau (pra siklus), menunjukkan kondisi keterampilan berbicara siswa sebelum tindakan. Hal ini terlihat melalui kurangnya interaksi di kelas. Saat menjawab beberapa siswa masih dibantu oleh orangtua, berbicara masih didikte orangtua. Selain itu konteks belajar secara PJJ juga membatasi anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Jam belajar yang lebih singkat, pertemuan secara *online* selama satu jam pembelajaran (60 menit). Berdasarkan teori behavioristik yang dikutip dalam Isna (2019; 62-69) menyatakan, berbicara dan pemerolehan bahasa anak berasal dari rangsangan lingkungan. Rangsangan lingkungan bisa merupakan interaksi yang terjadi maupun rangsangan yang diberikan.

Pada siklus 1, kriteria maksimal (4) pada keterampilan berbicara diperoleh oleh semua siswa pada indikator kedua yaitu pada indikator *voice*. Capaian indikator ini menunjukkan bahwa semua siswa pada siklus 1 mampu berbicara dengan suara yang jelas. Suara yang terdengar dengan jelas akan memudahkan pendengar memahami kalimat yang diucapkan. Jika ada kata yang kurang dipahami bisa ditanyakan atau diminta untuk mengulangi, sehingga dari proses tersebut bisa terjadi komunikasi dua arah, yaitu dari pembicara maupun pendengar.

Dari peningkatan nilai yang diperoleh, selanjutnya dilihat perolehan *N-gain* dari siswa. Perolehan *N-gain* dapat dilihat dari diagram *pie* di bawah ini:



Gambar 4.5 N-gain Keterampilan Berbicara Siklus 1

Perolehan *N-gain* pada siklus 1 dapat dilihat pada diagram di bawah ini, di mana dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori *N-gain* tinggi yaitu 10 siswa. Siswa dengan perolehan kategori rendah adalah JN. Indikator 3 dan 5 pada keterampilan berbicara masih belum maksimal, yaitu pada aspek *life* dan *speed*. Pada aspek *life*, JN menunjukkan kurangnya antusias dalam berbicara, sehingga kurang mendapatkan perhatian dari teman. Pada aspek *speed*, JN juga belum maksimal. Hal ini terlihat pada saat menceritakan peta pikiran, JN kurang fokus pada topik yang sedang diceritakan, karena mengucapkan kalimat di luar topik.

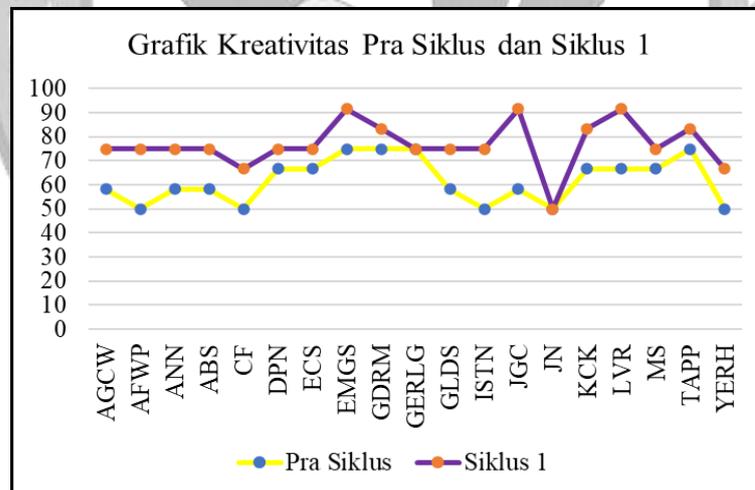
Pada keterampilan berbicara, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata perolehan *N-gain* sebesar 0,7. Berdasarkan kriteria *N-gain*, maka 0,7 masuk ke dalam kategori tinggi. Selanjutnya tingkat ketercapaian berdasarkan kriteria keberhasilan dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Persentase Keberhasilan Keterampilan Berbicara Siklus 1

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
76-100	BSB	11	58%
51-75	BSH	8	42%
26-50	MB	0	-
0-25	BB	0	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1, persentase siswa yang mencapai kriteria BSB mencapai 58%. Jika pada pra siklus, capaian siswa yang berada pada kriteria BSB hanya 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode peta pikiran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Perolehan skor pada siklus ke-1 pada variabel kreativitas dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.6 Grafik Pra Siklus dan Siklus 1 pada Kreativitas

Berdasarkan grafik kreativitas di atas, dapat dilihat simpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai dari pra siklus. terdapat dua siswa yang memiliki nilai yang sama. Siswa yang memiliki nilai yang sama

artinya tidak mengalami peningkatan setelah dilakukan perlakuan yaitu metode peta pikiran. Kedua siswa tersebut adalah JN dan GERLG.

Tabel 4.6 Siswa yang Hasilnya Sama pada Siklus 1 dan Siklus 2

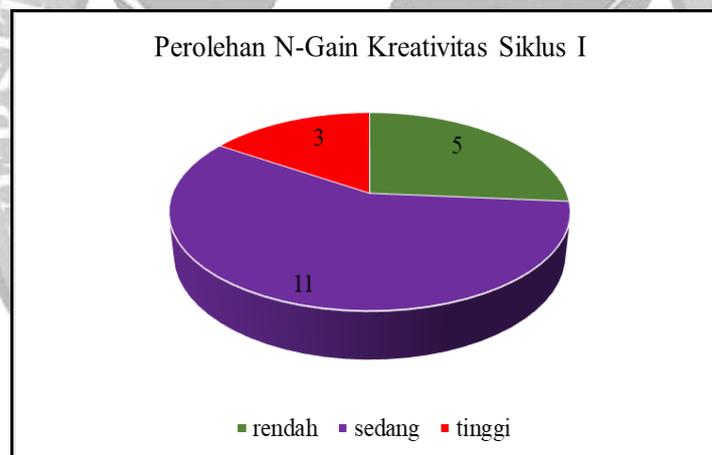
Nama	Pra Siklus	Silus 1
JN	50	50
GERLG	75	75

JN memperoleh hasil yang kurang maksimal pada ketiga indikator. Pada indikator *originality*, JN mampu menunjukkan bahwa JN mampu menggambarkan sesuatu dari yang lain. Saat guru menggambarkan permainan *puzzle* dan JN diperbolehkan untuk menggambarkan yang lain, maka JN menggambarkan setir mobil sebagai mainan kesukaannya. Pada indikator *flexibility*, JN mampu menunjukkan bahwa JN mampu menyesuaikan diri dengan tema. Sub Indikator ini mampu dicapai karena topik permainan yang sedang dipelajari sudah berjalan beberapa kali pertemuan dan JN terlihat menikmati topik. Terlihat dari antusiasmenya menunjukkan setir mobil sebagai mainan kesukaannya. Pada indikator *fluency*, JN menunjukkan keberanian dan kemauan dalam menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat dari usaha JN dalam menceritakan permainan kesukaannya kepada teman-teman dalam kelompok *breakout room*.

GERLG pada siklus 1 belum mencapai kriteria maksimal pada indikator 3 yaitu *fluency*. GERLG menunjukkan kemampuannya dalam menyampaikan pendapatnya dengan baik yaitu dengan, namun pada siklus 1 belum terlihat peningkatan pada interaksi tanya jawab di kelas maupun pada saat *breakout room*. Secara umum GERLG, merupakan siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab. Berdasarkan pengamatan, GERLG kurang menunjukkan semangat dan

antusias saat menceritakan permainan kesukaannya. Kurangnya antusias ini mempengaruhi keinginan GERLG untuk aktif dalam bertanya dan menjawab di dalam kelas. Rasa ingin tahu melalui bertanya dan menjawab dapat menggambarkan kreativitas seseorang. Hubungan positif dari rasa ingin tahu ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Khalifudin, Prambudi, dan Hidayah (2019, 778-787). Lee (2005) dalam Khalifudin, Prambudi, dan Hidayah (2019, 778-787) menyatakan bahwa salah satu karakteristik dari perilaku kreatif adalah adanya rasa ingin tahu.

Setelah dilakukan pengamatan terhadap perolehan nilai pada kreativitas siswa, selanjutnya akan dipaparkan perolehan N-gain pada siklus 1 seperti pada diagram *pie* di bawah ini:



Gambar 4.7 N-gain Kreativitas Siklus 1

Pada diagram *pie* di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh peningkatan *N-gain* pada kriteria sedang yaitu 11 siswa. Rata-rata perolehan *N-gain* pada variabel kreativitas di siklus 1 adalah 0,4. Berdasarkan kriteria *N-gain* maka masuk kategori sedang. Setelah dilakukan analisis terhadap peningkatan melalui *N-gain*, selanjutnya persentase dari siswa yang masuk ke dalam kriteria keberhasilan BSB dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 7 Persentase Keberhasilan Kreativitas Siklus 1

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
76-100	BSB	6	32%
51-75	BSH	12	62%
26-50	MB	1	5%
0-25	BB	0	-

Pada siklus 1, capaian siswa yang mencapai ketuntasan berdasarkan kriteria sebesar 32%. Pada pra siklus, tidak terdapat siswa yang mencapai kategori BSB (76-100).

#### 4.1.1.3. Refleksi

Penerapan metode peta pikiran pada proses tindakan di siklus 1 merupakan uji coba apakah metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas siswa. Tindakan pada siklus 1 dilakukan dalam konteks PJJ. Guru sudah melakukan kegiatan sesuai yang direncanakan seperti alokasi waktu yang digunakan bisa terlaksana dengan baik. Setiap tahapan dalam penerapan metode peta pikiran bisa terlaksana secara keseluruhan dan mampu diikuti oleh semua siswa. Ini menunjukkan bahwa respons siswa yang cukup baik untuk beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan di kelas. Selain itu topik yang dipelajari yaitu permainan juga sesuai dengan metode yang diterapkan yaitu peta pikiran.

Berdasarkan pengolahan data, di dapat bahwa terdapat siswa yang belum mengalami peningkatan dan ada yang mengalami penurunan pada indikator tertentu. Pada keterampilan mengelola diri sendiri JN dan KCK mengalami

penurunan nilai serta memiliki perolehan skor rubrik yang belum maksimal pada indikator 2 yaitu mengerjakan tugas secara mandiri. Berdasarkan hasil lembar pengamatan, maka untuk tindakan selanjutnya guru akan lebih jelas lagi pada poin menjelaskan peraturan kelas.

Pada keterampilan berbicara semua siswa memiliki nilai yang lebih tinggi dari pra siklus. Berdasarkan analisis pada *N-gain* diperoleh rata-rata *N-gain* sebesar 0,7. Perolehan ini juga menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tinggi pada siklus 1 setelah diterapkan metode peta pikiran. Walaupun siswa mengalami perolehan *N-gain* kategori tinggi, namun berdasarkan perolehan nilai rubrik pada indikator ke 4 yaitu indikator *eye contact*, ternyata masih banyak siswa yang belum memperoleh skor maksimal. Frekuensi perolehan skor dari rubrik keterampilan berbicara siklus 1 seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Frekuensi Skor Rubrik Keterampilan Berbicara

Skala	Ind.1	Ind.2	Ind.3	Ind.4	Ind.5
1	0	0	0	0	0
2	4	0	2	13	1
3	12	2	15	4	6
4	3	17	2	2	12

Pada keterampilan berbicara *eye contact* menjadi salah satu indikator yang penting. Dalam pembelajaran secara *online* sulit untuk terlihat bahwa anak melakukan *eye contact*. Oleh karena itu pada indikator *eye contact* dideskripsikan dengan menatap pada pendengar yaitu yang terlihat di layar. Berdasarkan pengambilan data, banyak siswa yang saat berbicara menatap ke arah lain. Dari perolehan ini maka selanjutnya guru perlu lebih mengingatkan siswa saat berbicara untuk menatap ke pendengar yaitu ke layar gawai yang digunakan.

Pada variabel kreativitas persentase siswa yang mencapai kategori BSB sebanyak 32% (6 siswa). Peningkatan ini merupakan capaian yang baik pada siklus 1. Kondisi pra siklus menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang mencapai kategori BSB. Frekuensi skor rubrik kreativitas pada siklus 1 seperti pada tabel di bawah:

Tabel 4.9 Frekuensi Skor Rubrik Kreativitas

Skala	Ind.1	Ind.2	Ind.3
1	0	0	0
2	1	2	8
3	14	9	8
4	4	8	3

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa 14 siswa mencapai skala 3 pada indikator 1 yaitu *originality*. Dari tiga indikator diamati, indikator 3 yaitu *fluency* perlu untuk diperhatikan. Siswa didorong untuk terlibat aktif dalam aktivitas tanya jawab.

Berdasarkan paparan dari hasil pengambilan data pada siklus 1 terhadap keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas maka dapat disimpulkan beberapa hasil seperti pada tabel di bawah ini

Tabel 4.10 Rangkuman Perolehan Siklus 1

Variabel	Rata-Rata Nilai Siswa	Rata-Rata N-Gain	Persentase Capaian BSB
Mengelola diri sendiri	79,28	0,27	68%
Berbicara	89,21	0,7	58%
Kreativitas	72,92	0,4	32%

Berdasarkan perolehan nilai, *N-gain*, dan persentase di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode peta pikiran dapat meningkatkan

keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas siswa TK-B pada siklus 1. Persentase capaian BSB belum mencapai target yang direncanakan yaitu  $\geq 90\%$ , sehingga siklus akan dilanjutkan ke siklus 2 dengan perbaikan-perbaikan berdasarkan analisis di atas.

Berdasarkan diskusi dengan pengamat lain yaitu teman sejawat, terdapat beberapa poin masukan untuk perbaikan pada siklus 2 yaitu agar dalam belajar siswa terus diingatkan untuk membuka kamera. Hal ini dikarenakan pada saat tindakan guru juga berperan sebagai pengamat. Walaupun pembelajaran bisa direkam, namun tidak semua siswa bisa tampil dalam rekaman. Sehingga guru tetap melakukan observasi kepada semua siswa. Selain itu pada proses pembuatan peta pikiran, agar siswa dianjurkan untuk mengarahkan kamera ke meja agar mempermudah guru untuk mengobservasi.

#### **4.1.2. Siklus II**

Siklus ke II dilaksanakan pada tanggal 6 dan 7 April 2022, pada pertemuan Tematik.

##### **4.1.2.1. Perencanaan**

Proses perencanaan dilakukan bersama rekan sejawat di kelas K3 untuk menyusun rancangan pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka guru merancang pembelajaran untuk tindakan selanjutnya. Topik pembelajaran adalah permainan berkelompok Gobak Sodor. Guru merancang tujuan pembelajaran, merencanakan peta pikiran yang akan digunakan untuk menjelaskan materi, dan menyusun apa saja yang akan dilakukan siswa selama proses tindakan. Setelah tujuan pembelajaran dibuat, maka guru mengembangkan

tujuan pembelajaran menjadi rancangan pembelajaran (RPP). RPP yang dirancang akan dikonsultasikan bersama dengan wakil kepala sekolah untuk perbaikan pada saat tindakan. Berdasarkan hasil refleksi dan masukan dari pengamat adalah supaya supaya siswa diinstruksikan untuk mengarahkan kamera saat siswa membuat peta pikiran.

Selain itu berdasarkan hasil pengamatan kinerja guru, guru sebagai peneliti harus lebih konsisten dalam memberikan instruksi dan peraturan kepada siswa untuk mengikuti proses-proses dalam penerapan metode peta pikiran. Kesulitan yang dialami siswa pada siklus 1 adalah siswa belum terbiasa dengan metode. Sehingga saat siswa diminta untuk menceritakan permainan kembali menggunakan peta pikiran, siswa terlihat menunjukkan usaha namun belum maksimal. Oleh karena itu, guru dalam tindakan selanjutnya guru akan menjelaskan terlebih dahulu target dari penerapan peta pikiran kepada siswa dan hal-hal apa saja yang akan mereka lakukan dengan metode peta pikiran.

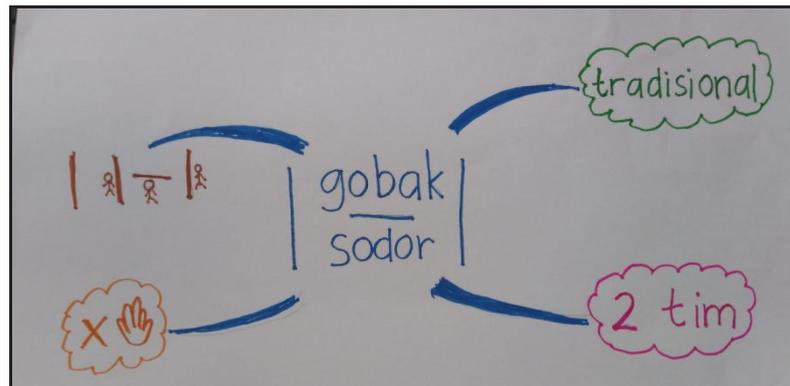
Instrumen yang direncanakan untuk siklus 2 adalah rubrik, lembar pengamatan kegiatan guru dan lembar pengamatan kegiatan siswa, serta dokumentasi. Instrumen dengan triangulasi data akan mempermudah peneliti dalam melakukan analisis karena diperoleh dari berbagai macam sumber data.

#### **4.1.2.2. Tindakan**

Tindakan pada siklus 2 diikuti oleh 19 siswa. Pembelajaran dilakukan secara *online* dengan *Ms. Teams*. Tema yang sedang berjalan adalah permainan. Pada tahap pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari ini dan menjelaskan peraturan dalam kelas *online*. Guru juga menjelaskan aktivitas apa saja yang akan dilakukan oleh siswa di dalam kelas, yaitu siswa akan belajar

permainan berkelompok, dan akan menceritakan tentang permainan berkelompok yang sudah dipelajari. Selanjutnya guru meminta siswa menyiapkan peralatan belajar yang akan digunakan. Sebelum kegiatan inti, guru bertanya kepada siswa berkaitan dengan permainan gobak sodor. Dari 19 siswa yang hadir hanya sebagian kecil yang pernah mendengar permainan gobak sodor. Saat ditanya apakah pernah memainkannya, didapati bahwa tidak ada dari siswa yang pernah memainkan permainan gobak sodor.

Guru memanggil beberapa siswa untuk melakukan *review* terhadap pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya guru menjelaskan materi tentang permainan berkelompok gobak sodor menggunakan peta pikiran. Guru meletakkan kertas HVS kosong, dan menyorot kamera sehingga layar guru yang terlihat di layar. Guru mulai dengan menuliskan kata gobak sodor pada bagian tengah dan menggambar garis di sekitar kata gobak sodor. Selanjutnya, guru mulai menggambarkan empat cabang. Pada setiap cabang berisi kata dan simbol yang berkaitan dengan gobak sodor. Pertama guru menuliskan kata tradisional, di mana gobak sodor adalah permainan tradisional. Kedua guru menuliskan dua tim, karena untuk bermain gobak sodor, perlu ada dua tim. Ketiga, guru menuliskan rules dan permainan gobak sodor, untuk bisa mendapatkan skor, maka orang yang berlari tidak boleh tersentuh oleh lawan. Keempat, posisi saat bermain gobak sodor yaitu ada penjaga ada setiap garis.



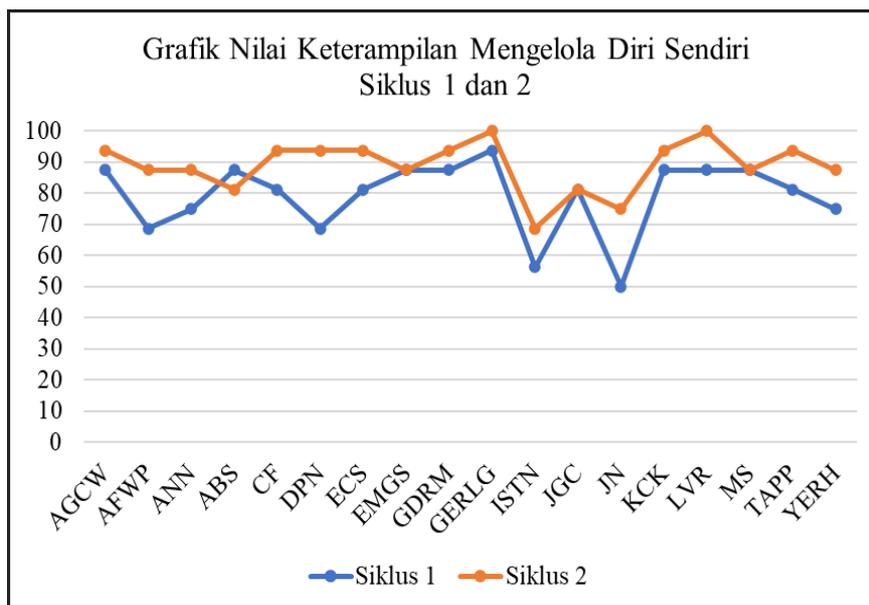
Gambar 4.8 Peta Pikiran pada Tindakan di Siklus 2

Guru meminta siswa untuk membuat peta pikiran dengan tema yang sama dengan guru dan membagi siswa ke dalam kelompok ruangan/*room* yaitu lima kelompok. Pada ruangan siswa akan secara bergantian menceritakan tentang peta pikiran yang dibuat selama 10 menit (10'). Waktu yang diberikan kurang sehingga beberapa siswa menceritakan pada saat berkumpul kembali.

Guru memutar video anak-anak yang sedang bermain petak umpet selama 4 menit (4'). Selanjutnya siswa menuliskan kata gobak sodor pada buku garis tiga. Selanjutnya guru menyimpulkan pembelajaran yaitu dengan menyampaikan bahwa selama siswa menceritakan tentang gobak sodor melalui peta pikiran, terdapat beberapa siswa yang menambahkan hal baru.

#### 4.1.2.3. Observasi

Observasi dilakukan setelah tindakan yaitu guru mengumpulkan data menggunakan lembar rubrik, lembar observasi rekan sejawat, dan melalui dokumentasi. Grafik di bawah ini merupakan grafik perbandingan perolehan nilai dari hasil pengambilan data rubrik dari siklus 1 dan siklus 2 maka diperoleh hasil seperti pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.9 Grafik Siklus 1 dan 2 Keterampilan Mengelola Diri Sendiri

Grafik di atas merupakan hasil pengamatan menggunakan rubrik yang dikonversi menjadi angka/nilai. Grafik menunjukkan peningkatan pada 14 siswa, nilai sama dengan siklus 1 pada 3 siswa, 1 siswa mengalami penurunan nilai. Siswa yang mengalami penurunan pada siklus dua adalah ABS. ABS pada siklus 1=87,5% sementara pada siklus 2=81,25%. Penurunan terjadi pada indikator 1 yaitu mengikuti peraturan kelas kelas secara mandiri. ABS belum memperoleh skor maksimal, karena selama pembelajaran siklus kedua, ABS selama beberapa waktu mematikan dan menyalakan kamera. Guru sudah menjelaskan peraturan selama pembelajaran awal, bahwa selama kelas berlangsung siswa harus menyalakan kamera. Seperti pada lembar pengamatan kegiatan guru, pada poin diperoleh skala 4=sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah menjelaskan peraturan di kelas dengan baik.

Frekuensi perolehan rubrik berdasarkan skala pada keterampilan mengelola diri sendiri dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

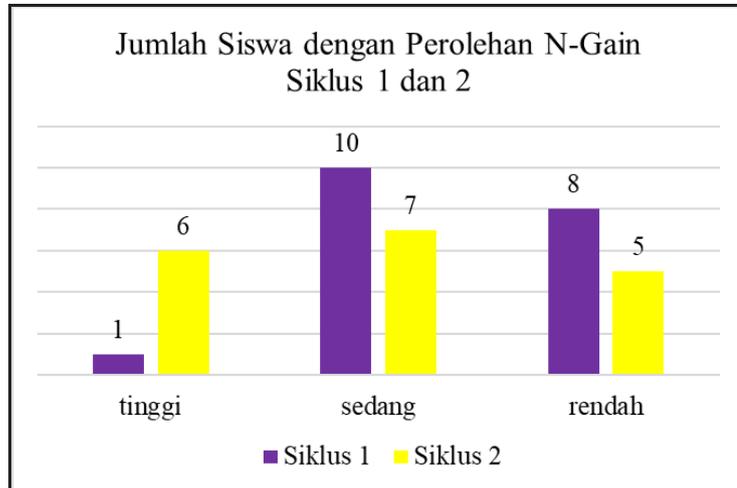
Tabel 4.11 Frekuensi Rubrik Siklus 1 dan 2 (Mengelola Diri Sendiri)

Skala	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4	
	siklus 1	siklus 2						
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	3	2	2	0	5	0
3	6	6	16	10	8	5	9	9
4	11	12	0	7	9	14	5	10

Pada tabel di atas, dapat dilihat pada dari siklus 1 ke siklus 2, frekuensi perolehan skala dengan skor 2 terus mengalami penurunan. skala dengan skor 3 lebih beragam, pada indikator 1 frekuensi sama, pada indikator 2 dan 3 mengalami penurunan, pada indikator 4 frekuensi sama. Pada indikator 4, semua indikator mengalami peningkatan. Indikator 4 adalah indikator mendengarkan saat orang lain berbicara.

Pemberian instruksi, penjelasan peraturan, dan proses yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran seperti membuat peta pikiran, menceritakan, semua poin dari kegiatan guru tersebut menunjukkan perolehan skala 4=sangat tinggi. Artinya bahwa guru berdaarkan lembar pengamatan sudah melakukan pembelajaran sesuai dengan tahapan pada penerapan metode peta pikiran. Respons siswa dalam pembelajaran berdasarkan lembar pengamatan kegiatan siswa menunjukkan perolehan skala 3=tinggi. Perolehan skala ini pada kategori tinggi ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa atau beradaptasi dengan metode peta pikiran. Siswa sudah mulai mengikuti alur pembelajaran menggunakan metode peta pikiran.

Selanjutnya dari hasil Pada siklus 2, perolehan N-gain sudah dapat diamati perbedaannya dari siklus 1. Peroleh N-gain siklus 1 dan 2 berdasarkan kriteria rendah, sedang dan tinggi dapat dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



Gambar 4.10 N-gain Siklus 1 dan 2 Keterampilan Mengelola Diri Sendiri

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa pada siklus kedua, terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh *N-gain* dengan kriteria tinggi yaitu dari 1 siswa pada siklus 1 menjadi 6 siswa pada siklus 2. Peningkatan jumlah siswa pada kriteria *N-gain* tinggi berdampak pada penurunan jumlah siswa pada kriteria *N-gain* sedang dan rendah. Hal ini merupakan dampak yang positif, karena menunjukkan bahwa penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri siswa TK-B.

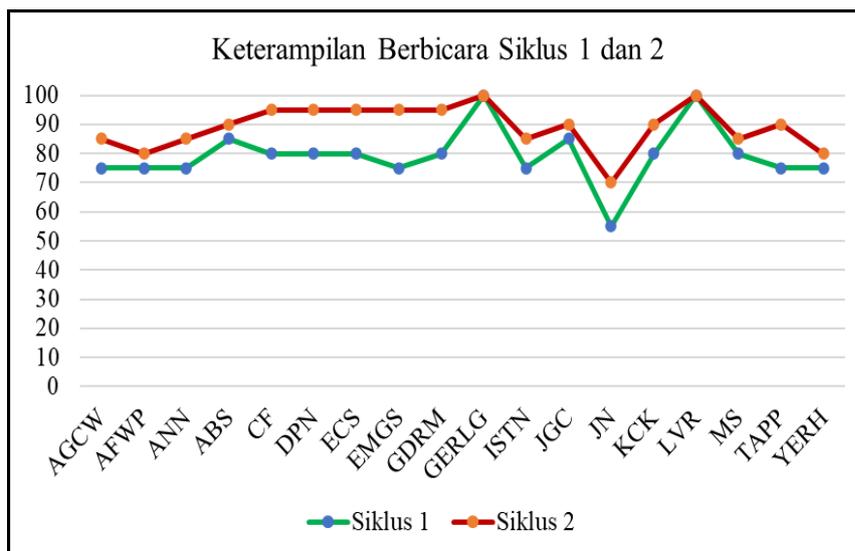
Berdasarkan perolehan nilai dari rubrik, maka dilakukan pengkategorian berdasarkan kriteria dalam bentuk persentase (%) seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12 Persentase Keterampilan Mengelola Diri Sendiri Siklus 2

<b>Kategori</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>
<b>BSB</b>	68%	84%
<b>BSH</b>	26%	16%
<b>MB</b>	5%	-
<b>BB</b>	-	-

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa sejak siklus 1 hingga siklus 2 tidak ada siswa yang berada pada kategori BB (Belum Berkembang). Pada siklus 2, tidak terdapat siswa dengan kategori MB. Ini menggambarkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase pada kategori lain. Pada siklus 2, persentase siswa pada kategori BSH menurun dari 26% menjadi 16%. Penurunan ini berdampak pada peningkatan pada persentase kategori yang lain. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang meningkat pada kategori BSB. Maka dapat disimpulkan, penurunan dan peningkatan persentase dari siklus 1 dan 2, menunjukkan dampak yang positif.

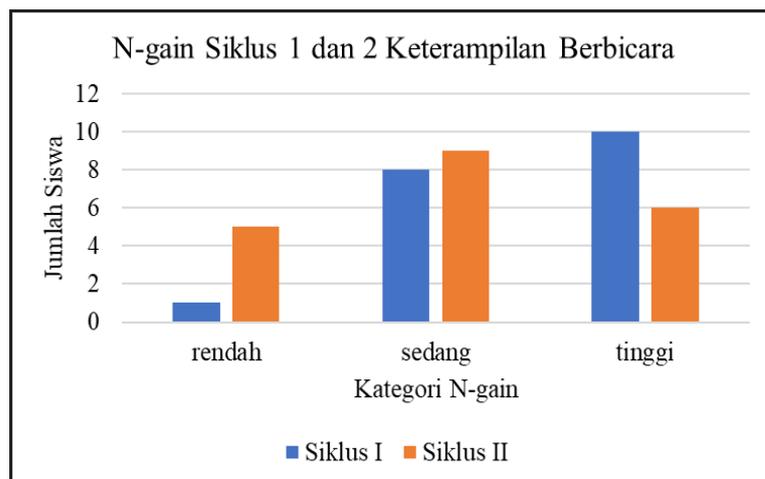
Keterampilan selanjutnya adalah keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengambilan data berdasarkan rubrik. Pada siklus 2 hasil dibandingkan dengan siklus 1 disajikan pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.11 Grafik Siklus 1 dan 2 Keterampilan Berbicara

Berdasarkan grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan, karena grafik siklus 2 berada di atas grafik siklus 1. Terlihat juga grafik berada pada titik yang sama yang artinya pada siklus 2 siswa tidak mengalami peningkatan maupun penurunan. Siswa yang memperoleh nilai yang sama seperti pada siklus 1 adalah LVR dan GERLG. LVR dan GERLG sudah mencapai kategori nilai maksimal yaitu 100 sejak pertama kali penerapan metode peta pikiran digunakan. Maka dari 18 siswa yang mengikuti siklus 2, sebanyak 16 siswa mengalami peningkatan.

Setelah dilihat berdasarkan nilai, maka akan dianalisis juga berdasarkan kategori *N-gain*. Kategori *N-gain* akan dibandingkan dengan perolehan *N-gain* pada siklus 1. Perolehan kategori *N-gain* siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.12 N-gain Siklus 1 dan 2 Keterampilan Berbicara

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh *N-gain* pada kategori rendah dan sedang mengalami peningkatan. Sebaliknya pada kategori tinggi terjadi penurunan. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dari rubrik menunjukkan 16 siswa mengalami peningkatan dan 2 siswa tidak mengalami peningkatan maupun penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan berbicara. Rata-rata *N-gain* pada siklus 2 adalah sebesar 0,5 (kategori sedang).

Setelah diketahui bahwa peta konsep mampu meningkatkan keterampilan berbicara berdasarkan *N-gain*, maka dilakukan analisis berdasarkan kategori keberhasilan/ketuntasan yang terdapat pada Bab 3 seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 13 Persentase Keberhasilan Keterampilan Berbicara Siklus 2

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
76 — 100	18	95%	BSB
51 — 75	1	5%	BSH
26 — 50	0	-	MB
00 — 25	0	-	BB

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang sudah mencapai kategori BSB mencapai 95%. Pada siklus 1, siswa yang sudah sampai pada kategori BSB sebesar 58%. Maka terjadi peningkatan sebesar 37%.

Variabel ketiga adalah kreativitas. Observasi pada kreativitas dapat dilihat pada diagram di bawah:



Gambar 4.13 Grafik Siklus 1 dan Siklus 2 pada Kreativitas

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa dari 18 siswa, terdapat 14 siswa mengalami peningkatan. Empat siswa memperoleh skor yang sama dengan siklus I. Pada variabel kreativitas pada siklus 2, tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai. Filasofa dan Istianawati (2021, 221-230) menuliskan beberapa hal yang dapat dilakukan agar kreativitas anak tetap dapat terstimulasi dengan baik yaitu dengan diberikannya rangsangan mental. Rangsangan mental dapat dilakukan melalui kegiatan *review*. Dalam penerapan peta pikiran, siswa dilatih dalam berpikir dan menuangkan apa yang mereka pikirkan pada kertas. Rangsangan berpikir ini juga bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa karena siswa menuangkan apa yang mereka pikirkan dan menyampaikan apa sudah

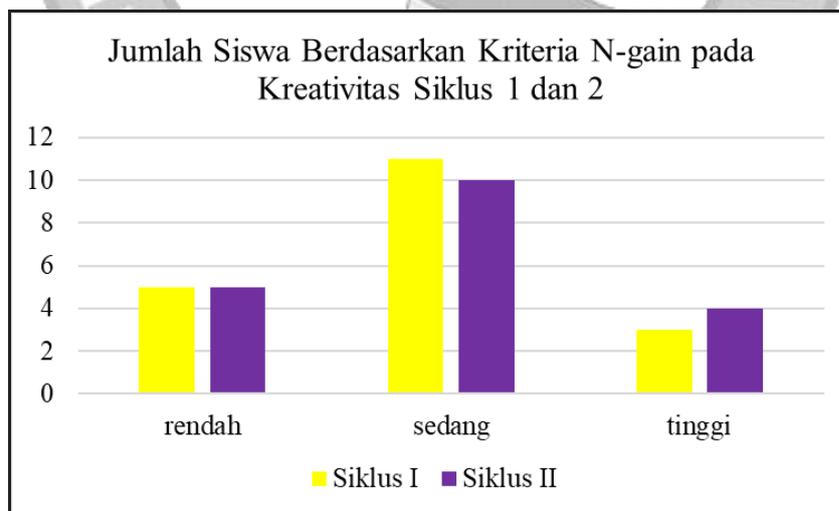
mereka tuangkan. Berdasarkan lembar pengamatan kegiatan guru menunjukkan bahwa guru secara konsisten melakukan *review* sebelum memasuki topik yang baru baik pada saat siklus 1 maupun siklus 2. Review dilakukan pada tahap pendahuluan. Selain itu, berdasarkan lembar pengamatan kegiatan siswa terlihat respons dari siswa di mana siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru.

Empat siswa yang tidak mengalami peningkatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 14 Siswa yang Tidak Meningkatkan Skor Kreativitasnya pada Siklus 2

Nama	Siklus 1	Siklus 2
EMGS	91,7	91,7
JGC	91,7	91,7
JN	50	50
LVR	91,7	91,7

Grafik menunjukkan adanya peningkatan nilai dari siklus 1 dan 2, selanjutnya akan dianalisis kategori *N-gain* yang diperoleh siswa.



Gambar 4.14 N-gain Siklus 1 dan 2 Kreativitas

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh *N-gain* rendah pada siklus 1 dan 2 sama. Terjadi penurunan pada

jumlah siswa pada kategori sedang yang berdampak pada peningkatan jumlah siswa yang memperoleh kategori *N-gain* tinggi. Rata-rata *N-gain* kreativitas siklus 1 sebesar 0,4 (kategori sedang), siklus 2 sebesar 0,4 (kategori sedang)

Setelah proses pengambilan data dengan menggunakan rubrik, lembar pengamatan dan dokumentasi, selanjutnya perolehan nilai siswa akan dikelompokkan berdasarkan kriteria keberhasilan pada bab 3.

Tabel 4. 15 Persentase Keberhasilan Keterampilan Berbicara Siklus 2

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
76 — 100	18	95%	BSB
51 — 75	0	-	BSH
26 — 50	1	5%	MB
00 — 25	0	-	BB

Berdasarkan tabel di atas, maka pada siklus 2 sudah mencapai 95% siswa. Capaian ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu  $\geq 90\%$

#### 4.1.2.4. Refleksi

Berdasarkan paparan dari hasil pengambilan data pada siklus 2 terhadap keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas maka dapat disimpulkan beberapa hasil seperti pada tabel di bawah ini

Tabel 4.16 Rangkuman Perolehan Siklus 2

Variabel	Rata-Rata Nilai Siswa	Rata-Rata N-Gain	Persentase Capaian BSB
Mengelola diri sendiri	88,16	0,5	84%
Berbicara	89,21	0,5	95%
Kreativitas	85,5	0,4	95%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa target keberhasilan sudah diperoleh pada keterampilan berbicara dan kreativitas.

Penerapan metode peta pikiran pada proses tindakan di siklus 2 dapat digunakan untuk melihat konsistensi dari capaian siswa apakah metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas siswa. Tindakan pada siklus 2 masih dilakukan dalam konteks PJJ. Pada siklus 2, guru sudah melakukan kegiatan sesuai yang direncanakan seperti alokasi waktu yang digunakan bisa terlaksana dengan baik. Setiap tahapan dalam penerapan metode peta pikiran bisa terlaksana secara keseluruhan dan mampu diikuti oleh semua siswa.

Pada siklus 2, siswa menunjukkan respons yang lebih baik dari siklus 1. Hal ini dapat dilihat dari hasil meningkatnya capaian pada lembar pengamatan kegiatan siswa oleh rekan sejawat. Berdasarkan perolehan N-gain per variabel, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara dan kreativitas pada kategori sedang. Berdasarkan persentase siswa yang mencapai kategori BSB, maka disimpulkan bahwa dua variabel sudah mencapai target dan satu variabel masih belum. Maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus 3.

Kendala yang dialami guru pada tahap ini adalah bahwa guru harus berpindah dari satu ruangan/*room* ke ruangan yang lain sehingga proses observasi kurang maksimal. Sebelum saat anak menceritakan peta pikiran mereka, guru terlebih dahulu memberikan urutan kepada siswa untuk bercerita secara bergantian, sehingga guru masuk dari satu ruangan/*room* ke ruangan/*room* yang

mengakibatkan waktu menjadi berkurang karena siswa harus menunggu terlebih dahulu. Oleh karena itu, untuk tindakan selanjutnya, sebelum guru membuka ruangan/*room* guru akan terlebih dahulu memberikan urutan kepada siswa.

### **4.1.3. Siklus III**

#### **4.1.3.1. Perencanaan**

Siklus 3 berlangsung sebagai hasil refleksi yang dilakukan pada siklus 2. Berdasarkan target pencapaian penelitian, hasil dari siklus 2 belum mencapai target. Selain itu pada prosedur pelaksanaan yaitu pada tahap tindakan masih dibutuhkan perbaikan untuk memantapkan penerapan metode peta pikiran. Oleh karena itu direncanakan penelitian dilakukan pada tanggal 21-22 April 2022, pada dua jam tematik (2x60 menit). Perencanaan dilakukan dengan menyusun RPP bersama rekan sejawat atau rekan guru TK-B. Pada perencanaan, disusun tujuan pembelajaran untuk pembelajaran minggu depan. Pelaksanaan tindakan masih dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), menggunakan aplikasi *Ms. Teams*.

Topik pembelajaran tindakan pada siklus 3 adalah formatif pada tema permainan. Pada formatif siswa akan membuat salah satu peta pikiran dari permainan yaitu permainan yoyo atau permainan lompat tali. Pembuatan peta pikiran dilakukan dengan panduan dari guru secara *online*. Setelah siswa menyelesaikan peta pikian, siswa mempresentasikan di depan teman-teman secara *online* dalam kelompok *breakout room*.

Setelah disusun tujuan pembelajaran, guru mengembangkan tujuan menjadi rencana pembelajaran yang kemudian didiskusikan bersama *leader* yaitu wakil kepala sekolah bagian kurikulum. Selanjutnya dilakukan diskusi

berdasarkan hasil refleksi pada siklus 2. Masukan-masukan yang diberikan dilaksanakan guna kemajuan dalam penerapan metode dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Dalam perencanaan, guru mempersiapkan instrumen penelitian berupa rubrik, lembar pengamatan kegiatan guru, lembar kegiatan siswa, dan dokumentasi. Guru memiliki peran sebagai pengajar sekaligus sebagai peneliti saat melakukan tindakan. Rekan sejawat yang akan menjadi pengamat dan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, penerapan metode, dan kegiatan serta respons siswa terhadap penerapan metode peta pikiran adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum.

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi dari hasil pengamatan rekan sejawat pada siklus 2, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu pada saat siswa menceritakan permainan dengan peta pikiran, siswa diminta untuk mengangkat/menunjukkan peta pikiran. Hal ini bertujuan agar siswa lebih fokus mengarahkan pandangan ke layar dan bukan menunduk menghadap ke meja. Selain itu saat siswa menunjukkan peta pikiran kepada teman, siswa juga bisa melihat peta pikiran di layar. Dengan demikian akan memudahkan siswa untuk dengan lebih lancar dalam menyampaikan isi dari peta pikiran.

#### **4.1.3.2. Tindakan**

Tindakan dilakukan pada tanggal 21 dan 22 April 2022 pada jam tematik (2x60 menit). Tindakan dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah dirancang dengan mengikuti tahapan dari mulai pendahuluan, isi, dan penutup. Tindakan pada siklus 3 diikuti oleh 19 siswa dari 20 siswa. Pembelajaran dilakukan secara

*online* menggunakan *Ms. Teams*. Satu siswa tidak dapat mengikuti siklus 3 karena ijin.

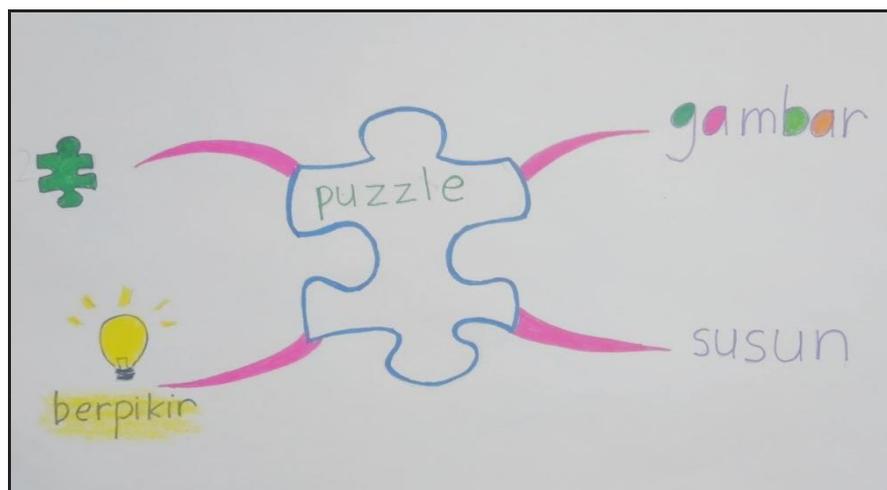
Pada saat dilakukan tindakan, siswa mulai masuk ke dalam *meeting* satu persatu. Siswa tampak langsung menyapa guru saat guru menyusu *join* dalam *meeting*. Bahkan terdapa siswa yang langsung menyalakan *microphone* dan langsung bertanya apa saja yang akan digunakan dalam pembelajaran. Mendengar pertanyaan siswa, guru merasa senang karena siswa memiliki semangat dalam memulai pembelajaran. Siswa lain tampak meresponi pertanyaan teman dengan mengangkat LKS yang akan digunakan yaitu LKS format pembuatan peta pikiran. Melihat antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa, maka guru memilih salah satu siswa dan melakukan *spotlight* pada gambar siswa. Siswa yang di *spotlight* adalah siswa yang mengangkat LKS sesuai dengan agenda pembelajaran.

Pada saat tampilan layar siswa di *spotlight*, guru mendorong agar siswa lain juga mempersiapkan LKS yang sama, karena LKS yang diangkat oleh teman mereka adalah benar. Memulai pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa sangat penting karena selain motivasi berasal dari diri siswa sendiri, motivasi juga bisa dari luar diri siswa seperti dukungan dan dorongan dari orang lain (guru, teman, orangtua).

Setelah semua siswa sudah mempersiapkan perlengkapan belajar (LKS, alat tulis, pensil warna/crayon) maka guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran. Sesuai dengan rancangan pembelajaran, pada tindakan siklus 3 siswa akan melakukan formatif. Guru mendorong siswa untuk meningkatkan kemandiri dalam belajar seperti saat membuat peta pikiran. Guru menjelaskan bahwa peta pikiran adalah sebuah informasi dari apa yang ada di dalam otak atau pikiran.

Untuk memudahkan siswa memahami tentang peta pikiran, maka guru menunjukkan sebuah gelas minum berwarna hijau. Guru bertanya “apa yang kamu pikirkan saat kamu melihat benda ini?”. LVR menjadi siswa pertama yang namanya terpilih berdasarkan *job stick*. LVR mendeskripsikan botol minum menjadi lebih dari 4 kalimat. Siswa kedua EMGS, mampu menceritakan tentang botol dengan kalimat sendiri menjadi empat kalimat. Siswa ketiga adalah ABS. ABS mampu menceritakan dengan lancar menjadi lebih dari 4 kalimat. Struktur kalimat yang diceritakan terdengar mudah untuk dipahami. Siswa juga berusaha mengaitkan pengetahuan yang pernah dipelajari seperti pada kalimat “menggunakan botol minum bisa menjaga lingkungan”. Siswa ke 4 adalah TAPP, juga mampu menceritakan tentang botol lebih dari 4 kalimat. Empat siswa mampu menceritakan tentang botol tanpa bantuan dari orangtua. Setiap siswa selesai menceritakan tentang botol, guru mengajak kelas untuk memberikan apresiasi berupa tepuk tangan.

Melalui aktivitas *review* ini dapat terlihat bahwa ketika memikirkan tentang satu hal, siswa mampu mengaitkannya dengan hal atau cerita yang lain yang berhubungan. Bahkan siswa mampu menerapkan pada pengetahuan yang sudah pernah di dapat sebelumnya pada konteks yang baru. Selanjutnya siswa ditunjukkan sebuah gambar yaitu peta pikiran yang pernah dibuat sebelumnya yaitu *puzzle* seperti gambar di bawah ini:

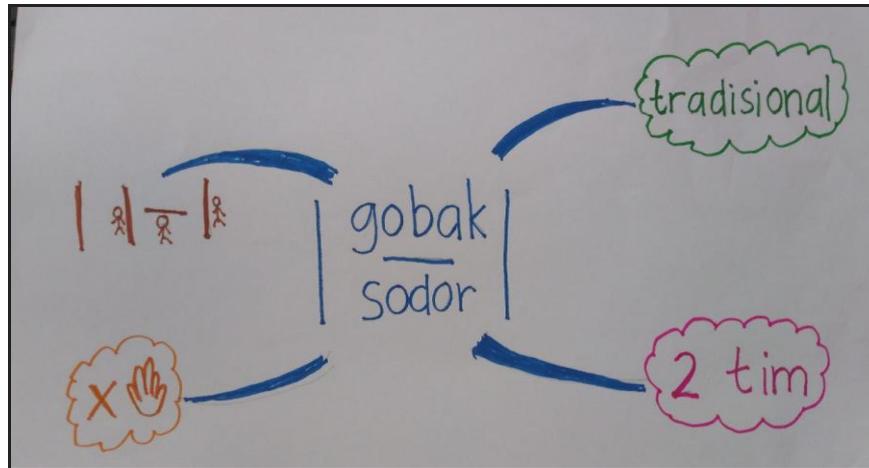


Gambar 4.15 Peta Pikiran pada Tindakan di Siklus 3 (Review)

Saat gambar muncul di layar, siswa langsung berespons dengan mengatakan nama mainan. Kemudian guru meminta kepada siswa yang memiliki mainan *puzzle* di rumah untuk *raise hand* melalui aplikasi *Ms. Teams*. Dengan cepat siswa langsung meresponi instruksi dari guru. Selain itu terdapat siswa yang menyampaikan bahwa dia memiliki mainan *puzzle* yang berbeda yaitu *puzzle jumbo*.

Selanjutnya dua siswa diminta untuk menceritakan tentang peta pikiran *puzzle* dengan melihat gambar dan tulisan yang tertera pada gambar. Dari satu peta pikiran yaitu *puzzle*, ECS mampu mengembangkannya menjadi lima kalimat. Orang kedua adalah YERH. YERH sudah menunjukkan usaha yang baik untuk menyusun kata menjadi struktur kalimat yang mampu dipahami. Walaupun masih dibantu sesekali, namun YERH menunjukkan semangat tidak menyerah dan mencoba sampai semua bagian pada peta pikiran dideskripsikan. Setelah ECS dan YERH menceritakan tentang peta pikiran, guru mengajak siswa untuk memberikan tepuk tangan.

Peta pikiran selanjutnya adalah gobak sodor. Peta pikiran yang ditampilkan pada layar saat pembelajaran seperti di bawah ini:



Gambar 4.16 Peta Pikiran pada Tindakan di Siklus 3

Saat gambar muncul di layar, siswa langsung merespon dengan menyebutkan kata gobak sodor. Siswa pertama yang terpilih adalah CIA. CIA mampu menceritakan dengan baik setiap bagian dari peta pikiran. CIA bahkan menjelaskan dengan intonasi yang menarik. Setelah siswa mengingat kembali pembelajaran dengan topik permainan di rumah, permainan tradisional dan permainan yang dimainkan bersama kelompok, Selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk menggambar peta pikiran.

Pada pertemuan kedua, siswa untuk kegiatan formatif yang sudah dirancang bersama dengan rekan sejawat pada jenjang K3 adalah siswa akan menggambarkan satu permainan yaitu permainan yoyo atau permainan lompat tali. Siswa memilih satu permainannya sesuai dengan keinginan siswa. Dengan panduan pertanyaan dari guru siswa menggambarkan permainan dalam bentuk peta pikiran.

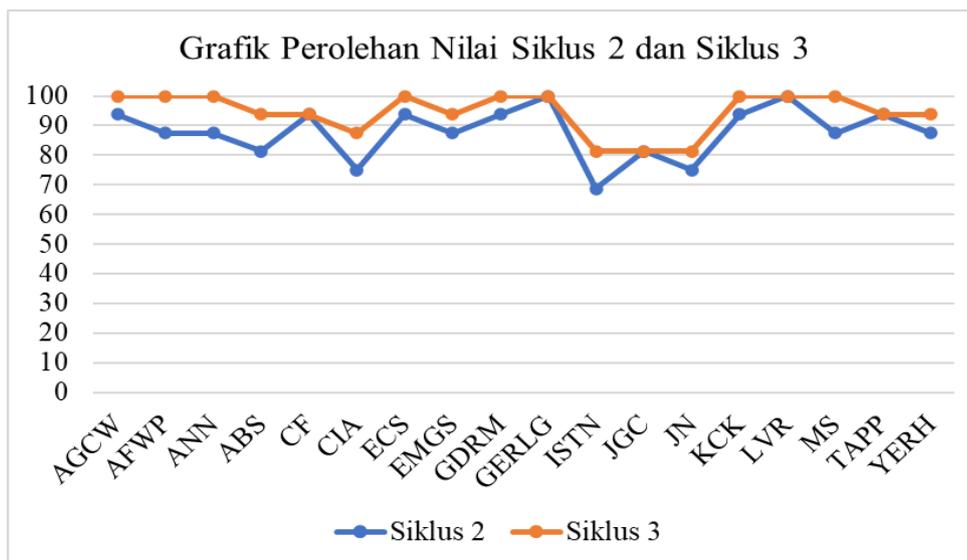
Setelah siswa selesai membuat peta pikiran, guru menjelaskan bahwa siswa akan dibagi menjadi empat ruangan. Sebelum ruangan pada *breakout room* di

buka, guru terlebih dahulu membacakan nama-nama anggota di dalam ruangan sekaligus memberikan urutan kepada siswa untuk menceritakan peta pikiran. Hal ini dilakukan untuk efektivitas waktu. Pada tindakan sebelumnya pada siklus 2, siswa menunggu guru untuk *join* ke ruangan mereka untuk memberikan urutan. Hal ini cukup menghabiskan waktu, sehingga hingga waktu habis, masih ada beberapa siswa yang melanjutkan cerita pada kelas besar (bukan dalam *breakout room*).

Setelah waktu *breakout room* habis, maka secara otomatis semua siswa kembali ke ruangan bersama di *Ms. Teams*. Guru bertanya kepada siswa apakah semua ada yang belum menceritakan tentang peta pikiran kepada teman di ruangan. Semua siswa sudah menceritakan peta pikiran kepada teman. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan menginformasikan kepada siswa agenda pembelajaran selanjutnya.

#### **4.1.3.3. Observasi**

Berdasarkan hasil observasi dan pengambilan data menggunakan rubrik, lembar observasi dan dokumentasi maka diperoleh hasil dari tiga sumber yang berbeda. Perolehan rubrik yang dikonversi menjadi nilai pada keterampilan mengelola diri sendiri dibandingkan dengan siklus 2 dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 4.17 Grafik Siklus 2 dan 3 Keterampilan Mengelola Diri Sendiri

Berdasarkan grafik di atas maka dapat terlihat bahwa dari 18 siswa, tidak ditemukan siswa yang mengalami penurunan nilai. Dari 18 siswa terdapat 13 siswa mengalami peningkatan nilai pada siklus 3. Lima siswa tidak mengalami peningkatan nilai pada siklus 3. Dari lima siswa yang tidak mengalami peningkatan, semuanya sudah mencapai kriteria BSB berdasarkan kriteria keberhasilan.

Berdasarkan hasil dari rubrik, pada tabel di bawah ini akan dipaparkan frekuensi perolehan skor berdasarkan skala pada tiap indikator pada variabel keterampilan mengelola diri sendiri. Melalui tabel frekuensi ini akan terlihat peningkatan atau penurunan setelah diterapkan metode.

Tabel 4. 17 Frekuensi Rubrik Siklus 2 dan 3 (Mengelola Diri Sendiri)

Skala	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4	
	Siklus 2	Siklus 3						
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	1	0	0	0	0
3	6	6	10	5	5	4	9	2
4	12	12	7	13	14	15	10	17

Pada tabel di atas, dapat dilihat peningkatan/penurunan/jumlah yang sama dari frekuensi di tiap indikator. Pada indikator 1, tidak terlihat adanya perbedaan frekuensi. Pada indikator 2, terjadi penurunan pada pada skala 2, skala 3, yang mengakibatkan peningkatan pada skala 4. Pada indikator juga terjadi penurunan pada skala 3, dan peningkatan pada skala 4. Pada indikator 4, terjadi penurunan pada skala 3, dan peningkatan yang besar pada skala 4. Jika disimpulkan maka, penurunan frekuensi pada skala yang kecil mengakibatkan peningkatan pada skala yang lebih besar dan hal ini merupakan hal yang positif. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode memberikan dampak yaitu peningkatan pada skala perolehan siswa yang baik.

Dari empat indikator pada keterampilan mengelola diri sendiri, indikator ke 4 mengalami peningkatan frekuensi yang paling tinggi. Indikator 4 merupakan indikator mendengarkan saat orang lain berbicara. Mendengarkan orang lain yang dimaksud adalah orang-orang yang terlibat di dalam pembelajaran yang berlangsung yaitu guru dan teman. Berdasarkan lembar pengamatan terhadap kegiatan siswa pada poin 1-5 seperti pada tabel di bawah ini:

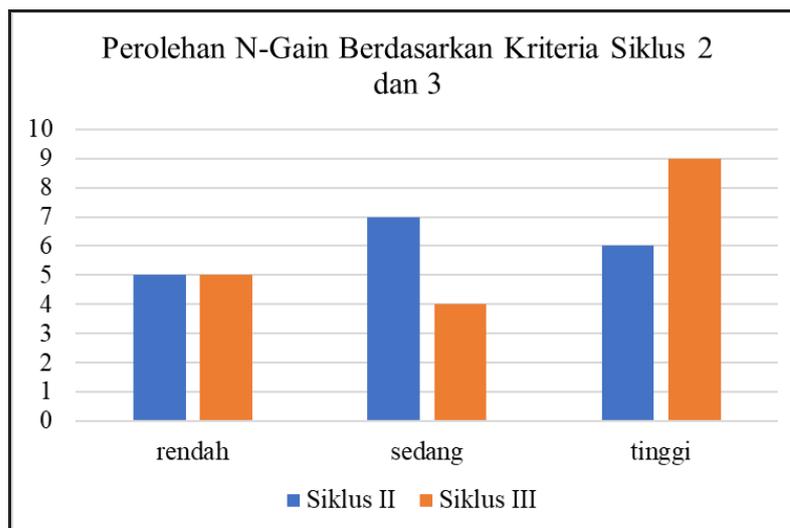
Tabel 4. 18 Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus 3

No	Objek yang Diamati	Skor
1	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	4
2	Siswa mengikuti aktivitas <i>review</i>	4
3	Siswa menyimak penjelasan guru tentang tema permainan	4
4	Siswa menjawab pertanyaan guru	4
5	Siswa mengikuti instruksi guru	4

Dari lima objek yang diamati, aktivitas tersebut dapat diikuti dengan baik jika siswa mendengarkan saat guru dan teman berbicara. Sehingga peningkatan pada indikator 4, didukung oleh hasil lembar pengamatan oleh rekan sejawat. Selain itu hasil dokumentasi berupa rekaman juga ditemukan bahwa siswa semakin baik dalam meresponi setiap instruksi, pertanyaan, dan cerita teman. Hal ini terlihat dalam aktivitas pendahuluan yaitu tanya jawab. Instruksi penggunaan tombol-tombol seperti *raise hand* memperlihatkan kecepatan dalam meresponi orang yang sedang berbicara. Selain itu siswa juga bertanya saat mengalami kebingungan atau kesulitan dalam membuat peta pikiran.

Berdasarkan lembar pengamatan kegiatan guru yang dilakukan oleh rekan sejawat diperoleh skala maksimal yaitu 4 dari setiap poin yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran memberikan dampak yang baik dalam pencapaian keterampilan siswa.

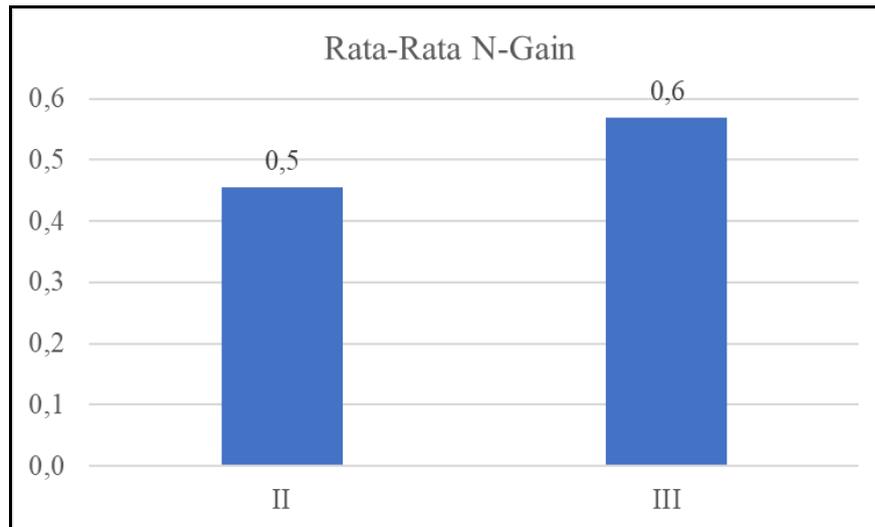
Perbandingan perolehan nilai *N-gain* pada siklus 2 dan 3 dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.18 N-gain Siklus 2 dan 3 (Mengelola Diri Sendiri)

Dilihat dari diagram di atas, pada siklus 3 terjadi peningkatan pada perolehan *N-gain* kategori tinggi sebanyak sembilan siswa. Pada siklus 3, terdapat 9 siswa dengan perolehan *N-gain* kategori tinggi, empat siswa kategori sedang dan lima siswa dengan kategori rendah. *N-gain* kategori rendah terjadi jika siswa mengalami penurunan nilai pada siklus 3. *N-gain* kategori rendah juga bisa dilihat jika tidak terjadi peningkatan maupun penurunan artinya nilainya sama. Pada siklus 3, jumlah siswa dengan kategori rendah dapat di jabarkan sebagai berikut: dua siswa yaitu GERLG dan LVR sudah mencapai skor maksimal, sehingga tidak akan terjadi peningkatan lagi. Lima siswa yang masuk ke kategori *N-gain* rendah juga sudah mencapai kriteria keberhasilan BSB.

Rata-rata perolehan *N-gain* pada siklus 2 dan 3 dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



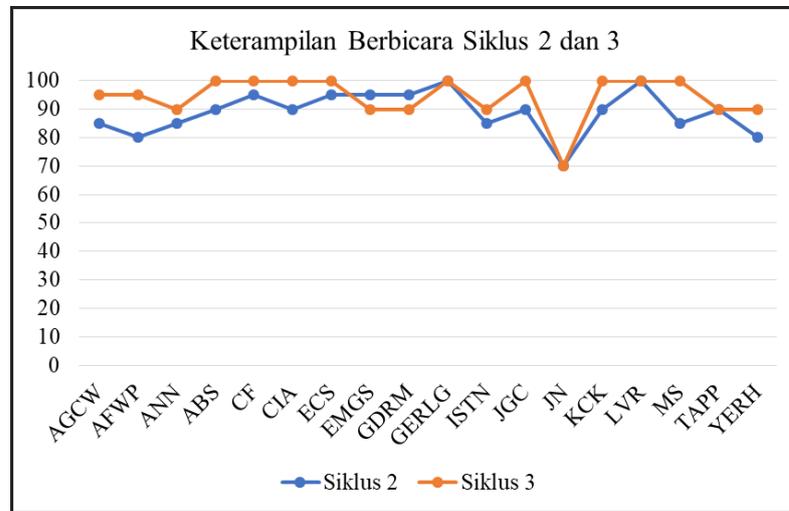
Gambar 4.19 Rata-rata N-gain Siklus 2 dan 3 (Mengelola Diri Sendiri)

Berdasarkan hasil rata-rata di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode peta pikiran dapat meningkatkan rata-rata *N-gain* keterampilan mengelola diri sendiri hingga mencapai 0,6 (sedang). Di bawah ini akan ditampilkan tabel persentase siswa yang sudah mencapai kategori BSB berdasarkan kriteria pada bab 3:

Tabel 4.19 Persentase Keterampilan Mengelola Diri Sendiri Siklus 3

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
76 — 100	19	100%	BSB
51 — 75	0	-	BSH
26 — 50	0	-	MB
00 — 25	0	-	BB

Selanjutnya akan ditunjukkan hasil pengambilan data dari keterampilan berbicara seperti pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.20 Grafik Siklus 2 dan 3 (Keterampilan Berbicara)

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat terdapat 15 titik yang mengalami peningkatan, dua titik yang mengalami penurunan dan satu titik berada pada titik yang sama. Artinya terdapat 15 siswa yang dilainya meningkat dari siklus 2, dua siswa yang mengalami penurunan nilai. Siswa yang mengalami penurunan nilai adalah EMGS dan GDRM. Pada siklus 2 EMGS dan GDRM memperoleh nilai 95 dan keduanya mengalami penurunan sebanyak lima poin. Penurunan dari EMGS berada pada indikator 1 yaitu *poise*, menunjukkan ketenangan saat berbicara. Pada siklus 3, EMGS terlihat terburu-buru saat berbicara, dan selalu melihat ke arah samping atau pendamping. GDRM juga mengalami penurunan pada indikator 1. GDRM secara umum merupakan siswa yang aktif dalam berbicara, baik itu bercerita, maupun tanya jawab. Namun pada siklus 3 kondisi GDRM tidak sehat atau sedang sakit. Berdasarkan dokumentasi, pada saat pembelajaran hampir selesai. GDRM meminta izin kepada guru untuk meninggalkan kelas lebih dulu karena merasa mual.

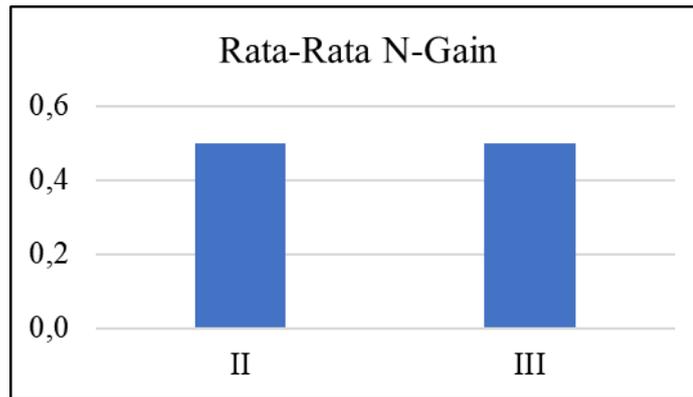
Berdasarkan frekuensi perolehan skor dari rubrik dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.20 Frekuensi Rubrik Siklus 2 dan 3 Keterampilan Berbicara

Skala	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4		Indikator 5	
	siklus 2	siklus 3								
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0
3	12	6	1	2	4	3	13	6	5	1
4	7	13	18	17	14	16	5	12	13	18

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari siklus 2 ke siklus 3 terjadi peningkatan pada skala 4 pada semua indikator keterampilan berbicara. Peningkatan frekuensi skor yang besar menjadikan peningkatan pada nilai siswa. Rata-rata nilai keterampilan berbicara pada siklus 3 adalah 94,7. Pada siklus 3 nilai rata-rata *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,5. Berdasarkan kategori maka termasuk kategori sedang.

Berdasarkan lembar pengamatan kegiatan siswa pada siklus 3 teramati bahwa pada poin ke 8 di mana siswa mempresentasikan peta pikiran yang dibuat dengan bahasa sendiri mencapai skala maksimal yaitu 4. Hal ini terlihat melalui kemampuan siswa saat menceritakan peta pikiran. Setelah diperoleh hasil bahwa siswa mengalami peningkatan nilai, pada diagram di bawah ini akan terlihat perolehan *N-gain* rata-rata pada keterampilan berbicara dari siklus 2 dan siklus 3.



Gambar 4.21 Rata-rata N-gain Siklus 2 dan 3 Keterampilan Berbicara

Pada diagram di atas, yaitu pada keterampilan berbicara, terlihat bahwa rata-rata *N-gain* yang diperoleh adalah sama yaitu 0,5 dengan kategori sedang.

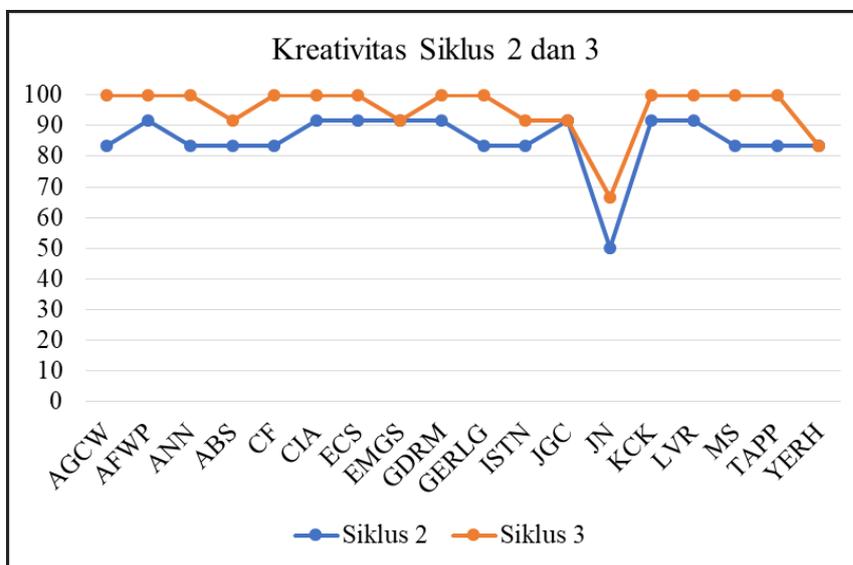
Selanjutnya berdasarkan capaian nilai keterampilan berbicara pada siklus 3, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 21 Persentase Keberhasilan Keterampilan Berbicara Siklus 3

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
76 — 100	18	95%	BSB
51 — 75	1	5%	BSH
26 — 50	0	-	MB
00 — 25	0	-	BB

Dari tabel di atas maka dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan siswa yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 3 penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa TK-B.

Variabel selanjutnya adalah kreativitas. Melalui instrumen rubrik maka diperoleh nilai seperti yang tergambar pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.22 Grafik Siklus 2 dan 3 Kreativitas

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat bahwa terdapat tiga titik yang berada pada titik yang sama dan 15 berada pada titik yang berbeda dengan titik berwarna jingga berada di atas titik warna biru. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 15 siswa yang mengalami peningkatan dan 3 siswa yang memiliki nilai siklus 2 dan 3 yang sama. Berdasarkan kategori keberhasilan siswa TK sesuai dengan adendum penilaian SLH, maka BSB merupakan target dari pembelajaran. Artinya tujuan dari pembelajaran adalah tercapainya perkembangan yang maksimal (BSB). Namun terdapat juga kondisi khusus JN, dengan kondisi yang berbeda atau kebutuhan khusus yang tidak bisa di samakan target pencapaian seperti teman yang lain. Kondisi khusus dari JN seperti yang tergambar pada kondisi awal siswa. Sampai dengan siklus 3, perolehan skor JN sampai pada nilai 50. Berdasarkan kriteria keberhasilan maka JN berada pada kategori MB (Mulai Berkembang).

Berdasarkan hasil lembar pengamatan pada poin 4 yaitu siswa menjawab pertanyaan guru diperoleh nilai maksimal yaitu 4. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu aspek dalam indikator kreativitas yaitu siswa bertanya ataupun menjawab pertanyaan dapat dilakukan dengan baik oleh siswa selama pembelajaran dan proses penerapan metode peta pikiran. Pada poin 7 yaitu siswa membuat peta pikiran secara mandiri dengan panduan pertanyaan dari guru mendapat nilai maksimal yaitu 4. Salah satu indikator dalam kreativitas siswa memiliki *originality*. Sehingga melalui panduan saja, siswa mampu melewati proses berpikir sendiri-sendiri dan menuangkannya ke dalam kertas dalam bentuk peta pikiran. Pada poin 8 yaitu siswa mempresentasikan *mind map* yang dibuat dengan bahasa sendiri, juga diperoleh nilai maksimal yaitu 4. *Fluency* merupakan indikator ke 3. Di sini siswa menyampaikan pendapat mereka. Pendapat yang dimaksud adalah ketiga siswa menyampaikan gambar apa yang akan mereka gambarkan dan proses di mana mereka mempresentasikan peta pikiran yang mereka buat.

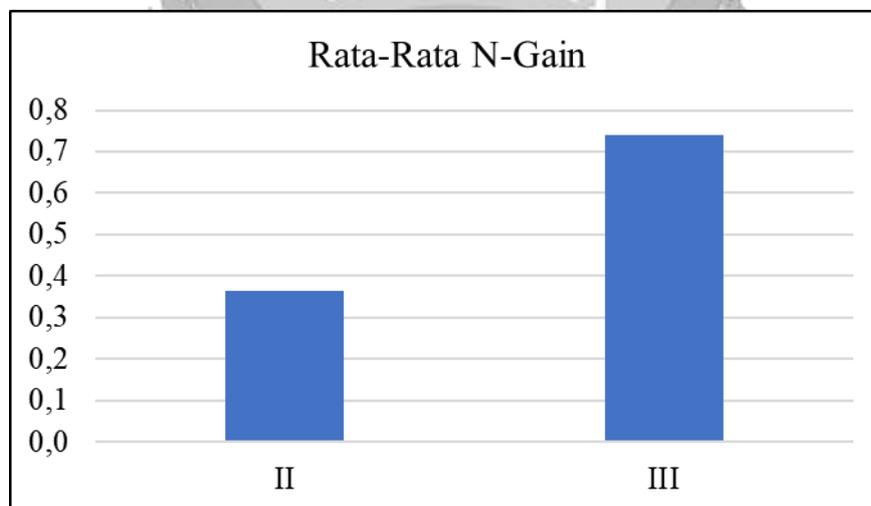
Tabel 4.22 Frekuensi Perolehan Rubrik Siklus 2 dan 3 Kreativitas

Skala	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3	
	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 2	Siklus 3	Siklus 2	Siklus 3
1	0	0	0	0	0	0
2	1	0	1	0	1	1
3	16	3	0	3	11	2
4	2	16	18	16	7	16

Tabel di atas menunjukkan frekuensi perolehan rubrik pada kreativitas di siklus 3. Dari indikator 1 dan indikator 3 terjadi peningkatan pada skala 4. Namun pada indikator 2 terjadi penurunan jumlah siswa yang memperoleh skala 4.

Indikator 2 pada kreativitas adalah *flexibility*. Dua siswa yang mengalami penurunan skala adalah ABS dan YERH. Pada siklus 3, ABS dan YERH sama-sama memperoleh skala 3 pada rubrik. Berdasarkan hasil dokumentasi menunjukkan bahwa ABS dan YERH sering meminta bantuan kepada pendamping.

Setelah dilakukan pengambilan data, maka dianalisis perolehan *N-gain* masing-masing siswa. Berdasarkan kriteria *N-gain* maka dapat dilihat perubahan rata-rata *N-gain* kreativitas pada siklus 2 dan siklus 3 adalah sebagai berikut:



Gambar 4.23 Rata-rata N-gain Siklus 2 dan 3 Kreativitas

Berdasarkan rata-rata *N-gain* di atas maka terjadi peningkatan rata-rata *N-gain* dari siklus 2 ke siklus 3. Dari kriteria sedang menjadi kriteria tinggi. Ini menunjukkan bahwa penerapan metode peta pikiran mampu meningkatkan kreativitas siswa TK-B.

Selanjutnya akan dianalisis persentase siswa yang mencapai kategori BSB pada siklus 3 seperti pada table di bawah:

Tabel 4. 23 Persentase Keberhasilan Kreativitas Siklus 3

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
76 — 100	18	95%	BSB
51 — 75	1	5%	BSh
26 — 50	0	-	MB
00 — 25	0	-	BB

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase siswa yang sudah mencapai kategori BSB sebesar 95% sudah mencapai target pada bab 3. Artinya siswa yang mencapai kriteria BSB  $\geq 90\%$

#### 4.1.3.4. Refleksi

Berdasarkan paparan pada siklus 3 maka disimpulkan bahwa hasil dari perolehan *N-gain* pada keterampilan mengelola diri sendiri sebesar 0,6 (sedang) dengan nilai rata-rata siswa 94,7, keterampilan berbicara sebesar 0,5 (sedang) dengan nilai rata-rata siswa 94,7, kreativitas sebesar 0,7 (tinggi) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 90,83. Persentase pencapaian siswa pada kategori BSB pada keterampilan mengelola diri sendiri sebesar 100%, keterampilan berbicara sebesar 95%, kreativitas 95%. Data perolehan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 24 N-Gain, Nilai rata-rata, Persentase Setiap Variabel

Variabel	N-Gain	Nilai Rata-Rata	Persentase
Keterampilan Mengelola Diri Sendiri	0,6 (sedang)	94,7	100%
Keterampilan Berbicara	0.5 (sedang)	94,7	95%
Kreativitas	0,7 (tinggi)	90,83	95%

Persentase siswa yang mencapai kategori BB sampai BSB pada tiap siklus dapat dilihat dalam tabel di bawah ini. Tabel di bawah ini akan menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari siklus 1-3 pada ketiga variabel.

Tabel 4. 25 Persentase Pencapaian di Setiap Variabel

SI K	Keterampilan Mengelola Diri Sendiri				Keterampilan Berbicara				Kreativitas			
	Persentase				Persentase				Persentase			
LU	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB	BS B	BS H	MB	BB
1	68%	26 %	5%	-	58 %	42 %	-	-	32 %	63 %	5%	-
2	84%	16 %	-	-	95 %	5%	-	-	95 %	-	5%	-
3	100 %	-	-	-	95 %	5%	-	-	95 %	5%	-	-

Dari tabel di atas, pada keterampilan mengelola diri sendiri, persentase siswa yang mencapai kategori BSB sebesar 100%. Siswa yang mencapai kategori BSB pada keterampilan berbicara sebesar 95%. Siswa yang mencapai kategori BSB pada kreativitas sebesar 95%.

Berdasarkan lembar pengamatan oleh rekan sejawat, hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti proses dari penerapan metode peta pikiran mulai dari awal hingga akhir. Selain itu pengamatan terhadap kegiatan guru juga menunjukkan hasil yang memuaskan, di mana guru mampu menerapkan metode sesuai dengan tahapan-tahapan metode peta pikiran.

Selama penerapan metode peta pikiran pada tindakan ke 3, guru tidak menghadapi banyak kendala. Hal ini karena guru sudah mulai terampil dalam menerapkan metode peta pikiran dan siswa juga sudah beradaptasi dengan tahapan-tahapan penerapan metode peta pikiran. Tabel di bawah ini menunjukkan peningkatan perolehan skor pada lembar pengamatan kegiatan guru dan lembar pengamatan kegiatan siswa seperti pada tabel di bawah ini dari siklus 1 hingga siklus 3.

Tabel 4. 26 Lembar Pengamatan Aktvitas Guru Siklus 1-3

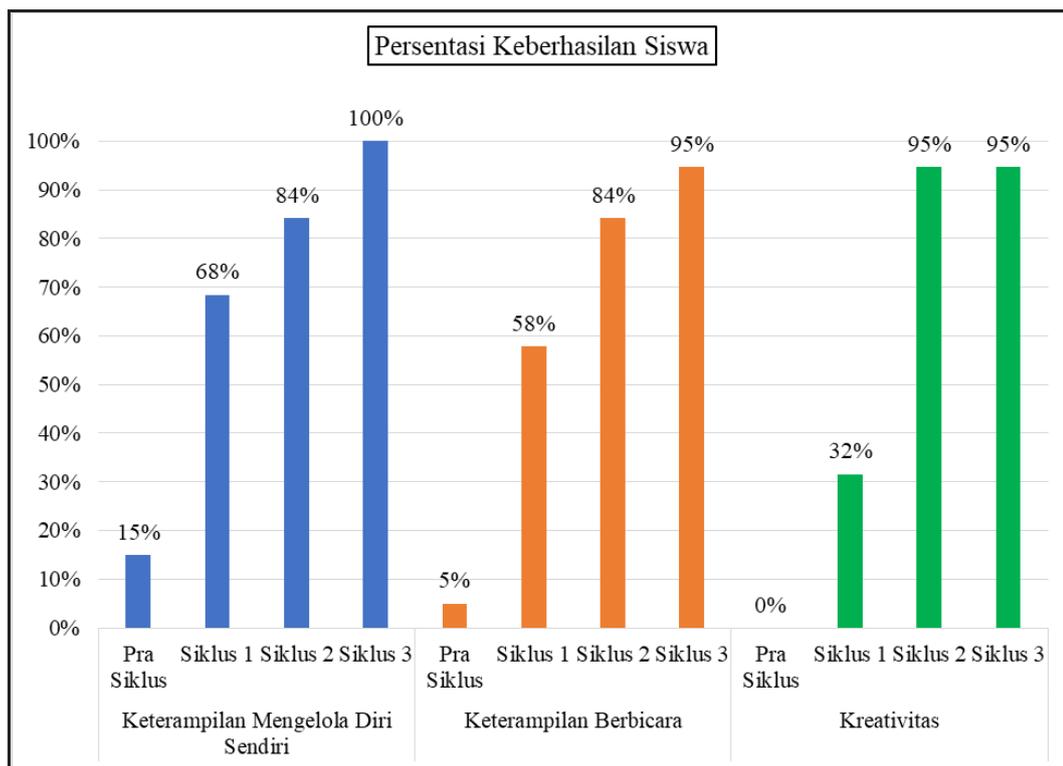
<b>Objek yang Diamati</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>	<b>Siklus 3</b>
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	3	4	4
Guru meminta siswa menyiapkan kelengkapan belajar	4	4	4
Guru menjelaskan peraturan kelas	2	3	4
Guru melakukan <i>review</i> pembelajaran	4	4	4
Guru menjelaskan pembelajaran yaitu tema permainan	4	4	4
Guru melakukan aktivitas tanya jawab dengan siswa	4	4	4
Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membuat <i>mind map</i> secara mandiri dengan panduan pertanyaan	4	4	4
Guru mengamati siswa saat siswa membuat <i>mind map</i>	4	4	4
Guru mengajak siswa untuk mempresentasikan hasil <i>mind map</i>	4	4	4
Guru menyimpulkan pembelajaran	3	4	4
Guru menutup pembelajaran	4	4	4
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>43</b>	<b>44</b>

Berdasarkan tabel di atas maka terlihat adanya peningkatan dari perolehan lembar pengamatan kegiatan guru dari total skor 30 pada siklus 1, menjadi 43 pada siklus 2, dan pada siklus 3 menjadi 44. Selanjutnya, juga terjadi peningkatan perolehan dari lembar pengamatan siswa dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.27 Lembar Pengamatan Aktvitas Siswa Siklus 1-Siklus 3

<b>Objek yang diamati</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>	<b>Siklus 3</b>
Siswa menyiapkan pelengkapan belajar	4	4	4
Siswa mengikuti aktivitas <i>review</i>	4	4	4
Siswa menyimak penjelasan guru tentang tema permainan	3	4	4
Siswa menjawab pertanyaan guru	3	4	4
Siswa mengikuti instruksi guru	2	4	4
Siswa mengikuti peraturan kelas	2	4	4
Siswa membuat <i>mind map</i> secara mandiri dengan panduan pertanyaan dari guru	2	3	4
Siswa mempresentasikan <i>mind map</i> yang sudah dibuat dengan bahasa sendiri	2	3	4
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>30</b>	<b>32</b>

Pada lembar pengamatan siswa di atas, pada siklus 1 skor mencapai 20, pada siklus 2 skor mencapai 30, dan pada siklus 3 skor menjadi 32. Skor maksimal pada lembar pengamatan siswa adalah 32.



Gambar 4.24 Persentasi BSB dari Pra Siklus-Siklus 3

Berdasarkan grafik di atas maka pada ketiga variabel yaitu keterampilan mengelola diri sendiri, keterampilan berbicara, dan kreativitas sudah mencapai 90. Maka dari hasil tersebut siklus berhenti pada siklus ke 3.

#### 4.2. Pembahasan

Dalam pembahasan akan diuraikan temuan-temuan selama proses siklus berlangsung mulai dari siklus 1 sampai siklus 3 yang merupakan hasil dari tindakan.

Berdasarkan hasil dari tindakan siklus 1 menggunakan peta pikiran capaian terjadi peningkatan dari kondisi pra siklus pada keterampilan mengelola diri mencapai 68%, keterampilan berbicara 58%, dan kreativitas 32%. Dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,46 dengan kategori sedang. Artinya penerapan metode peta

pikiran mampu meningkatkan keterampilan mengelola diri, keterampilan berbicara, dan kreativitas pada kategori sedang.

Dari capaian di atas terdapat dua siswa yang mengalami penurunan pada skor yaitu JN dan KCK. Berdasarkan adendum penilaian Sekolah Lentera Harapan, tertulis bahwa secara umum siswa tidak mengalami penurunan pada kategori kecuali jika ada kondisi khusus misalnya siswa dalam keadaan sakit. Dalam hal ini perolehan skor yang terjadi tidak membuat JN dan KCK mengalami penurunan kategori. JN dan KCK tetap berada pada kategori yang sama seperti pada kondisi pra siklus untuk keterampilan mengelola diri sendiri yaitu JN (BSH) dan KCK (BSB).

Pada siklus 2 variabel kreativitas mengalami persentase peningkatan dari siklus 1 yang signifikan yaitu dari 32% menjadi 95% mengalami peningkatan sebesar 63% dengan nilai rata-rata 85,5. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianti dan Wulandari (2021, 152-160) menunjukkan adanya hubungan yang positif antara peta pikiran dan kreativitas. Penelitian sebelumnya oleh Acesa (2020, 581-586), dengan metode pre eksperimen yaitu metode kuantitatif di mana pemberian perlakuan peta pikiran dilakukan satu kali pertemuan mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 45,42 menjadi 83,79. Hasil dari penelitian kuantitatif bisa digeneralisasikan sehingga menurut peneliti capaian rata-rata antara penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian hampir sama.

Rachmawati dan Kurniati (2011, 27) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah pemberian rangsangan baik secara mental maupun psikologis. Peta pikiran menjadi rangsangan mental secara kognitif bagi anak karena sebagai stimulus agar anak berpikir kreatif. Rangsangan psikologis

yang dilakukan adalah dengan memberikan motivasi dan pujian kepada siswa setiap kali siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan pemberian *reward* berupa *sticker* di akhir pembelajaran. Rangsangan mental dan psikologis ini mampu memberikan suasana aman dan menyenangkan bagi siswa.

Hal ini dapat terlihat dari kelancaran (*fluency*) siswa membuat peta pikiran melalui aktivitas tanya jawab serta menambahkan simbol yang tepat untuk peta pikiran. Pada siklus 2 siswa mempelajari tentang sub topik permainan berkelompok gobak sodor. Siswa yang belum pernah mendengar nama permainan mampu menyesuaikan diri dengan cara mencoba menggambarkan peta pikiran artinya kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri (*flexibility*) dapat terlatih. Siswa juga menunjukkan kreativitas dengan menggunakan detail-detail yang berbeda namun sesuai dengan topik utama dan mampu dijelaskan dengan baik peta pikiran yang mereka buat.

Keterampilan mengelola diri pada siklus 3 mencapai keberhasilan sebesar 100%. Artinya semua siswa yang hadir pada siklus 3 termasuk JN masuk ke dalam kategori BSB. Pada siklus 3, JN memperoleh skor sebesar 81,25. JN terus mengalami peningkatan pada keterampilan mengelola diri sendiri mulai dari siklus 1-3. Peningkatan yang terjadi di siklus 3 berada pada indikator 1 dan 4. Secara medis JN memiliki keterbatasan. Indikator 1 adalah kemandirian dalam mengikuti peraturan. Indikator 4 adalah mendengarkan saat orang lain berbicara. Kedua indikator ini tidak menjadi kendala karena kondisi JN tidak menghambat bagaimana JN mengikuti peraturan sama halnya dengan indikator 4. Artinya pada indikator 1 dan 4 JN tetap bisa mengalami peningkatan.

### 4.3. Keterbatasan Penelitian

Terdapat keterbatasan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- 1) Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara *online* sehingga proses observasi yang dilakukan oleh observer/rekan sejawat terhadap respons siswa menjadi terbatas, seperti jaringan internet yang kurang stabil menyebabkan wajah siswa tidak terlihat di layar.
- 2) Selama proses belajar secara *online*, siswa didampingi oleh pendamping/orangtua. Dalam hal ini guru memiliki keterbatasan dalam melihat peran orangtua selama pembelajaran.
- 3) Perpindahan jadwal belajar yang cukup padat dari sesi pertama ke sesi kedua pada waktu dilakukannya tindakan menyebabkan *screen time* menjadi lebih lama. Hal ini juga menyebabkan kelelahan dalam diri anak.

