

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MELALUI PENERAPAN *MIND MAPPING* PADA ANAK
KELOMPOK B TK ANDI BINTANG**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

PUTRI JUNAIDI
2002070019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MELALUI PENERAPAN *MIND MAPPING* PADA ANAK
KELOMPOK B TK ANDI BINTANG**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

PUTRI JUNAIDI
2002070019

Pembimbing:

- 1. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag**
- 2. Subhan S.Pd.I., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Putri Junaidi
Nim : 2002070019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi ataupun duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya dan segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



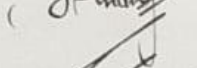
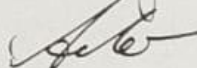
Putri Junaidi
Nim. 2002070019

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Di TK Andi Bintang*" yang ditulis oleh Putri Junaidi NIM 2002070019, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin, 05 Mei 2025* bertepatan dengan *07 Zulkaidah 1446 Hijriah*, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 27 Agustus 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Subhan, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910519 201903 2 015

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ (اما بعد)

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan *Mind Mapping* Pada Anak di TK Andi Bintang”.

Shalawat serta salam atas junjungan Nabi muhammad SAW, yang merupakan suri tauladan bagi umat Islam selaku para pengikutnya. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, nasehat, dorongan, saran, dan kerjasama dari berbagai pihak yang sangat membantu saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak yang tak terhingga dari ketulusan hati terkhusus kepada kedua orang tercinta yaitu ayahanda Junaidi Mokhtar yang senantiasa mendoakan dan mendukung anak perempuannya terutama dalam urusan perkuliahan dan Almarhumah Ibunda Nurbaya yang tersayang terima kasih karena telah

membesarkan sejak kecil hingga dewasa dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga, yang selalu mendukung penulis dalam setiap situasi dan kondisi, memberikan nasehat dan saran kepada anak perempuannya semasa hidupnya, orang yang berpengaruh penting terhadap penulis terutama dalam urusan perkuliahannya dan selalu mendoakan anaknya agar selalu diberi kelancaran dalam urusannya, semoga bapak sehat selalu dan panjang umur dan semoga almarhumah (ibu) dilapangkan kuburnya dan doa dari anakmu ini akan selalu tetap terkirim.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak di sampaikan dengan hormat kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag., dan juga kepada para jajarannya yakni Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Bapak Dr. Masruddin, M.Hum., dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Takdir., S.H.I., M.H. yang telah membina peneliti menimba ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd Selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama. Yang

telah banyak memberikan motivasi serta mencurahkan perhatian dalam membimbing dan memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

3. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo, Rifa'ah Mahmuda Bulu, S.Keg., M.Kes selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, beserta para Dosen dan staf yang selama ini banyak memberikan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Subhan S.Pd.I., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selama ini meluangkan waktu dan memberikan ilmunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis menyusun skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Eka Poppi Hutami S.Pd.I., M.Pd selaku Dosen Penguji I dan Ibu Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan kritik dan saran demi kelengkapan skripsi ini.
6. Para Dosen dan Pegawai dikampus Institut Agama Islam Negeri Palopo yang selama ini banyak membantu selama perkuliahan.
7. Kepala Perpustakaan IAIN Palopo Zainuddin S, S.E., MAK dan segenap karyawan IAIN Palopo yang telah memberikan peluang untuk mengumpulkan buku-buku dan melayani penulis untuk keperluan studi kepustakaan dalam penulisan skripsi ini.

8. Andi Ayuni, S.Pd., Gr. Selaku Kepala Sekolah dan Ibu Ilmiah, S.Pd. AUD dan Ibu Nurung serta anak didik TK Andi Bintang Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Kepada saudara tersayang yaitu kakak laki-laki penulis Sharul Ramadani Junaidi dan adik laki-laki penulis Nabil Junaidi yang selama ini sudah memberikan dukungan terutama finansial atau pun keperluan-keperluan kuliah penulis yang selalu diusahakan serta selalu mendoakan juga, semoga yang telah diberi menjadi berkah dan pahala dan semoga diberi balasan yang terbaik dari Nya.
10. Kepada sahabat penulis (Muhammad Harmansyah, Matheos Yullex, Muhammad Zulfikar, Klaramita, Intan Cahya, Indah Sari, Nursanti dan Karina Baharuddin) yang selalu ada menemani dalam suka dan duka, memberikan semangat, masukan dan dukungan serta motivasi dari sejak dibangku perkuliahan hingga pada tahap penyelesaian skripsi.
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo (khususnya kelas A), dan teman-teman PLP II TK Jumnih serta teman-teman KKN Posko desa Mekarsari yang selama ini membantu dan memberikan saran sehubungan dengan penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bantuan, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat

kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun sangat diharapkan.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan semoga Allah SWT menuju kearah yang benar dan lurus, Aamiin

Palopo, 28 April 2025

Putri Junaidi
NIM 2002070019

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Pedoman Transliterasi Arab Latin pada penulisan skripsi ini mengacu pada hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Tabel 0.1 Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak di lambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Sad	Ş	Es (dengan titik diatas)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik diatas)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik diatas)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamza	—’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamsah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa di beri tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab. Seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa arab yang lambnagnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2 Transliterasi Vocal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangny berupa gabungan antara harakat an huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3 Transliterasi Vocal Rangkap

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ :kaifa

هَؤُلَ : haula

1. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4 Transliterasi Maddah

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ اِ اُ ...	<i>Fathah dan Alif atau ya</i>	Ā	A dengan garis diatas
يَ	<i>Kasrah atau ya</i>	ī	I dan garis di atas

وْ	Dhammah atau wau	Ū	U dan garis diatas
----	------------------	---	--------------------

Garis datar di atas huruf *a*, *i*, dan *u* bisa juga di ganti dengan garis lengkung seperti huruf *v* yang terbalik menjadi *â*, *î*, dan *û* . Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh:

مَاتَ : mâtâ

رَمَى : ramâ

يَمُوتُ :yamûtu

2. *Ta marbūṭah*

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *Fatḥah*, *Kasrah* dan *Dammah* transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang terakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandan *g al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضْلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

3. *Syaddah (Tasydîd)*

Syaddah atau *Tasydîd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah *Tasydîd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّينَا	: <i>najjaīnā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-ḥajj</i>
نُهِمُّ	: <i>nu'ima</i>
حَدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf َber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah(i)*.

Contoh:

حَلِيْ	: 'alī (bukan 'aly atau 'aliyy)
حَرَبِيْ	: 'arabi (bukan 'arabiyy atau 'araby)

4. Kata sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang transliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qomariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>Al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>Al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>Al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>Al-bilādu</i>

5. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : ta'murūna
النَّوْءُ : al-nau'
شَيْءٌ : syai'un
أَمْرٌ : umirtu

6. Penulisan Bahasa Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan Bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan Bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

FīṢilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt bi 'umūm al-lafẓ lā bi khusūṣ al-sabab

7. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*
بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah* ditransliterasikan dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All caps*) dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (EYD) yang berlaku. Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama dalam permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK,DP,CDK dan DR).

Contoh :

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

‘Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur’ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-munqiz min al-Ḍalāl

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt., : *Subhanahu Wata’ala*

Saw., : *Sallallahu ‘Alaihi Wassallam*

As : *‘alaihi al-salam*

Ra : *Radialla ‘anha*

H : Hijriyah

M : Masehi

SM : Sebelum Masehi

L : Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

W : Wafat

HR : Hadis Riwayat

No. : Nomor

Vol : Volume

UIN : Universitas Islam Negeri

SD : Sekolah Dasar

IAIN : Institut Agama Islam Negeri

PAUD : Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR AYAT.....	xxi
DAFTAR HADIST.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
DAFTAR ISTILAH	xxvii
ABSTRAK	xxviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian yang Relevan.....	8
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Penelitian.....	36
C. Tempat Penelitian.....	36
D. Faktor yang Diselidiki.....	37

E. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	37
F. Sasaran Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Pengumpulan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. An-Nahl 16/44: 1.....	1
--	---

DAFTAR HADIST

HR. Iman Bukhori 1 Hadist Tentang Penggunaan Media Sebagai Visual Media Pembelajaran	3
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	11
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Tingkat Pencapaian Peningkatan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	41
Tabel 3. 2 Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia dini Dalam Bentuk Ceklis	43
Tabel 3. 3 Rubrik Instrumen Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak	44
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian	49
Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Pra Tindakan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak didik.....	55
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan.....	56
Tabel 4. 3 Perencanaan Kegiatan Siklus 1	57
Tabel 4. 4 Hasil Penelitian Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik Dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus I.....	69
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Siklus I.....	70
Tabel 4. 6 Perencanaan Kegiatan Siklus II	73
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Tingkatan Capaian Perkembangan Anak dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II	87
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Siklus II.....	88
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Data Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	89

Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan
Masalah Anak Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II **Error! Bookmark not
defined.**

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	32
Gambar 3. 1 Bagan Siklus PTK dari Kurt Lev	35
Gambar 3. 2 Lokasi Penelitian TK Andi Bintang Kota Palopo	36
Gambar 4. 1 Struktur TK Andi Bintang Kota Palopo	53
Gambar 4. 2 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak	56
Gambar 4. 3 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus I.....	70
Gambar 4. 4 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus II	88
Gambar 4. 5 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	103
Lampiran 2 Absen Kehadiran Anak Didik TK Andi Bintang Kota Palopo.....	127
Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen Penelitian	128
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Anak	128
Lampiran 5 Instrumen Observasi Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II	139
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Siklus I Dan Siklus II	143
Lampiran 7 Permohonan Surat Izin Meneliti.....	145
Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian	146
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	147
Lampiran 10 Surat Keterangan Mengaji	148
Lampiran 11 Riwayat Hidup Penulis	149

DAFTAR ISTILAH

TK : Taman Kanak-kanak

BB : Belum Muncul

SM : Sudah Muncul

Skor : Nilai

TCP : Tingkat Capaian Perkembangan

ABSTRAK

Putri Junaidi, 2025. “*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Penerapan Mind Mapping pada Anak di TK Andi Bintang.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Fatmaridah Sabani dan Subhan.

Skripsi ini membahas tentang pemanfaatan *Mind Mapping* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini khususnya anak usia 5–6 tahun di TK Andi Bintang Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok B TK Andi Bintang melalui penerapan *Mind Mapping*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak meningkat secara signifikan setelah penerapan *Mind Mapping*. Pada pra-tindakan, persentase kemampuan pemecahan masalah anak berada pada angka 20%. Setelah pelaksanaan siklus I, meningkat menjadi 42,7%, dan pada siklus II mencapai 76%. Dengan demikian penerapan *Mind Mapping* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, *Mind Mapping*, Anak Usia Dini

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Putri Junaidi, 2025. *“Improving Problem-Solving Skills through the Application of Mind Mapping in Children at TK Andi Bintang.”* Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Fatmaridah Sabani and Subhan.

This thesis examines the use of Mind Mapping as an effective learning tool to enhance problem-solving skills in early childhood, particularly among 5–6-year-old children at TK Andi Bintang, Palopo City. The study aimed to improve the problem-solving ability of Group B students through the implementation of Mind Mapping. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, involving 15 children as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using qualitative descriptive techniques. The findings revealed a significant improvement in children’s problem-solving skills after the application of Mind Mapping. At the pre-action stage, the percentage of children’s problem-solving ability was 20%. This increased to 42.7% in the first cycle and reached 76% in the second cycle. Thus, the application of Mind Mapping is proven to effectively improve problem-solving skills in early childhood.

Keywords: Problem-Solving Skills, Mind Mapping, Early Childhood

Verified by UPB



الملخص

بوتري جونايدي، ٢٠٢٥. "تنمية القدرة على حل المشكلات من خلال تطبيق خريطة ذهنية عند الأطفال في روضة أندي بنتانغ". رسالة جامعية في برنامج دراسة تربية الطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. تحت إشراف فاطماریضة ساباني وسبحان.

تتناول هذه الرسالة الاستفادة من "الخريطة الذهنية" كأداة مساعدة فعّالة في التعليم لتنمية القدرة على حل المشكلات لدى الأطفال في سن الخامسة إلى السادسة خاصة في روضة أندي بنتانغ بمدينة بالوبو. وتهدف إلى تنمية قدرة الأطفال في المجموعة (ب) بروضة أندي بنتانغ على حل المشكلات من خلال تطبيق الخريطة الذهنية. وقد استُخدم في هذا البحث منهج "البحث الإجمالي الصفّي" الذي نُفذ في دورتين متتابعتين، وبلغ عدد أفراد العينة ١٥ طفلاً. واعتمدت تقنيات جمع البيانات على الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، ثم جرى تحليلها تحليلًا وصفيًا كميًا. وأظهرت نتائج البحث أن قدرة الأطفال على حل المشكلات قد ارتفعت ارتفاعًا ملحوظًا بعد تطبيق الخريطة الذهنية. ففي مرحلة ما قبل التطبيق بلغت نسبة القدرة على حل المشكلات (٢٠٪)، ثم ارتفعت في الدورة الأولى إلى (٤٢,٧٪)، وفي الدورة الثانية وصلت إلى (٧٦٪). وبذلك ثبت أن تطبيق الخريطة الذهنية يساهم في تحسين القدرة على حل المشكلات لدى أطفال الروضة.

الكلمات المفتاحية: القدرة على حل المشكلات، الخريطة الذهنية، الطفولة المبكرة

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut pendapat ahli yaitu *Wayan Mind Mapping* sebagai perangkat lunak yang efektif untuk bertukar pikiran, mencatat, mengatur, dan mengelola materi dengan merangsang kedua sisi otak melalui penggunaan konten visual dan peta. *Mind Mapping* dirancang untuk memberi manfaat bagi pengguna pemula dan tingkat lanjut dengan memberikan keseimbangan yang tepat antara struktur dan kebebasan berkreasi. Media ini pun menawarkan metode pengorganisasian materi kompleks pada peta, merepresentasikan materi dan hubungan secara visual dengan cara yang mendorong pemahaman dan kreativitas.¹

Media yang ditawarkan kepada anak didik pun harus dapat menarik perhatian mereka agar suasana pembelajaran dapat lebih berwarna dan terkesan lebih menyenangkan dan membuat anak didik betah pada saat mereka belajar.

Hal ini relevan dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl 16/44: 1

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Terjemahnya:

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar

¹Wayan Putra Priyandana, Ketut Dibia, Putu Rahayu Ujjanti, “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw MindMaster.” *Jurnal Undiksha*, 9(2), (2021): h 9.

engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”²

Berdasarkan Tafsir Al-Wasith jilid 2; Allah mengutus para rasul dengan berbagai *hujjah* dan indikasi yang menyatakan kebenaran kenabian mereka, dan kitab-kitab yang mengandung hukum syariat ilahi. Sebagaimana kami menurunkan kitab-kitab kepada rasul-rasul sebelummu, hai muhammad. Maka kami pun menurunkan Al-Qur’an kepadamu agar engkau menjelaskan apa-apa yang diturunkan kepada mereka berupa syariat-syariat, hukum-hukum, halal dan haram. Maksudnya, agar mereka berpikir dan menghayati hakikat-hakikat alam dan rahasia-rahasia kehidupan serta pelajaran-pelajaran sejarah, sehingga kemudian mereka mengikuti petunjuk dan dapat menggapai keselamatan didunia dan akhirat. Ini adalah hakikat doktrin syariat dan realitas. Siapa yang beriman kepada rasul-rasul Allah yang mulia, kitab-kitab Ilahi yang diturunkan, dan mengamalkan apa-apa yang diturunkan oleh Allah, maka dia dapat menggapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Itulah nikmat teragung dan tujuan terbesar bagi manusia yang mengerti.³ Dari ayat dan menurut pendapat ahli tafsir dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemahaman manusia membutuhkan perantara dalam penyampaian seperti yang dijelaskan bahwa kita-kitab sebagai perantara penyampaian ilmu kepada manusia demikian pun dalam proses pembelajaran bahwa media sebagai perantara dalam penyampaian ilmu ataupun materi kepada anak didik khususnya dalam dunia pendidikan.

²Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Mikraj Khazanah Ilmu: Bandung, 2011), h. 137.

³Wahbah Az-Zuhaili., Tafsir Al-Wasith, Jilid 2, Jus 16, Cet 1, (Gema Insani 1434 H. 01. 2013 M.); 300-301

Media pun sangat mendukung dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran yang dibuat dengan gambar-gambar yang menarik dan unik tentunya akan menjadi daya tarik bagi anak didik. Bahkan dalam Hadist terdapat beberapa istilah yang menunjukkan penggunaan media visual dalam pembelajaran salah satunya seperti gambar yaitu (HR. Iman Bukhori 1).

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا إِلَّا نَسَانُ, وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ- أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا, نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)⁴

Terjemahnya :

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”⁵

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

⁴Al-Imam Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy, Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy, (Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008), hlm. 224

⁵Juniarti Iryani, Erwin Hafisd, Arifuddin Ahmad, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Hadis”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), April 2023): h 230

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶

Salah satu bagian dari isi undang-undang tersebut adalah fokus pada pengembangan potensi peserta didik dalam kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud selain dari kecerdasan spritual, emosional, dan kecerdasan intelektual. Rangkaian dari kecerdasan intelektual tersebut adalah salah satunya pemecahan masalah.

Menurut pendapat ahli yaitu Ery Wahyuti menjelaskan bahwa masalah yang dihadapi anak tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, tetapi anak harus memiliki kemampuan *problem solving* yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu usaha yang dilakukan individu pada saat menghadapi masalah tertentu dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan yang dimiliki dengan cara Menyusun Langkah-langkah pemecahan masalah yaitu mengumpulkan fakta, melakukan analisis informasi, Menyusun alternatif pemecahan masalah dan kemudian memilih pemecahan masalah yang paling efektif.⁷

⁶Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

⁷Ery Wahyuti, Purwadi, Nila Kusungmaningtyas, “ Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis dan Numerasi Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan*, 3(2), (Juni 2023): h 2

Menurut pendapat ahli yaitu Ayu Suryaningsih Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin. Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik dan psikis yang dilakukan anak. Namun untuk memfungsikan keduanya terlebih dahulu harus di stimulasi melalui aktivitas fisik yaitu penyelidikan. Kemampuan pemecahan masalah terkait dengan bidang pengembangan kemampuan kognitif memiliki hubungan yang erat dengan berbagai kompetensi lain. Kemampuan ini penting untuk diperhatikan karena akan memiliki dampak besar dalam kehidupan sehari-hari anak.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK Andi Bintang, ditemukan fakta bahwa anak didik masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dengan indikasi sulit menyampaikan pendapatnya, serta sulit dalam mengambil keputusan pada materi yang diberikan, seperti yang peneliti amati ketika guru memberikan gambar dan diberikan kesempatan untuk menjawab, beberapa anak didik ada yang ragu menjawab bahkan belum mampu untuk menjawabnya.⁹ Maka hasil pengamatan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah dengan menerapkan atau menggunakan *Mind Mapping*.

⁸Ni Made Ayu Suryaningsih ,I Made Elia Cahaya, Christiani Endah Poerwati “Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Steam terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”, *Jurnal Obsesi*,7(2), (2023): h 2

⁹Hasil Observasi di kelompok B TK Andi Bintang selama 5 hari dari tanggal 11 desember sampai tanggal 15 desember 2023.

Berdasarkan latar belakang tersebut menginspirasi untuk melakukan penelitian dengan fokus penelitian yaitu, **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Melalui Penerapan *Mind Mapping* di TK Andi Bintang Kota Palopo.** Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan kompetensi guru menerapkan berbagai metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan kegiatan proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak didik dengan penerapan *Mind Mapping* di kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui peningkatan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui penerapan *Mind Mapping* di TK Andi Bintang Kota Palopo!

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi masukan penentu kebijakan dalam rangka menyempurnakan dan meningkatkan mutu pembelajaran melalui strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi untuk peserta didik model pembelajaran dari media *Mind Mapping* dapat menjadi pengalaman baru dan diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan belajarnya.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional, penerapan *Mind Mapping* menjadi alternatif untuk pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan.
- c. Bagi peneliti, membantu memberikan pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* sehingga prestasi yang dicapai lebih efektif dan efisien dan dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Setiap penelitian memerlukan suatu bahan perbandingan yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya persamaan pada penelitian sebelumnya, oleh karena itu calon peneliti membandingkannya dengan penelitian lain, baik berupa jurnal maupun artikel yang memiliki kaitan dengan penelitian yang ditulis oleh calon peneliti ini. Adapun menjadi penelitian terdahulu:

1. Penelitian Suci Utami Putri dan Abdurrohman “Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini” Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan *concurrent embedded design* yang mengombinasikan data kualitatif (data primer). Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar di dalam tahapan STEAM-PBL berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan menyelesaikan masalah pada setiap indikator. Untuk menginisiasi kegiatan belajar, guru perlu mengundang dan menarik perhatian anak dalam rangka mengaktivasi pengetahuan awal yang dimiliki tentang tema pembelajaran sebagaimana yang dilakukan pada tahap *reflection*. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan STEAM-PBL untuk PAUD dan mengidentifikasi perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak selama proses

pembelajaran berlangsung. Pemecahan masalah bagi anak usia dini sangat penting untuk bahan mereka untuk kedepannya.¹⁰

2. Penelitian Ery Wahyuti, Purwadi, Nila Kusumaningtyas, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini” metode atau pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif analitis, tentang metode kualitatif deskriptif analitis merupakan metode yang berisi gambaran hasil dari sebuah penelitian yang dilakukan pada kondisi yang alami (natural setting) dimana analisa datanya bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat distimulasi melalui pembelajaran literasi baca tulis dan numerasi. Tujuan Penelitian ini untuk menghasilkan anak-anak yang tangguh, ulet dan pantang menyerah ketika menghadapi persoalan guru memiliki peran yang penting untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak, sehingga kedepannya anak-anak akan terlatih dalam menyelesaikan masalah yang ia hadapi, bagaimana harus mencoba berbagai cara atau solusi, kemudian menetapkan cara atau solusi yang paling tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi sampai selesai.¹¹ Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan

¹⁰Suci Utami Putri, Abdurrohman, “Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi*, 6 (2), (juli 2021): h 861-865.

¹¹Ery Wahyuti, Purwadi, dan Nila Kusumaningtyas, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), (juni 2023): h 7.

pemecahan masalah pada anak adalah kegiatan pembelajaran literasi baca tulis dan numerasi. Pengenalan literasi baca tulis dan numerasi menjadi alat untuk mereka gunakan saat proses pembelajaran nanti.

3. Penelitian Alya Azaki Amatullah, Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti, Purwadi, “Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak” dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak dengan penelitian mengenai penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian ini dilakukan pada anak usia dini 5-6 di RA Birrul Walidain. Hasil penelitian dari penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5-6 di RA Birrul Walidain peneliti menemukan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5-6 tahun. Kemampuan tersebut dilatar belakangi oleh motivasi dari guru dan lingkungan sekolah. Ketika anak mengatakan bahwa ia tidak mampu menyelesaikan, maka guru atau pendamping tidak langsung membantunya, yang dilakukan guru adalah menyemangati dan memberikan

arahan untuk membuka sedikit memori anak tentang pengetahuan sebelumnya.¹²

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini	2021	Bertujuan untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak selama proses pembelajaran berlangsung	Fokus pada pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan eksplorasi praktis dan kolaborasi, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam konteks yang nyata dan aplikatif.
2	Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini	2023	Bertujuan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak, sehingga kedepannya anak- anak akan terlatih dalam menyelesaikan masalah yang ia hadapi,	Menekankan pengembangan keterampilan kognitif dasar yang mendukung pemecahan masalah. Fokus pada cara keterampilan literasi dan numerasi dapat memperkuat kemampuan analitis dan problem-solving anak.
3	“Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak”	2022	Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dengan membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, ketelitian, dan kesabaran.	Fokus pada penggunaan permainan puzzle sebagai latihan khusus dalam problem-solving, yang memberikan tantangan langsung dan terstruktur dalam bentuk aktivitas permainan.

¹²Alya Azaki Amatullah, Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, Purwadi, “Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak” *Jurnal Wawasan Pendidikan*, (Februari 2022): h 97

Persamaan dari ketiga penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini melibatkan pendekatan yang aktif dan berbasis pengalaman. Masing-masing metode, baik itu STEAM-PBL, pembelajaran literasi dan numerasi, atau penggunaan puzzle, dirancang untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak dengan melibatkan mereka dalam aktivitas yang menantang dan relevan. Semua pendekatan ini memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk memperkuat kemampuan anak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara efektif.

Adapun perbedaan dari ketiga penelitian tersebut yang fokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah terdiri dari beberapa faktor yaitu:

- a. Metode: STEAM-PBL menggunakan proyek berbasis ilmu, pembelajaran literasi dan numerasi berfokus pada keterampilan dasar, sementara puzzle melibatkan permainan spesifik untuk problem-solving.
- b. Jenis Aktivitas: STEAM-PBL melibatkan proyek interdisipliner, literasi dan numerasi melibatkan latihan keterampilan dasar, dan puzzle memberikan latihan dalam bentuk permainan.
- c. Tujuan: STEAM-PBL bertujuan untuk aplikasi praktis pengetahuan multidisipliner, literasi dan numerasi memperkuat dasar keterampilan kognitif, dan puzzle berfokus pada pengembangan logika dan kreativitas.
- d. Pendekatan Keterlibatan: STEAM-PBL melibatkan eksplorasi proyek, literasi dan numerasi melibatkan latihan keterampilan dasar, dan puzzle melibatkan permainan yang menantang keterampilan logika.

Secara keseluruhan ketiga penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini dapat dicapai melalui berbagai pendekatan yang spesifik. Penelitian STEAM-PBL menawarkan integrasi berbagai bidang ilmu melalui proyek-proyek praktis, Literasi dan Numerasi membangun dasar keterampilan yang mendukung pemecahan masalah, dan Puzzle menyediakan latihan langsung dalam berpikir logis. Menggabungkan elemen dari ketiga pendekatan ini dapat memberikan metode yang lebih holistik untuk mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan media *Mind Mapping* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik.

B. Landasan Teori

1. Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pemecahan masalah tentang intelektual (aspek perkembangan kognitif). Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan dalam berpikir, dengan begitu dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari anak berpikir.¹³

Dalam sudut pandang perkembangan, kognitif berfokus pada hasil dari serangkaian tahapan perkembangan yang dimulai sejak awal masa pertumbuhan.

¹³Miftahul Jannah Arianto, Fatmaridah Sabani, Ervi Ramadani, Sukamawati, Muhammad Guntur, Irfandi, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), (2024): h 1

Sangat penting untuk mengembangkan kognitif pada anak sejak dini sehingga dapat memproses informasi yang masuk, bernalar dan dapat memecahkan masalah, dapat mengembangkan kemampuan berfikir kompleks, serta dapat menguasai pengetahuan yang lebih luas, sehingga anak dapat bersanding dalam kehidupan bermasyarakat.

Aspek kognitif merujuk pada kemampuan mental yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Dalam konteks pendidikan, aspek ini mencakup berbagai aktivitas intelektual seperti memperhatikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan gagasan. Perkembangan kognitif sangat penting karena menentukan bagaimana seseorang mengolah informasi, membuat keputusan, dan belajar hal-hal baru. Proses kognitif ini tidak hanya melibatkan pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan untuk menghubungkan konsep, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Oleh karena itu, aspek kognitif menjadi salah satu fokus utama dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.¹⁴

Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun) Tahapan ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis dibandingkan tahap sebelumnya tetapi tahap lebih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis. Dalam tahap ini, anak mulai mempresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, gambar atau dapat juga melalui bayangan. Mereka mulai dapat membentuk konsep yang stabil dan mulai bernalar. Hal inilah yang membuat anak pada tahap pra-operasional memiliki sifat

¹⁴Nita Zaskia Sholihat, Fatmaridah Sabani, Analisis Kesulitan Anak Dalam Mengidentifikasi Simbol Angka Dan Memilih Warna, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 8(1), (2025); h. 55

egosentrisme dan keyakinan magis, yang mana keduanya akan dijelaskan dalam pembahasan selanjutnya.¹⁵

Sebagaimana aspek perkembangan lainnya, kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangannya. Sederhananya, kognitif di mengerti sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.¹⁶

Berbagai teori belajar, seperti teori belajar kognitif, menekankan bahwa belajar adalah proses perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak semata-mata berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati (Arif, Aziz, Harun, & Ma`arif, 2023; Fikriyati, Katoningsih, & Hasan, 2023; Rahman, Hayati, Rusmani, & Ilmi, 2023). Setiap individu memiliki struktur kognitif yang unik, yang mempengaruhi cara mereka memproses informasi baru. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat memainkan peran kunci dalam memfasilitasi pembelajaran.¹⁷

¹⁵Khusnul Khotimah dan Agustini, “ Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), (2023): h 14

¹⁶Devi dan Subhan, Peningkatan Kemampuan Pengukuran melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B di TK Madhani”, *Jurnal Cikal Cendekia*, 1(1), (Juli 2020): h 45

¹⁷ Miftahul Jannah Arianto, Fatmarida Sabani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty, Muhammad Guntur, Irfandi, “Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), (2024); h 24

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Anak Usia Dini

Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin. Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik yaitu penyelidikan. Kemampuan anak dalam hal memecahkan masalah sangat berkaitan dengan tingkat aspek perkembangan mereka. Dengan demikian masalah-masalah yang harus diberikan pada anak harus perlu dipertimbangkan dengan tingkat kesulitan yang sesuai perkembangan mereka.¹⁸

Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk mencoba tanpa ada paksaan atau penekanan dari guru dan orang tua. Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Stimulasi perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menghadirkan masalah sebagai baris utamanya. Masalah yang disajikan kepada anak harus bersifat terbuka (*open-ended*) sehingga memungkinkan anak menemukan jawaban atau solusi yang bervariasi.¹⁹ Perkembangan kognitif adalah perubahan yang bertahap dalam pemikiran, memori, dan keterampilan pemrosesan

¹⁸Azizah Muthi Nuryatmawati, "Efektifitas Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), (2020): h 20.

¹⁹Kurniasih, V. W., Fitriyah, F. K., & Hidayat, M. T., "Hubungan Pemahaman Diri Terhadap Rasa Tanggung Jawab: Sebuah Survey Pada Anak Usia Dini Di Kota Surabaya", *Child Education Journal*, 2(2), (2020): h 98–105.

informasi yang memungkinkan seseorang untuk belajar, mengatasi masalah, dan membuat rencana untuk masa depan.

b. Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Anak Usia Dini

Setiap individu baik itu orang dewasa maupun anak-anak memerlukan kemampuan untuk memecahkan masalah karena setiap individu tidak akan terhindar dari suatu masalah, meskipun masalah yang dihadapi oleh anak-anak dan orang dewasa tentunya berbeda. Membiasakan anak usia dini untuk belajar memecahkan masalah dapat memberikan manfaat yang besar yaitu dapat melatih anak berpikir analitis dalam mengelola informasi yang didapatkan kemudian dapat mengambil keputusan dengan sendirinya. Dengan demikian pada perkembangan selanjutnya anak akan mampu mengembangkan dirinya dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara aman diri karena sudah terlatih dari kecil.²⁰

Adapun manfaat kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini antara lain;

- 1) Peningkatan keterampilan pemecahan masalah: penugasan pemecahan masalah melibatkan proses analisis, evaluasi, dan pemikiran kritis dalam menghadapi tantangan yang kompleks. Peserta didik belajar untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebabnya, dan mencari solusi yang efektif. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang berguna dalam berbagai konteks kehidupan.

²⁰Sanusi, "Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah Bagi Anak Usia Dini" *Jurnal Golden Age*, 4(1), (2020): h.

- 2) Stimulasi berpikir kritis: dalam pemecahan masalah, peserta didik diajak untuk berpikir secara kritis mengevaluasi alternatif, dan mengambil keputusan yang berdasarkan pemikir yang logis dan rasional. Ini melibatkan kemampuan analitis, evaluasi bukti, dan argumen yang kuat.
- 3) Pengembangan keterampilan kolaborasi: pemecahan masalah sering melibatkan kerja kelompok atau kolaborasi dengan orang lain. Peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan membangun solusi secara bersama-sama. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.²¹

Manfaat dari kemampuan pemecahan masalah bahwa keberhasilan seseorang dalam kehidupannya banyak ditentukan oleh kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Kegiatan dalam belajar mengajar merupakan rangkaian interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Kegiatan ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pelaksanaannya, kegiatan belajar mengajar melibatkan berbagai metode, strategi, dan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi, tanya jawab, praktik langsung, atau kerja kelompok. Dengan demikian,

²¹Permata, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), (2020): h 1-10.

kegiatan belajar mengajar menjadi inti dari proses pendidikan yang dinamis dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.²²

c. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Anak Usia Dini

Indikator yang menunjukkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat dilihat dari kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan percobaan, menghubungkan, membuat kesimpulan dan menggunakan informasi.²³

Adapun indikator pemecahan masalah pada anak usia dini, yaitu :

- 1) Keterampilan observasi atau mengamati, merupakan keterampilan anak untuk dapat mengetahui objek menggunakan semua inderanya baik itu indera penglihatan atau mata, indera pendengaran atau telinga, indera pembau atau hidung atau perasa yaitu kulit dan lidah.
- 2) Keterampilan mengumpulkan data dan informasi atau *collecting* merupakan keterampilan anak untuk mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai sumber atau cara misal dengan mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan data atau informasi yang diperoleh tersebut.
- 3) Keterampilan mengolah informasi (*communicating*), yaitu bagaimana anak dapat menghubungkan atau mengkaitkan pengetahuan atau informasi yang sudah

²² Sulfa Fatima, Munir Yusuf, Nursaeni, Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI, *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), (2022); h. 208-217

²³ Muthi, "Efektifitas Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.3(2), (2021); h 21

dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.²⁴

Kemampuan memecahkan masalah adalah hal penting yang harus dimiliki oleh anak. Hal tersebut dikarenakan ketika anak sedang melakukan proses bermain dan belajar, anak akan menemui permasalahan-permasalahan kecil yang perlu dipecahkan sendiri.²⁵

d. Langkah-langkah dalam Pemecahan Masalah Untuk Anak Usia Dini

Adapun langkah-langkah dalam pemecahan masalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya.
- 3) Pendidik menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar.
- 4) Peserta didik mencari *literature* yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru
- 5) Peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah
- 6) Peserta didik melapor tugas yang diberikan guru.²⁶

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal

²⁴Widi Wulansari, *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Madium : CV. Bayfa Cendekia Indonesia, Maret 2021), h. 56

²⁵Sela Romanti, Rohita, "Peran Guru Meningkatkan Kemampuan anak dalam memecahkan masalah di Sentra Bahan Alam," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), (2020): h. 2

²⁶Maulida Nur, Novita Sari, Havid Surya, *Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah PAUD Reguler*, (Banten : PT Sada Kurnia Pustaka, Desember 2023), h9

dari bahasa latin “*medius*”, secara harfiah kata tersebut mempunyai makna perantara atau pengantar pesan. Media pembelajaran untuk anak usia dini adalah segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran anak-anak pada usia dini, yakni dari usia 0 hingga sekitar 8 tahun. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif sesuai dengan perkembangan anak pada periode tersebut.²⁷

Pembelajaran adalah proses interaksi guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian tersebut maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis antara guru dengan peserta didik. Hubungan dialog antara anak didik dengan guru tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan disampaikan merupakan isi proses pembelajaran disekolah. Membangun komunikasi yang baik pun akan membuat anak didik dan guru dapat mengerti satu sama lain dan akan lebih tau tentang apa yang diinginkan, tentang apa yang diungkapkan atau pun disampaikan.

Guru sebagai desainer pembelajaran memiliki peran strategis dalam merancang pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam peran ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang tujuan pembelajaran, memilih metode dan media yang tepat, serta menciptakan suasana kelas yang mendukung proses belajar. Guru perlu memahami karakteristik siswa, kurikulum, serta perkembangan teknologi agar

²⁷Amelia Putri Wulandari., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar” , *journal on education*, 05(02), (2023):h 39.

mampu menyusun pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dengan menjadi desainer pembelajaran, guru berkontribusi dalam membentuk proses pendidikan yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.²⁸

Penggunaan berbagai media pembelajaran menjadi strategi krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan media yang bervariasi—seperti gambar, video, audio, simulasi, atau teknologi digital—guru dapat menyesuaikan metode penyampaian dengan gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu, media juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan kontekstual. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi bagian penting dari perencanaan pembelajaran yang berkualitas.²⁹

b. Media Pembelajaran Menurut Karakteristiknya

Dengan berkembangnya jenis media pembelajaran maka perlu mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan pemakaian dan karakteristik tiap jenis media:

1. Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media pembelajaran

²⁸ Annisa & Fatmaridah Sabani, Sinergi Edukasi: Analisi Komunikasi Guru-OrangTua Dalam Manajemen Perilaku Anak Hiperaktif, *Jurnal Tunas Cendekia*, 06(02), (2023); h.45.

²⁹ M. Yusuf, Peran Guru PAI dalam Pembelajaran Hybrid: Adaptasi untuk Efektivitas Pengajaran, *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), (2024); h. 134

dua dimensi yaitu media yang berbentuk bidang datar, hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Media pembelajaran dua dimensi antara lain: gambar, grafik, peta, poster, kartun, sketsa dan foto. Media pembelajaran tiga dimensi antara lain: objek, model, *mock-upglobe*, *diaroma* dan *specimen*.

2. Media pembelajaran menurut perangkatnya

Media pembelajaran menurut perangkatnya berupa *hardware* dan *software*. Media pembelajaran yang berbentuk *hardware* dan *software*. Diantaranya: *tape recorder*, *proyektor slide*, *camera*, *komputer* dan sebagainya. Sedangkan yang berbentuk *software* seperti film, slide dan sebagainya.

3. Media pembelajaran menurut indera penerimanya

Media pembelajaran menurut indera penerima dibedakan menjadi media visual, audio, audio-visual. Contoh media visual seperti gambar, foto grafik dan poster. Media visual contohnya radio, *taperecorder*, laboratorium bahasa. Media audio visual misalnya televisi, video dan sebagainya.

4. Media pembelajaran menurut cara kerjanya

Media pembelajaran menurut cara kerjanya antaranya media proyektabel meliputi *slide proyektor*, *opeque proyektor*, *overhead proyektor* dan segala jenis film dan media *non proyektabel* meliputi *diorama*, *globe* dan sebagainya.

5. Media pembelajaran menurut sifatnya

Media menurut sifatnya dibedakan menjadi media bergerak dan media tidak bergerak. Media bergerak dapat dibedakan menjadi audio visual gerak, media audio semi gerak dan media visual gerak.

6. Media pembelajaran menurut kelompok penggunanya

Media pembelajaran menurut kelompok penggunanya adalah individual kelompok dan kelompok besar. Media pembelajaran individual yaitu media hanya dapat digunakan secara perorangan contoh mikroskop, lensa dan kamera. Media pembelajaran kelompok yaitu media yang dapat digunakan secara individu dan juga kelompok besar contoh seperangkat OHP, slide dan film.³⁰

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.³¹

c. Tujuan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Penggunaan media pembelajaran yang secara spesifik pasti akan mendapatkan tujuan yang tepat bagi peserta didik dan pendidik, dan dari penerapan pemanfaatan media pembelajaran tersebut pun akan menjadi daya tarik bagi para peserta didik dan pendidik, pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara berlangsung akan tepat dan berdaya guna, mempermudah bagi pendidik untuk menyampaikan informasi apa saja yang ada didalam pemaparan materi, memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang diberikan, mendapatkan dorongan bagi peserta didik untuk berkeinginan mengetahui lebih luas materi ataupun pesan

³⁰Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Desember 2021), h 2-3

³¹Cecep kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, Juni 2023), h 19

yang disampaikan, dapat menghindari terjadinya kesalahpahaman bagi peserta didik dengan yang lain terhadap penyampaian materi yang diberikan.³²

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menambah daya tarik anak sehingga mereka termotivasi dalam belajar, bahan pembelajaran pun akan lebih jelas dengan makna yang terkandung didalamnya sehingga bagi peserta didik mereka mudah untuk dipahami, metode pembelajaran pun menjadi lebih bervariasi, dan anak-anak akan lebih menikmati waktu belajar didalam ruang kelas.³³ Media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini, keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif.

Tujuan dari kemampuan pemecahan masalah pada anak adalah: 1) Melatih anak untuk berpikir 2) Menghindarkan anak dari kesimpulan tergesa-gesa 3) Menimbang-nimbang kemungkinan berbagai pemecahan 4) Menanggukuhkan pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup.³⁴

d. Manfaat Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Media pembelajaran digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran dapat kita perhatikan sebagai berikut:

1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan

³²Luh Tri Jayanti Swastyastu, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), (2020) h 39

³³Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Desember 2021), h 6-7

³⁴Lestari, "Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak Melalui Bermain" *Jurnal Pendidikan Anak*. 9(2) (2020): h 19

banyak manfaat, akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sedangkan bagi guru, penggunaan media pembelajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi.

2) Melalui alat media konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak, sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan.

3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton. Salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi adalah karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi pembelajaran hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah dimana hanya anak didik menjadi pendengar saja.³⁵ Pendidik pun harus mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian anak didik dan tidak membuat suasana menjadi bosan dan tidak monoton.

Anak didik yang merasa nyaman dengan gurunya tentunya hal ini mempengaruhi perkembangannya, misalnya peserta didik memiliki keberanian berpendapat, peserta didik dapat terpenuhi rasa ingin tahunya, kemampuan menyelesaikan masalah, serta merasa lebih nyaman dalam kegiatan belajarnya.³⁶

Adapun Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan latihan yang

³⁵Shofia Maghfirah, Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), (2021): h.15

³⁶Hijrawati Yusuf, Fatmaridah Sabani, Pertiwi Kamariah Hasis, Makmur, Eka Poppi Hutami, Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan, *Jurnal PAUD Indonesia*, 1(1), (Juni 2024); h. 53

terus-menerus. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, dan perilaku. Dalam proses belajar, individu memperoleh informasi baru, membentuk pemahaman, serta mengembangkan kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara lebih efektif. Perubahan yang terjadi bersifat relatif permanen dan menunjukkan adanya perkembangan dalam diri seseorang. Oleh karena itu, belajar menjadi kunci utama dalam pertumbuhan pribadi dan peningkatan kualitas hidup manusia sepanjang hayat.³⁷

e. **Fungsi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini**

Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.³⁸

Berikut uraian fungsi dari media pembelajaran khususnya media visual sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak didik agar fokus pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau sesuai dengan isi topik
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat penghayatan anak didik ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap anak didik.

³⁷Dirgahayu Torasila, Baderiah, Aishiyah SaputriLaswi, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarunding, *Jurnal Pendidikan*,12(4), (Februari 2024); h. 309

³⁸Hasan, dkk. Media Pembelajaran. Tahta Media Group. (2021). h. 33

3) Fungsi kognitif, media visual dapat dilihat dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks pemahaman teks membantu anak didik yang lemah dalam membaca untuk menyusun informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan demikian media dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap atau retensi belajar anak didik terhadap materi pembelajaran. Dari berbagai fungsi media diatas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas media pembelajaran melalui komunikasi yang efektif.³⁹

3. *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind map adalah alat visual yang digunakan untuk merepresentasikan ide, informasi, atau konsep secara jelas dan terstruktur. Metode ini memungkinkan berbagai gagasan dan elemen terhubung secara intuitif untuk mempermudah pemahaman. *Mind mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran dimana anakdidik mampu menjadi kreatif dalam menghasilkan suatu gagasan atau pikiran, mencatat apa yang harus dipelajari. Metode ini lebih menekankan pada

³⁹Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Desember 2021), h 9-12

pengkombinasian warna dan bentuk yang akan membuat anak didik semakin tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran.⁴⁰

Mind mapping adalah teknik visual yang digunakan untuk mengorganisasi dan mengembangkan ide secara kreatif dan terstruktur. Dengan menggunakan diagram bercabang yang dimulai dari satu konsep utama di tengah, mind mapping membantu menghubungkan berbagai informasi atau gagasan yang saling terkait. Setiap cabang mewakili subtopik atau detail yang mendukung ide utama, sehingga memudahkan dalam memahami, mengingat, dan menyusun informasi secara logis. Teknik ini sangat berguna dalam proses belajar, perencanaan, pemecahan masalah, hingga presentasi, karena mendorong otak untuk berpikir secara menyeluruh dan kreatif. *Mind mapping* juga membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi karena melibatkan unsur warna, simbol, dan gambar yang menarik secara visual.⁴¹

b. Manfaat *Mind Mapping* Untuk Anak Usia Dini

Mind mapping dapat mensinergikan otak kiri dan otak kanan, sehingga dengan menggunakan kedua belah otak, kemampuan mengingat anak didik akan menjadi luar biasa, baik kecepatan mengingat (*memory speed*), daya tahan ingatan (*memory span*), maupun kapasitas daya mengingatnya (*memory storage capacity*).⁴²

⁴⁰Aynun Nurul Ulufah, Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SDIT Darussalam Gontor, *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), (2021): h. 94.

⁴¹ Rahmanita Rahmanita, M Yusuf, Penerapan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Padang Pariaman, *Jurnal Kajian Keislaman*, 11(2), (2021); h. 9

⁴²Riyadi, "Konseling Kelompok Berbantuan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar." *Jurnal Bulletin of Counseling and Psychotherapy*. 4(2), (2022). h. 409

Manfaat dari *mind mapping* itu sendiri yaitu penyampaian materi bisa disampaikan secara efektif dan efisien, menghemat jam pembelajaran jika dirasa materi memerlukan waktu lama, pengelolaan kelas yang lebih menyenangkan karena belajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap siswa dalam skala sikap belajarnya.⁴³

Dari uraian materi diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak dapat direalisasikan melalui penetapan *mind mapping* yang merupakan teknik atau metode untuk menyelaraskan otak kanan dan otak kiri dalam menerima informasi baru. Mempresentasikan ide, informasi atau konsep secara jelas dan terstruktur bagi anak usia dini.

C. Kerangka Pikir

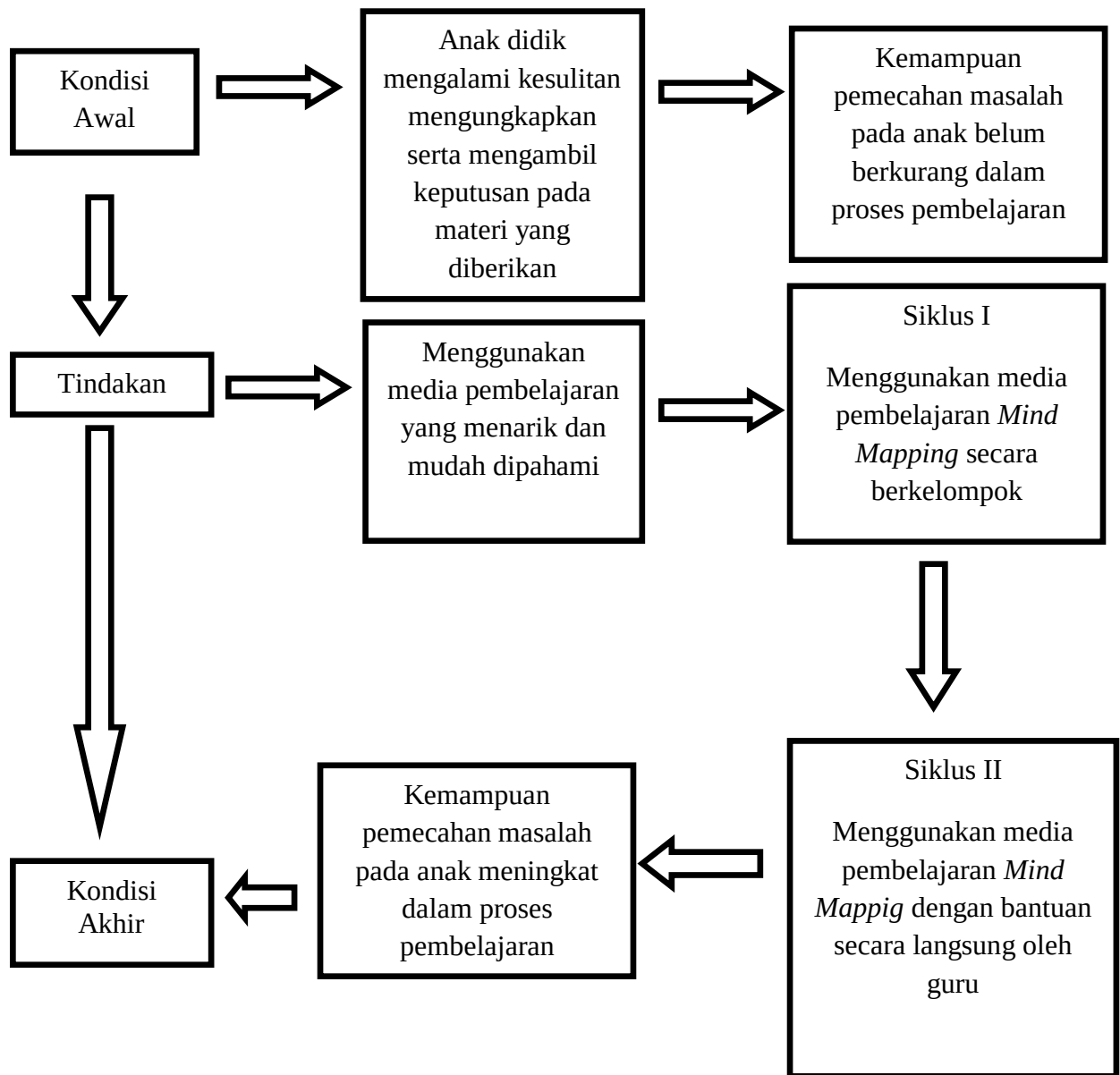
Pembelajaran yang berlangsung di kelas B TK Andi Bintang Kota Palopo menggunakan pembelajaran yang masih konvensional sehingga anak didik mengalami kesulitan mengungkapkan serta mengambil keputusan pada materi yang diberikan

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan dengan menggunakan *Mind Mapping*. Penerapan *mind mapping* ini merupakan salah satu inovasi pendidikan bagi peneliti sehingga menjadi suatu pemecahan masalah misalnya kesulitan dalam menghafal atau memahami materi yang diberikan oleh guru maka sebagai

⁴³Lucy Handayani, Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik) dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Melalui Aplikasi Mind Maple Pada Siswa Kelas XII IPA 3 di SMA Negeri 5 Bukittinggi, *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni (JISHS)*, 1(1), (2022): h 17.

pendidik perlu memberikan model pembelajaran yang tepat dan unik tentunya.

Pada halaman berikut dikemukakan bagan kerangka pikir penelitian ini.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenaran melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui penerapan *Mind Mapping* pada anak kelompok B di TK Andi Bintang di Kota Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

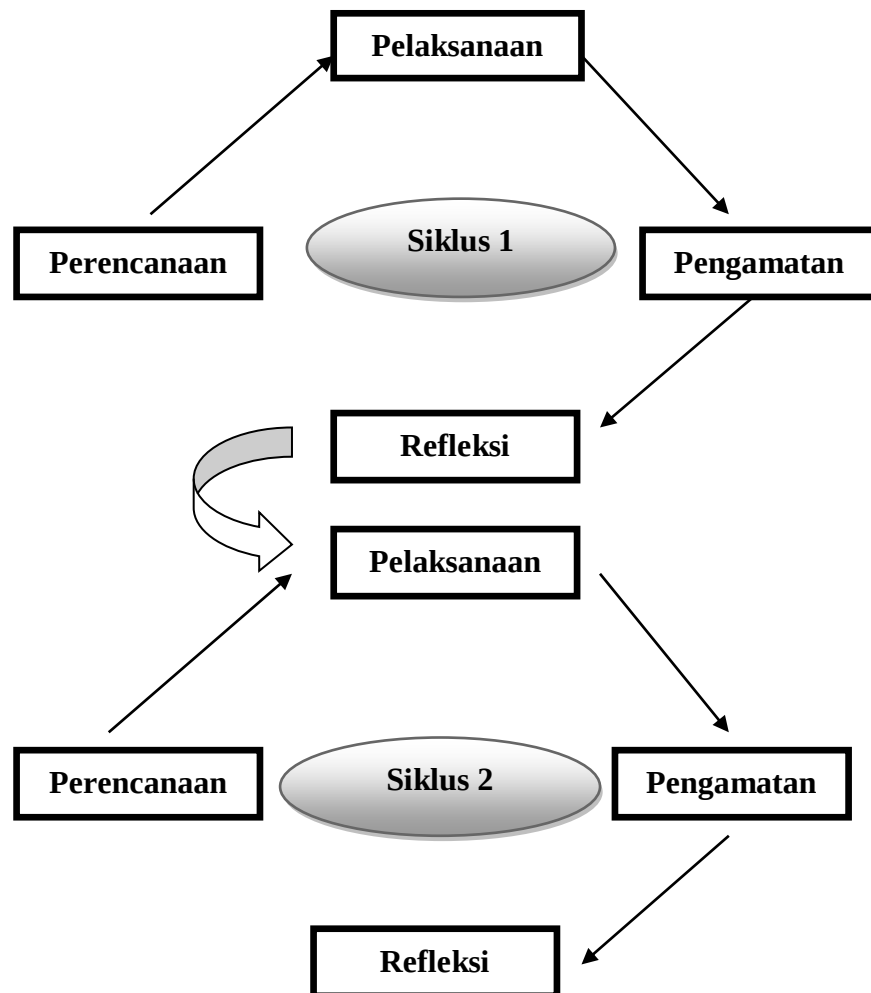
A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti di TK Andi Bintang Kota Palopo yang berada dikecamatan Sendana Kelurahan Mawa kota Palopo adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adapun Penelitian Tindakan Kelas itu sendiri adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut.⁴⁴ Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan *Mind Mapping* Pada Anak di TK Andi Bintang Kota Palopo.

Penelitian dengan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai *observe* sekaligus sebagai pelaksana tindakan dan guru pun tidak lupa untuk saling membantu. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin, menurut Kurt Lewin menjelaskan konsep inti dari PTK adalah bahwa setiap Siklus PTK terdiri empat langkah yaitu: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*acting*), 3) Observasi (*observation*), dan 4) Refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang

⁴⁴ Leon A. Abdillah, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya*, (Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020) h 8

terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus.⁴⁵ Dapat dilihat pada bagan Siklus dihalaman berikut.



Gambar 3. 1 Bagan Siklus PTK dari Kurt Lev

⁴⁵ Imam Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru" Indonesian *Journal Of Action Research*, 1(2), (November 2022): h 320

B. Prosedur Penelitian

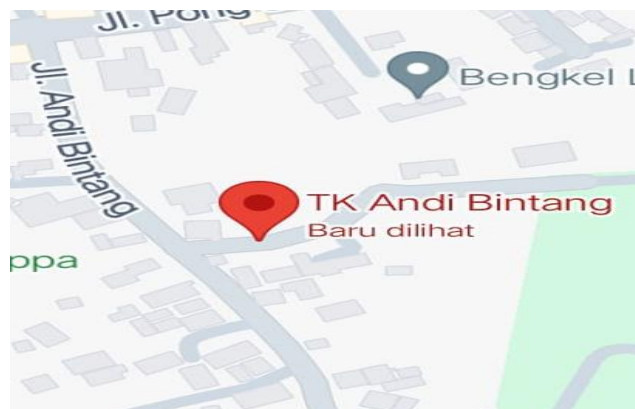
1. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun kelas B di TK Andi Bintang Kecamatan Sendana kota Palopo dengan jumlah 15 peserta didik yaitu 7 laki-laki dan 8 perempuan.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Waktu untuk melaksanakan penelitian dimulai pada tanggal 11 sampai dengan tanggal 15 bulan November tahun 2024. Kegiatan penelitian dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklus terdiri dengan 5 kali pertemuan dan jika dijumlahkan berarti ada 10 pertemuan.

C. Tempat Penelitian



Gambar 3. 2 Lokasi Penelitian TK Andi Bintang Kota Palopo⁴⁶

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Andi Bintang Kecamatan Sendana Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan dengan pertimbangan dan alasan berdasarkan pada informasi dari diskusi serta bertukar pikiran bersama pihak

⁴⁶Google Maps, *TK Andi Bintang Kota Palopo*, Jalan Andi Bintang Kecamatan Sendana Kelurahan Mawa Kota Palopo.

guru bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak dikelas B belum berkembang, dan juga belum menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping*.

D. Faktor yang Diselidiki

Untuk dapat memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas, ada beberapa factor yang akan diteliti pada peneitian ini sebagai berikut;

1. Faktor Proses

Pada penelitian ini berdasarkan factor proses yang akan dieliti adalah antusias atau keaktifan anak diidk dalam mengikuti pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Faktor Hasil

Pada penelitian ini berdasarkan faktor hasil,yang akan diteliti adalah kemampuan pemecahan masalah melalui penerapan *mind mapping* pada anak usia 5-6 di TK Andi Bintang Kota Palopo.

E. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan

a. Siklus I

Tindakan dimulai dengan mempersiapkan rencana pembelajaran *part and whole* dan skenario tindakan, termasuk bahan pelajaran dan tugas-tugas, menyiapkan alat pendukung atau sarana lain yang diperlukan, mempersiapkan cara merekam dan menganalisis data, dan melakukan simulasi pelaksanaan jika diperlukan.

Persiapan rencana yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian in adalah;

- 1) Membuat dan perencanaan proses pembelajaran yaitu modul ajar sesuai dengan modul ajar di TK Andi Bintang
- 2) Menyusun modul ajar
- 3) Menyiapkan lembar observasi anak
- 4) Membuat lembar penilaian
- 5) Menyiapkan bahan-bahan pembuatan *mind mapping* dengan bahan sederhana yang mudah didapat yaitu diantara lain; kertas manila, gambar anggota keluarga beserta nama dan pembahasannya, dan gambar lain sebagai hiasan.

b. Siklus 2

Siklus II adalah suatu perbaikan dari hasil refleksi yang akan dilakukan pada siklus sebelumnya yaitu siklus 1:

- 1) Membuat perencanaan pelaksanaan anak usia dini melalui kegiatan pembuatan *mind mapping* dengan bahan yang telah disediakan oleh peneliti
- 2) Menyiapkan bahan pengenalan kemampuan anak usia dini, yaitu memperlihatkan gambar-gambar dari bahan *mind mapping* yaitu diantara lain; kertas manila, dan gambar-gambar binatang
- 3) Menyusun tujuan pembelajaran untuk peserta didik dan membantu rencana strategi pembelajaran
- 4) Menyusun instrumen penelitian dalam menilai perkembangan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan merupakan tahapan pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan. Pada fase ini peneliti sudah harus benar-benar menguasai skenario pengajaran

sebelum menerapkannya. Fokus perhatian peneliti pada fase bukan pada bagaimana mengimplementasikan rencana atau pada proses peningkatan keterampilan mengajar guru, tetapi pada proses menggunakan strategi yang direncanakan untuk melihat seberapa jauh strategi itu mengatasi masalah yang ingin diatasi. Kolaborator tersebut bertugas mengamati implementasi perencanaan dan melihat seberapa jauh strategi itu memecahkan masalah.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada saat kegiatan proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati proses pembelajaran kegiatan membuat *mind mapping*. Peneliti mengamati anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan dalam proses kegiatan membuat *mind mapping* dilakukan oleh guru dan peneliti untuk mengamati kemampuan pemecahan masalah. Kegiatan tersebut dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan selanjutnya. Dalam penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif melalui observasi dan mengambil tafsiran secara benar sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka dan presentasi.

4. Refleksi

Refleksi merupakan proses analisis data dan diskusi untuk menentukan sejauh mana data yang diaring menunjukkan keberhasilan strategi mengatasi masalah. Refleksi juga menunjukkan faktor-faktor apa saja yang mendukung keberhasilan

strategi atau persoalan-persoalan tambahan apa yang muncul selama proses implementasi strategi. Analisis terhadap hasil observasi dilakukan dengan membandingkan data yang terjaring dengan kriteria keberhasilan yang telah ditargetkan.⁴⁷

Jika pada siklus 1 masih belum ada peningkatan pada pemecahan masalah melalui *Mind Mapping*, maka hasil siklus I akan ditindak lanjuti pada siklus II dengan melalui tahapan yang sama yaitu perencanaan, tindakan, dan observasi ulang sampai permasalahan tersebut dapat diatasi.

F. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun melalui penerapan *Mind Mapping*

di TK Andi Bintang Kecamatan Sendana Kota Palopo.

⁴⁷Rustiyarso dan Tri Wijaya, Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta : Noktah, 2020), h.59

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi (*checklist*). Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai pedoman terarah yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah dengan menerapkan kegiatan *Mind Mapping*. Adapun tabel instrumen (*checklist*) dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Tingkat Pencapaian Peningkatan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Konsep/Teori	Dimensi	Indikator
Kemampuan Pemecahan Masalah	Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau individu dalam pola teratur dan terorganisasi serta berlangsung selama individu hidup, hal ini sebagai hasil proses pematangan salah satu aspek dari proses perkembangan yaitu aspek kognitif.	Bertambahnya skill individu dengan pola teratur sebagai perkembangan aspek kognitif	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
	Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin. Kemampuan pemecahan masalah diawali dari	Suatu cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan dan situasi yang baru	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu

aktivitas fisik yaitu penyelidikan.		temannya dan sesuai dengan indikator
Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk mencoba tanpa ada paksaan atau penekanan dari guru dan orang tua	Peningkatan pemecahan masalah jika diberi peluang untuk mencoba hal baru tanpa ada paksaan dari siapapun	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Membiasakan anak usia dini untuk belajar memecahkan masalah dapat memberikan manfaat besar yaitu dapat melatih anak berpikir analitis dalam mengelola informasi yang didapatkan kemudian dapat mengambil keputusan sendirinya	Dibiasakan untuk anak usia dini belajar memecahkan masalah agar dapat melatih caranya berpikir analitis	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Pengembangan keterampilan kolaborasi: pemecahan masalah sering melibatkan kerja kelompok atau kolaborasi dengan orang lain. Peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan membangun solusi secara	Pengembangan kolaborasi dalam memecahkan masalah dengan cara kerja kelompok atau berkolaborasi dengan orang lain melalui cara menuangkan	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya

bersama-sama.

idenya masing-masing

secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

Sumber : Diolah dari indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini

Tabel 3. 2 Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia dini Dalam Bentuk Ceklis

No	Nama	Indikator 1					Indikator 2					Indikator 3					Indikator 4					Indikator 5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adira Azzahra																									
2	AfkarAl Qarni Z																									
3	Andi Muhammad Ilham																									
4	Azyura Fadzillah Ramadani																									
5	Ivhana Iqtadul SM																									
6	Muhammad Reski. H																									
7	Nur Atifha Hendra																									
8	Qhiara Almeera Anindita																									
9	Almashiyra Fukayna Akhmad																									
10	Muh. Al-Fian Manda																									
11	Muhammad Akmal Alif																									
12	Nahdri Rizky Hasan																									
13	Nur Aisyah Humairah																									
14	Nur Hidayah Ramadhani																									
15	Rafardhan dzaki																									

Sumber : Diolah dari indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini TK Andi Bintang Kota Palopo

Pedoman dokumentasi pada kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok B di TK Andi Bintang yaitu :

1. Foto kegiatan : foto anak-anak saat melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping*
2. Hasil karya anak : hasil *mind mapping* yang dibuat oleh anak-anak sebagai bukti peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 3. 3 Rubrik Instrumen Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak	Skala			
	Belum Muncul	Mulai Muncul	Sudah Muncul	Berkembang Sangat Baik
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan

indikator		indikator		
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan

indikator			indikator	
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

Sumber : dari hasil validasi instrument penelitian kemampuan pemecahan masalah

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berikut penjelasan dari teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam mengambil data:

1. Observasi

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dimana dalam penelitian ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek penelitian yang diamati, mengamati apa yang mereka kerjakan, mendengarkan apa yang mereka katakan, dan berpartisipasi dalam kegiatan mereka. Dengan demikian data yang diperoleh dalam observasi partisipatif akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui pada tingkat mana setiap perilaku yang nampak.

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun di TK Andi Bintang kecamatan Sendana Kota Palopo. Kegiatan Observasi dilaksanakan dengan mengumpulkan data selama penerapan *Mind Mapping* dilakukan dalam kegiatan pembuatan mind mapping.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa dokumen dan foto dari objek penelitian. Peneliti melakukan dokumentasi saat melaksanakan penerapan *Mind Mapping* dan mendokumentasikan hal-hal yang meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak seperti merekam video disaat proses kegiatan berlangsung dan proses tanya jawab.

H. Teknik Analisis Data

Data adalah catatan penilaian, baik fakta maupun angka-angka. Data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu dengan maksud untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan tindakan. Dengan adanya analisis data ini, maka dapat diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diberikan tindakan melalui pembuatan mind map yang dibuat langsung oleh mereka dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat digunakan yaitu;

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru yang dapat dianalisis secara kualitatif

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dideskripsikan dalam bentuk narasi sesuai hasil pengamatan. Data juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman sains anak setelah diberikan tindakan melalui peerapan pembuatan mind mapping. Rumus yang digunakan dalam deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, Data yang sudah diperoleh, diolah dan dirangkum dalam bentuk presentase (%) taraf keberhasilan, untuk lebih memudahkan peneliti dalam pembagian berdasarkan

tabel keberhasilan. Adapun persentase (%) taraf keberhasilan diperoleh dari rumus sebagai berikut;

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

I. Indikator Keberhasilan

a. Indikator Proses

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui *mind mapping* dari siklus ke siklus. Adapun Target yang ingin dicapai pada indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak yang ditandai dengan tercapainya (SM) Sudah Muncul atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yang artinya anak didik sudah mampu melakukan dan mengungkapkan indikator yang ditargetkan ataupun ditujukan dengan penilaian skor yaitu sesuai kriteria Presentase 51%-75% atau 76%-100%)

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian

Kriteria	Persentase
BM	0%-25%
MM	26%-50%
SM	51%-75%
BSB	76%-100%

Sumber: Leon Abdullah, 2020

Keterangan :

BM (Belum Muncul)

MM (Mulai Muncul)

SM (Sudah Muncul)

BSB (Berkembang Sangat Baik)⁴⁸

⁴⁸ Leon A. Abdillah, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya*, (Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020) h 9 dan disesuaikan dengan kurikulum sekolah untuk kriteria penilaiannya

b. Indikator Hasil

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ada perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkat tercapainya SM (Sudah Muncul).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Karakteristik Lingkungan Belajar Taman Kanak-kanak (TK) Andi Bintang

TK Andi Bintang merupakan salah satu TK yang berada di kota Palopo, letak Jl. Andi bintang Kel. Murante Kec Mungkajang Kota Palopo. Kondisi geografis TK Andi Bintang berada di area dekat dengan PLTU. Lembaga pendidikan kami memiliki kekhasan berupa peserta didik yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan orangtua, etnis dan budaya. Selain itu, keberadaannya yang berada diluar pusat kota yang disekitarnya ada sawah dan sungai sehingga kondisi ini sangat bisa menjadi sumber belajar untuk membangun jiwa *entrepreneurship* peserta didik. TK Andi Bintang juga bersebelahan dengan mesjid kompleks, sehingga aset ini juga akan sangat mendukung pembelajaran keagamaan peserta didik, guru dan orang tua murid.

2. Visi, Misi dan Tujuan Taman Kanak-kanak (TK) Andi Bintang

a. Visi

“Terwujudnya Anak Didik Berprestasi, Terampil, Berbakat, dan Berbudi Luhur yang Didasari Iman dan Taqwa”.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada anak
- 2) Memberikan kegiatan pembelajaran yang membebaskan proses berkembangnya potensi anak

- 3) Melakukan pembimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapatkan pembelajaran yang terbaik
- 4) Melaksanakan pekerjaan dengan pihak lain seperti orang tua, lembaga pengasuh lain agar dunia anak dapat dimiliki sepenuhnya
- 5) Mengembangkan kegiatan olahraga dan seni
- 6) Mengembangkan kegiatan keagamaan

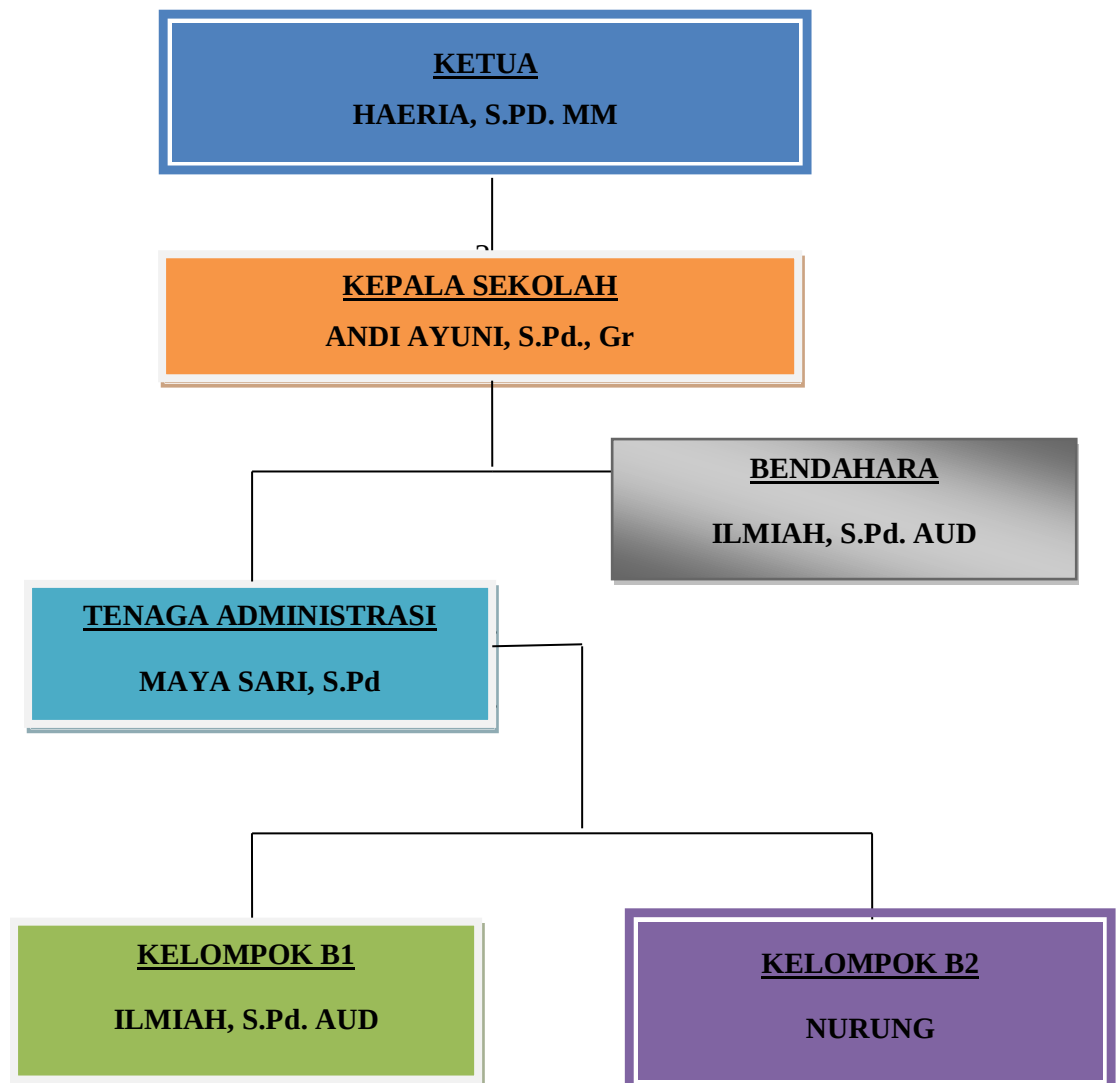
c. Tujuan

- 1) Mencetak manusia yang beriman dan beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa
- 2) Menumbuhkan kepribadian yang mampu berkompetensi secara global
- 3) Menumbuhkan kepribadian yang berwawasan kebangsaan yang luas
- 4) Menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan dasar⁴⁹

⁴⁹ SK Pembagian Tugas Mengajar, TK Andi Bintang Kota Palopo, hal. 10-11

3. Struktur Taman Kanak-kanak (TK) Andi Bintang

STRUKTUR LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK ANDI BINTANG



Gambar 4. 1 Struktur TK Andi Bintang Kota Palopo⁵⁰

⁵⁰ TK Andi Bintang Kota Palopo, Jalan Andi Bintang Kecamatan Sendana Kelurahan Mawa Kota Palopo.

B. Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan

Sebelum dilaksanakan tindakan dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal terhadap kemampuan pemecahan masalah anak di kelompok B TK Andi Bintang. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah sederhana yang muncul dalam kegiatan bermain maupun dalam aktivitas pembelajaran. Anak cenderung menunggu bantuan guru, kurang mampu mengemukakan solusi, serta belum terbiasa berpikir secara terstruktur dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa anak-anak belum terbiasa dilatih untuk menghubungkan ide atau informasi secara visual, sehingga proses berpikir mereka masih cenderung terbatas dan linier. Guru juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif.

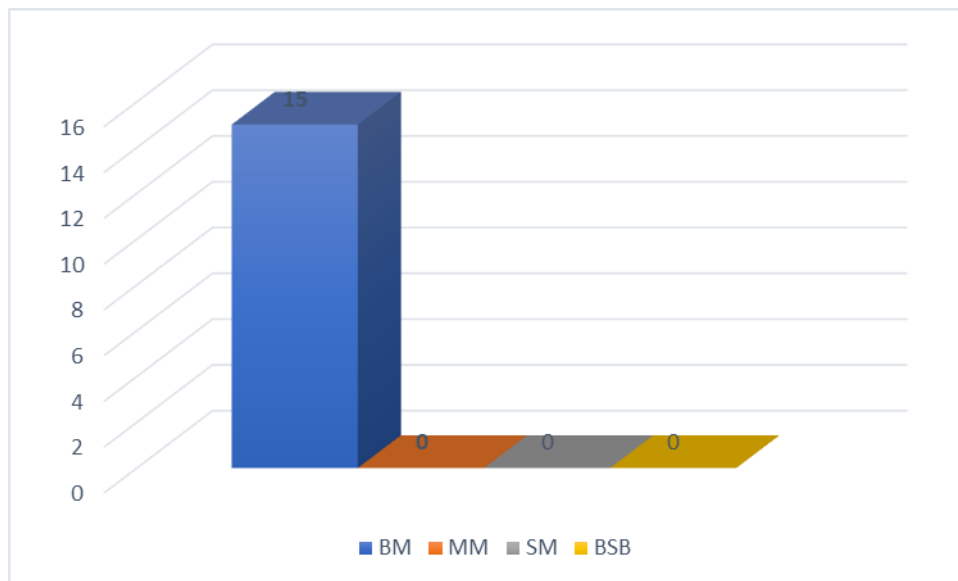
Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak di kelompok B TK Andi Bintang masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti merancang tindakan dengan menerapkan media *Mind Mapping* dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan dapat membantu anak berpikir lebih sistematis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

**Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Pra Tindakan Tingkat Pencapaian
Perkembangan Anak didik**

No.	Nama	Indikator					Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5			
1	Adira Azzahra	1	1	1	2	1	6	24%	BM
2	AfkarAl Qarni Z	1	1	1	1	1	5	20%	BM
3	Andi Muhammad Ilham	1	1	1	1	1	5	20%	BM
4	Azyura Fadzillah Ramadani	1	2	1	1	1	6	24%	BM
5	Ivhana Iqtadul SM	1	1	1	1	1	5	20%	BM
6	Muhammad Reski. H	1	1	1	1	1	5	20%	BM
7	Nur Atifha Hendra	1	1	1	2	1	6	24%	BM
8	Qhiara Almeera Anindita	2	1	1	1	1	6	24%	BM
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	1	1	2	1	1	6	24%	BM
10	Muh. Al-Fian Manda	1	1	1	1	1	5	20%	BM
11	Muhammad Akmal Alif	1	2	1	1	1	6	24%	BM
12	Nahdri Rizky Hasan	1	1	1	1	1	5	20%	BM
13	Nur Aisyah Humairah	1	1	1	1	1	5	20%	BM
14	Nur Hidayah Ramadhani	1	1	1	1	1	5	20%	BM
15	Rafardhan dzaki	1	1	1	1	1	5	20%	BM

Sumber : Diolah dari Indikator dan data peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak untuk pra tindakan

Gambar 4. 2 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak



Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan

Kategori	Jumlah Anak	Tingkat capaian perkembangan anak
Belum Muncul (BM)	15	0%-25%
Mulai Muncul (MM)	0	26%-50%
Sudah Muncul (SM)	0	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	76%-100%

Sumber : Diolah dari Indikator dan data peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak untuk pra tindakan

Kesimpulan dari pra tindakan adalah rata-rata anak didik sudah mencapai indikator terakhir yaitu anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat *mind mapping* dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya, anak didik khusus belajar secara berkelompok sudah

mereka memunculkannya karena para guru sudah sering memberikan kesempatan untuk itu, jadi indikator terakhir tercapai.

2. Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilaksanakan pada 5 kali pertemuan yaitu pada hari senin sampai jumat tanggal 4 - 8 November 2024. Pada siklus ini yaitu tema keluargaku. Dalam setiap pertemuan media yang digunakan sesuai dengan indikator yang diamati, yaitu; anak mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan *mind mapping*, anak mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan *mind mapping*, anak mampu memunculkan kemampuan untuk membuat *mind mapping* dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun, anak mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan *mind mapping*, anak mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri.

a. Perencanaan

Pada pelaksanaan siklus 1, peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Perencanaan Kegiatan Siklus 1

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	I Senin, 4	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan	Bila anak mampu memunculkan

	November 2024		tema anggota keluarga	kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
2.	II Selasa, 5 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema anggota keluarga	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
3.	III Rabu, 6 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema anggota keluarga	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu

				temannya dan sesuai dengan indikator
4.	IV Kamis, 7 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema anggota keluarga	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
5.	V Jumat, 8 November	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema anggota keluarga	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

Sumber : Diolah Dari Data Perencanaan Kegiatan Siklus I di TK Andi Bintang

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus 1 peneliti bersama kolaborator selanjutnya bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, antara lain; (a) menyusun modul ajar, (b) menyiapkan media serta bahan pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan, dan (c) menyiapkan alat pegumpulan data seperti; lembar observasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah, alat dokumentasi, lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan selama 5 hari atau 5 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 4 November 2024 sampai dengan tanggal 8 November 2024. Pelaksanaan dilakukan oleh seseorang kolaborator yaitu Ibu Nurung dan Ibu Ilmia selaku guru kelompok B serta Putri Junaidi sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus I yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut;

1. Pertemuan I

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Senin tanggal 04 November 2024 mulai pukul 07:30-10:30 wita di ruangan aula sekolah. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dan 15 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang. Setelah selesai, anak-anak pun diarahkan ke aula sekolah.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang anggota keluargaku setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan dengan sub-sub tema anggota keluargaku.

Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema anggota keluargaku (1) Menjelaskan apa

saja kegiatan untuk hari ini, (2) Mengenal bentuk dan makna dari gambar yang ditujukan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, yaitu tahap pembuatan *mind mapping* pun dilaksanakan setelah bahan-bahan sudah disediakan beserta dengan alat, anak-anak pun melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping* tentu tetap diawasi oleh guru dan dibantu oleh peneliti, dan peneliti pun memberikan arahan seminim mungkin agar anak-anak mampu menuangkan kreativitasnya, mulai dari menempel gambar anggota keluarga seperti ibu dan ayah begitupun perannya dan tidak lupa motif-motif unik sebagai hiasannya dan *mind mapping* yang dibuat pun dikerjakan secara berkelompok yaitu maksimal 4 orang. Setelah jadi mereka pun menunjukkannya dan berfoto sebagai dokumentasi, setelah itu mereka merapikan dan membersihkan tempat mereka masing-masing sampai selesai dan duduk rapi seperti semula.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini anak diajak untuk bercerita tentang kesan mereka selama membuat *mind mapping* secara berkelompok. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

2. Pertemuan II

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 05 November 2024 mulai pukul 07:30-10:30 wita di ruangan aula sekolah. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dan 15 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun

diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang. Setelah selesai, anak-anak pun diarahkan ke aula sekolah.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang anggota keluargaku setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan dengan sub-sub tema anggota keluargaku.

Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema anggota keluargaku (1) Menjelaskan apa saja kegiatan untuk hari ini, (2) Mengenal bentuk dan makna dari gambar yang ditujukan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, yaitu tahap pembuatan *mind mapping* pun dilaksanakan setelah bahan-bahan sudah disediakan beserta dengan alat, anak-anak pun melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping* tentu tetap diawasi oleh guru dan dibantu oleh peneliti, dan peneliti pun memberikan arahan seminim mungkin agar anak-anak mampu menuangkan kreativitasnya, anak-anak melakukan pembuatan *mind mapping* dengan cara yang lebih rapi dari hari pertama, pada hari kedua pembuatan *mind mapping* gambar-gambar yang mereka susun dan tempel disesuaikan melalui keinginan masing-masing dari setiap kelompok agar kreativitas mereka untuk membuat *mind mapping* secara manual, setiap kelompok melakukan tugas nya masing-masing, mulai dari menempel gambar anggota keluarga seperti ibu, ayah, kakak, adek, begitupun keterangan nama dan sebagai

tambahan untuk terlihat lebih menarik, peneliti pun menyertakan gambar motif-motif unik sebagai hiasannya dan. Setelah jadi mereka pun menunjukkannya dan berfoto sebagai dokumentasi, setelah itu mereka merapikan dan membersihkan tempat mereka masing-masing sampai selesai dan duduk rapi seperti semula.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini anak diajak untuk bercerita tentang kesan mereka selama membuat *mind mapping* secara berkelompok. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

3. Pertemuan III

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 06 November 2024 mulai pukul 07:30-10:30 wita di ruangan aula sekolah. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dan 10 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang. Setelah selesai, anak-anak pun diarahkan ke aula sekolah.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang anggota keluargaku setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan dengan sub-sub tema anggota keluargaku. Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan

terkait materi pembelajaran sub tema anggota keluargaku (1) Menjelaskan apa saja kegiatan untuk hari ini, (2) Mengenal bentuk dan makna dari gambar yang ditujukan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, yaitu tahap pembuatan *mind mapping* pun dilaksanakan setelah bahan-bahan sudah disediakan beserta dengan alat, anak-anak pun melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping* tentu tetap diawasi oleh guru dan dibantu oleh peneliti, dan peneliti pun memberikan arahan seminim mungkin agar anak-anak mampu menuangkan kreativitasnya, pada hari ketiga pembuatan *mind mapping* yang tetap dikerjakan seara berkelompok, anak didik mulai melaksanakan pembuatan *mind mapping* secara sederhana dengan tema yang masih sama sebelumnya dari hari pertama hari kedua dan hari ketiga. Mereka diberi waktu semaksimal mungkin agar mereka lebih leluasa untuk membuat *mind mapping* dengan konsep yang lebih rapi tentunya dan mereka sangat menikmati waktu pembuatan *mind mapping* mereka secara berkelompok mulai dari menempel gambar anggota keluarga seperti ibu, ayah, kakak, adek, begitupun keterangan nama dan sebagai tambahan untuk terlihat lebih menarik, peneliti pun menyertakan gambar motif-motif unik sebagai hiasannya dan. Setelah jadi mereka pun menunjukkannya dan berfoto sebagai dokumentasi, setelah itu mereka merapikan dan membersihkan tempat mereka masing-masing sampai selesai dan duduk rapi seperti semula.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini anak diajak untuk bercerita tentang kesan mereka selama membuat *mind mapping* secara berkelompok. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, menginformasikan

kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

4. Pertemuan IV

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 07 November 2024 mulai pukul 07:30-10:30 wita di ruangan aula sekolah. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dan 15 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang. Setelah selesai, anak-anak pun diarahkan ke aula sekolah.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang anggota keluargaku setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan dengan sub-sub tema anggota keluargaku.

Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema anggota keluargaku (1) Menjelaskan apa saja kegiatan untuk hari ini, (2) Mengenal bentuk dan makna dari gambar yang ditujukan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, yaitu tahap pembuatan *mind mapping* pun dilaksanakan setelah bahan-bahan sudah disediakan beserta dengan alat, anak-anak pun melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping* tentu tetap diawasi oleh guru dan dibantu oleh peneliti, dan peneliti pun memberikan arahan seminim mungkin agar

anak-anak mampu menuangkan kreativitasnya, pada hari keempat pembuatan *mind mapping* anak didik mulai diberi aturan dari peneliti untuk pembuatan *mind mapping* mulai dari menempel gambar anggota keluarga seperti ibu dan ayah begitupun keterangan namanya, tujuan dari aturan ini agar mereka bisa belajar menyusun atau belajar meletakkan posisi yang telah ditentukan karena hari-hari sebelumnya anak didik membuat *mind mapping* sesuai dengan ide mereka masing dalam berkelompok, setelah mereka membuat *mind mapping* tidak lupa motif-motif unik sebagai hiasannya mereka letakkan sesuai keinginan anak didik masing-masing. Setelah jadi mereka pun menunjukkannya dan berfoto sebagai dokumentasi, setelah itu mereka merapikan dan membersihkan tempat mereka masing-masing sampai selesai dan duduk rapi seperti semula.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini anak diajak untuk bercerita tentang kesan mereka selama membuat *mind mapping* secara berkelompok. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

5. Pertemuan V

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 08 November 2024 mulai pukul 07:30-10:30 wita di ruangan aula sekolah. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti dan 15 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang. Setelah selesai, anak-anak pun diarahkan ke aula sekolah.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang anggota keluargaku setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan dengan sub-sub tema anggota keluargaku.

Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema anggota keluargaku (1) Menjelaskan apa saja kegiatan untuk hari ini, (2) Mengenal bentuk dan makna dari gambar yang ditujukan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, yaitu tahap pembuatan *mind mapping* pun dilaksanakan setelah bahan-bahan sudah disediakan beserta dengan alat, anak-anak pun melakukan kegiatan pembuatan *mind mapping* tentu tetap diawasi oleh guru dan dibantu oleh peneliti, dan peneliti pun memberikan arahan seminim mungkin agar anak-anak mampu menuangkan kreativitasnya, pada hari kelima pembuatan *mind mapping* dengan tema yang masih sama juga, anak didik masih membuat *mind*

mapping dengan aturan dari peneliti pada hari sebelumnya sampai pada hari ini, mulai dari menempel gambar anggota keluarga seperti ibu, ayah, kakak perempuan, adik laki-laki begitupun keterangan namanya dan tidak lupa motif-motif unik sebagai hiasannya dan *mind mapping* yang dibuat pun dikerjakan secara berkelompok yaitu maksimal 4 orang. Setelah jadi mereka pun menunjukkannya dan berfoto sebagai dokumentasi, setelah itu mereka merapikan dan membersihkan tempat mereka masing-masing sampai selesai dan duduk rapi seperti semula.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini anak diajak untuk bercerita tentang kesan mereka selama membuat *mind mapping* secara berkelompok. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi

c. Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti dan guru melakukan pengamatan di lingkup kelompok B ketika kegiatan dari menyediakan bahan *mind mapping*, sampai tahap pembuatannya. Observasi untuk pemecahan masalah. Hasil kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan selama dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut dikarenakan anak menikmati setiap waktunya dalam proses pembelajaran, selain itu kondisi fisik beberapa peserta didik juga mendukung dan anak tertarik dengan menggunting bahan *mind mapping* dan dalam tahap pembuatannya juga untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya melalui perkembangan kognitif anak.

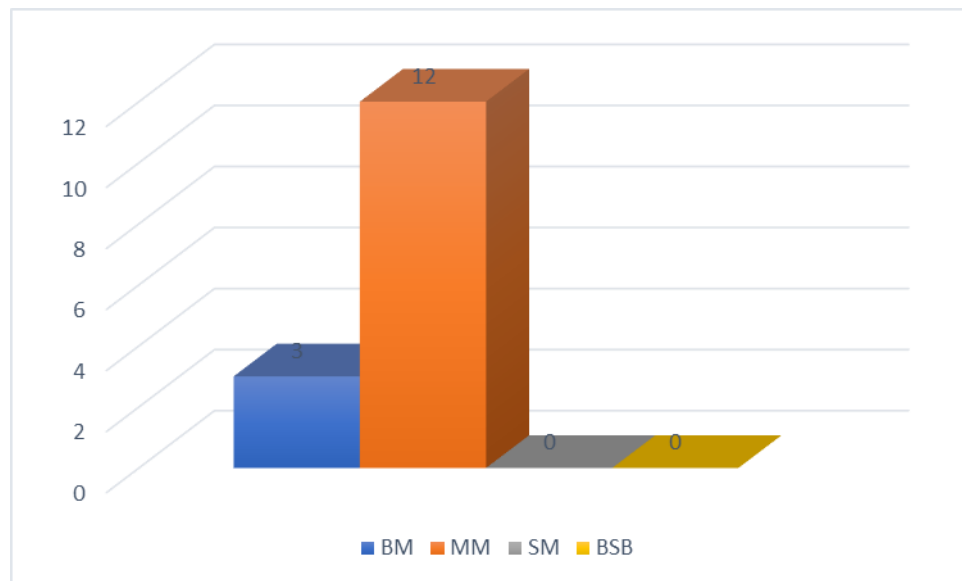
Berikut adalah tabel hasil Observasi kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan dan persiapan pembuatan *mind mapping* dengan patokan dari *Mind Mapping* pada siklus I.

Tabel 4. 4 Hasil Penelitian Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik Dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus I

No.	Nama	Indikator					Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5			
1	Adira Azzahra	2	2	1	2	2	9	36%	MM
2	AfkarAl Qarni Z	2	1	3	1	2	9	36%	MM
3	Andi Muhammad Ilham	1	1	2	1	1	6	24%	BM
4	Azyura Fadzillah Ramadani	2	2	2	2	3	10	40%	MM
5	Ivhana Iqtadul SM	3	2	2	2	1	10	40%	MM
6	Muhammad Reski. H	2	1	1	1	1	6	24%	BM
7	Nur Atifha Hendra	2	2	3	2	3	12	48%	MM
8	Qhiara Almeera Anindita	2	3	3	2	2	12	48%	MM
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	2	1	1	2	2	8	32%	MM
10	Muh. Al-Fian Manda	1	1	2	1	1	6	24%	BM
11	Muhammad Akmal Alif	1	2	2	2	1	8	32%	MM
12	Nahdri Rizky Hasan	3	2	2	1	1	9	36%	MM
13	Nur Aisyah Humairah	1	1	2	2	2	8	32%	MM
14	Nur Hidayah Ramadhani	2	2	3	3	1	11	44%	MM
15	Rafardhan dzaki	1	1	2	1	2	7	28%	MM

Sumber : Diolah dari Indikator dan data peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siklus I

Gambar 4. 3 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus I



Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Siklus I

Kategori	Jumlah anak	Skor tingkat capaian anak
Belum Muncul (BM)	3	0%-25%
Mulai Muncul (MM)	12	26%-50%
Sudah Muncul (SM)	0	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	76%-100%

Sumber :Diolah rekapitulasi data kemampuan pemecahan masalah peserta didik siklus I

Hasil dari rekapitulasi data kemampuan pemecahan masalah siklus I terlihat bahwa jumlah tingkat capaian perkembangan anak pada kategori belum muncul yaitu 46 dengan persentase 57,3%, dan jumlah tingkat perolehan yang mencapai kategori sudah muncul yaitu 34 dengan persentase 42,7%.

e. Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tindakan siklus I khususnya dalam pembuatan *mind mapping* yang tetap menjadi dasar dari *Mind Mapping* membantu mereka lebih bersemangat mengajar karena disekolah tersebut pun belum pernah diterapkan media aktivitas ini secara langsung meningkatkan perkembangan kognitif melalui pemecahan masalah yang mereka dapatkan masing-masing dan menyelesaikannya secara individu atau berkelompok karena anak sudah mampu menulis dengan cara saat menyelesaikan *mind mapping* yang dibuat. Namun adapun kelemahan dalam tindakan ini yaitu aktivitas ini yaitu saat pembuatan *mind mapping* dan persiapan perlengkapan bahannya memerlukan pengawasan yang lebih intensif dari guru untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan bahan dengan cara yang aman dan efektif, dan proses pembuatan *mind mapping* bisa memakan waktu lebih lama, yang mungkin menjadi tantangan bagi manajemen waktu di kelas. Dalam hal ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan dari pengamatan peneliti maupun guru, terhadap pemecahan masalah pada anak Kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo perlu ditingkatkan.

Maka peneliti bersama guru kelas akan melakukan perbaikan siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan sebagai berikut : 1) Peneliti ataupun guru lebih memperhatikan anak didik dengan pengamatan apa yang mereka butuhkan

Guru lebih memotivasi dan membimbing anak yang kurang semangat dan yang sedang menangis.

3. Penelitian Siklus 2

Pelaksana penelitian siklus II dilaksanakan pada 5 kali pertemuan, yaitu pada hari senin tanggal 11 November sampai dengan hari jumat tanggal 15 November 2024. Pada siklus II ini tema yang digunakan yaitu tentang Binatang, dalam setiap pertemuan media yang digunakan sesuai dengan indikator yang diamati yaitu anak mampu menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping, anak mampu membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping, anak mampu membuat mind mapping dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun, anak mampu memahami materi pada saat pembuatan mind mapping, anak mampu bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri.

a. Perencanaan

Pada pelaksanaan siklus II peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan sebagai berikut;

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan selama 5 hari atau 5 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 11 November sampai dengan tanggal 15 November 2024. Pelaksanaan dilakukan oleh seorang kolaborator yaitu Ibu Ilmia dan Ibu Nurung serta Putri Junaidi sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus II yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut;

Tabel 4. 6 Perencanaan Kegiatan Siklus II

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1	I Senin, 11 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema binatang buas	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
2	II Selasa, 12 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema binatang bersayap	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek- objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
3	III Rabu, 13 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema binatang berkaki empat	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai

				dengan indikator
4	IV Kamis, 14 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema binatang berkaki dua	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
5	V Jumat, 15 November 2024	Pembuatan <i>Mind Mapping</i>	Membuat <i>Mind Mapping</i> dengan tema berkaki empat dan berkaki dua	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

Sumber: Diolah dari data perencanaankegiatan siklus II di TK Andi Bintang Kota Palopo

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus II, peneliti bersama kolaborator selanjutnya bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis antara lain: (a) menyusun modul ajar, (b) mempersiapkan bahan dan alat pembuatan mind mapping, (c) menyiapkan alat pengumpulan data seperti: lembar observasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah, alat dokumentasi, dan lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Pelaksana tindakan siklus II dilakukan selama 5 hari atau 5 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 11 November 2024 sampai dengan tanggal 15 November 2024. Pelaksanaan dilakukan oleh seorang kolaborator yaitu Ibu Ilmia dan Ibu

Nurung serta Putri Junaidi sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus II yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

1. Pertemuan I

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 November 2024 mulai pukul 07.30 -10.30 wita diruangan kelompok B TK Andi Bintang. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 14 anak yang akan diberi tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak diajarkan merapikan sepatu setelah merapikan sepatu, anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motoric, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang Kota Palopo. Setelah selesai berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian.

Kegiatan didalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang binatang setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tema tersebut.

Sebelum memasuki kegiatan inti, penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema binatang apakah aku? (1) Memberikan contoh kepada anak dengan cara menjelaskan ciri-ciri binatang terkhusus binatang buas (2) mengenal bentuk, makna, dan tujuan dari gambar binatang terkhusus binatang buas. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Kegiatan inti penulis menginformasikan kepada anak tentang aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah untuk mempersiapkan bahan pembuatan *mind mapping* dan guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok 1 terdiri dari anak perempuan kelompok B dan kelompok 2 terdiri dari anak laki-laki kelompok B, dan kedua kelompok pun melakukan tugasnya masing-masing yaitu menggunting gambar, nama, pengertian dan fungsi serta gambar unik dan lucu sebagai tambahan dan hiasan untuk pembuatan *mind mapping* yang akan dilakukan nantinya dan setelah itu mereka membuat *mind mapping* sesuai kreativitas masing-masing dan tentu bekerja sama. Pada hari pertama ini juga mereka sudah belajar membuat *mind mapping* untuk pekan lalu tapi dengan tema yang berbeda dan memiliki aturan juga yang telah peneliti sediakan, anak didik diberikan waktu dan kesempatan untuk mengerjakannya secara berkelompok, mereka menyusun gambar-gambar binatang buas sesuai aturan beserta keterangan namanya lalu mereka menggaris panah yang tertuju ke nama tema utama sampai selesai.

Pertemuan hari ini, peserta didik menyelesaikan sesuai kegiatan inti secara bergantian setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, guru mengajak anak beristirahat dengan duduk melingkar didalam lingkup kelompok B sembari mempersiapkan anak untuk secara bergantian mencuci tangan diluar, setelah itu anak kembali duduk dan melakukan doa sebelum dan sesudah makan. Selain

istirahat, guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan dilakukan selama seharian, setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang binatang.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

2. Pertemuan II

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 November 2024 mulai pukul 07.30 -10.30 wita di ruangan kelompok B TK Andi Bintang. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 14 anak yang akan di beri tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak diajarkan merapikan sepatu setelah merapikan sepatu, anak-anak pun diarahkan untuk berbaris didepan kelas dan melakukan berbagai gerakan *motoric*, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang Kota Palopo. Setelah selesai berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian.

Kegiatan didalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang binatang setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tema tersebut.

Sebelum memasuki kegiatan inti, penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema binatang apakah aku? (1) Memberikan contoh kepada anak dengan cara menjelaskan ciri-ciri binatang terkhusus binatang bersayap (2) mengenal bentuk, makna, dan tujuan dari gambar

binatang terkhusus binatang bersayap. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Kegiatan inti, pada hari kedua peneliti menginformasikan kepada anak tentang aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah untuk mempersiapkan bahan pembuatan *mind mapping* dan guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok 1 terdiri dari anak perempuan kelompok B dan kelompok 2 terdiri dari anak laki-laki kelompok B, dan kedua kelompok pun melakukan tugasnya masing-masing yaitu menggunting gambar, nama, pengertian dan fungsi serta gambar unik dan lucu sebagai tambahan dan hiasan untuk pembuatan *mind mapping* yang akan dilakukan nantinya dan setelah itu mereka membuat *mind mapping* sesuai kreativitas masing-masing dan tentu bekerja sama. Anak didik mulai membuat *mind mapping* dengan sub tema yang berbeda dan tentunya gambar binatang yang berbeda. Mereka menyusun dari gambar, keterangan namanya, sampai membuat panah garis tertujunya sampai selesai dan tetap ada pengawasan dari peneliti dan guru dan memberikan bantuan seperlunya jika ada kendala tertentu.

Pertemuan hari ini, peserta didik menyelesaikan sesuai kegiatan inti secara bergantian setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, guru mengajak anak beristirahat dengan duduk melingkar didalam lingkup kelompok B sembari mempersiapkan anak untuk secara bergantian mencuci tangan diluar, setelah itu anak kembali duduk dan melakukan doa sebelum dan sesudah makan. Selain

istirahat, guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan dilakukan selama seharian, setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang binatang.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

3. Pertemuan III

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 November 2024 mulai pukul 07.30 -10.30 wita di ruangan kelompok B TK Andi Bintang. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 16 anak yang akan di beritindakan. Kegiatan dimulai dengan anak diajarkan merapikan sepatu setelah merapikan sepatu, anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motoric, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang Kota Palopo. Setelah selesai berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian.

Kegiatan didalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang panca indera setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tema tersebut.

Sebelum memasuki kegiatan inti, penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema binatang apakah aku? (1) Memberikan contoh kepada anak dengan cara menjelaskan ciri-ciri binatang terkhusus binatang berkaki empat. (2) mengenal bentuk, makna, dan tujuan dari

gambar binatang terkhusus binatang berkaki empat. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Kegiatan inti penulis menginformasikan kepada anak tentang aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah untuk mempersiapkan bahan pembuatan *mind mapping* dan guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok 1 terdiri dari anak perempuan kelompok B dan kelompok 2 terdiri dari anak laki-laki kelompok B, dan kedua kelompok pun melakukan tugasnya masing-masing yaitu menggunting gambar, nama, pengertian dan fungsi serta gambar unik dan lucu sebagai tambahan dan hiasan untuk pembuatan *mind mapping* yang akan dilakukan nantinya dan setelah itu mereka membuat *mind mapping* sesuai kreativitas masing-masing dan tentu bekerja sama. Pada hari ketiga masih dengan kegiatan yang sama tapi dengan tema yang berbeda yaitu binatang berkaki empat, ada berbagai macam binatang berkaki empat misalnya harimau kucing dan lain-lainnya. Anak didik mengerjakan tugasnya masing-masing secara berkelompok mulai dari mengunting, menyusun, menempel gambar dan menggambar garis penghubung dari tema utama sampai selesai

Pertemuan hari ini, anak didik menyelesaikan sesuai kegiatan inti secara bergantian setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, guru mengajak anak beristirahat dengan duduk melingkar didalam lingkup kelompok B sembari mempersiapkan anak untuk secara bergantian mencuci tangan diluar, setelah itu anak kembali duduk dan melakukan doa sebelum dan sesudah makan. Selain

istirahat, guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan dilakukan selama seharian, setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang binatang.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

4. Pertemuan IV

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 November 2024 mulai pukul 07.30 -10.30 wita di ruangan kelompok B TK Andi Bintang. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 16 anak yang akan di beri tindakan. Kegiatan dimulai dengan anak diajarkan merapikan sepatu setelah merapikan sepatu, anak-anak pun diarahkan untuk berbaris didepan kelas dan melakukan berbagai gerakan *motoric*, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang Kota Palopo. Setelah selesai berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian.

Kegiatan didalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang panca indera setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tema tersebut.

Sebelum memasuki kegiatan inti, penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema binatang apakah aku?. (1) Memberikan contoh kepada anak dengan cara menjelaskan ciri-ciri binatang terkhusus binatang berkaki dua. (2) mengenal bentuk, makna, dan tujuan dari gambar binatang terkhusus binatang berkaki dua. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Kegiatan inti penulis menginformasikan kepada anak tentang aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan

peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah untuk mempersiapkan bahan pembuatan *mind mapping* dan guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok 1 terdiri dari anak perempuan kelompok B dan kelompok 2 terdiri dari anak laki-laki kelompok B, dan kedua kelompok pun melakukan tugasnya masing-masing yaitu menggunting gambar, nama, pengertian dan fungsi serta gambar unik dan lucu sebagai tambahan dan hiasan untuk pembuatan *mind mapping* yang akan dilakukan nantinya dan setelah itu mereka membuat *mind mapping* sesuai kreativitas masing-masing dan tentu bekerja sama. Pada hari keempat dengan kegiatan yang masih sama tetapi dengan tema yang berbeda yaitu tema binatang berkaki dua, anak didik diberikan kesempatan untuk membuat *mind mapping* sesuai ide masing-masing untuk hari ini agar mereka lebih banyak memiliki kesempatan untuk menuangkan kreativitasnya.

Pertemuan hari ini, peserta didik menyelesaikan sesuai kegiatan inti secara bergantian setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, guru mengajak anak beristirahat dengan duduk melingkar didalam lingkup kelompok B sembari mempersiapkan anak untuk secara bergantian mencuci tangan diluar, setelah itu anak kembali duduk dan melakukan doa sebelum dan sesudah makan. Selain istirahat, guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan dilakukan selama seharian, setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang binatang terkhusus binatang berkaki dua.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

5. Pertemuan V

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 November 2024 mulai pukul 07.30 -10.30 wita di ruangan kelompok B TK Andi Bintang. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 16 anak yang akan di beri tindakan. Kegiatan di mulai dengan anak diajarkan merapikan sepatu setelah merapikan sepatu, anak-anak pun diarahkan untuk berbaris didepan kelas dan melakukan berbagai gerakan motoric, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Andi Bintang Kota Palopo. Setelah selesai berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian.

Kegiatan didalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk berbaris dengan rapi, kegiatan pembuka diawali dengan salam, menanyakan kabar dan menyanyikan lagu merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun bercakap-cakap tentang panca indera setelah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tema tersebut.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema binatang apakah aku? (1) Memberikan contoh kepada anak dengan cara menjelaskan ciri-ciri binatang terkhusus binatang berkaki empat dan berkaki dua. (2) mengenal bentuk, makna, dan tujuan dari gambar binatang terkhusus binatang berkaki empat dan berkaki dua. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Kegiatan inti penulis menginformasikan kepada anak tentang aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan

peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam pembuatan *mind mapping* tetap dengan dasar dari *mind mapple*. Guru membagi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak. Kemudian masing-masing kelompok mengerjakan *mind mapping* nya masing-masing yang disesuaikan atau pun patokan dari *mind maple* tetapi tetap peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreaitivitas sesuai dengan pemikirannya. Pada hari kelima membuat *Mind Mapping*, peneliti memberi dua tema gabungan dari hari keempat dan hari ketiga sebelumnya, agar mereka lebih tahu dan dapat mengetahui perbedaan dari dua tesebut, anak didik pun membuat mind mapping sesuai aturan dari peneliti dan membuat *Mind Mapping* dengan dua tersebut secara berkelompok sampai selesai.

Pertemuan hari ini, perserta didik menyelesaikan sesuai kegiatan inti sampai pada tahap penyelesaiannya, guru mengajak anak beristirahat dengan duduk melingkar didalam lingkup kelompok B sembari mempersiapkan anak untuk secara bergantian mencuci tangan diluar, setelah itu anak kembali duduk dan melakukan doa sebelum dan sesudah makan. Selain istirahat, guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan dilakukan selama seharian, setelah itu guru melakukan Tanya jawab tentang binatang terkhusus binatang berkaki empat dan berkaki dua.

Kegiatan penutup pada kegiatan ini guru menginformasikan kegiatan hari esok sebelum menutup kegiatan hari ini, anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti dan guru melakukan pengamatan ketika kegiatan peningkatan kemampuan pemecahan masalah berlangsung. Observasi mencatat kemampuan peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siklus II menunjukkan ada peningkatan selama dilakukan tindakan, peningkatan tersebut dikarenakan stimulasi anak mampu menyusun dan sangat kreatif dalam merangsang daya imajinasi anak.

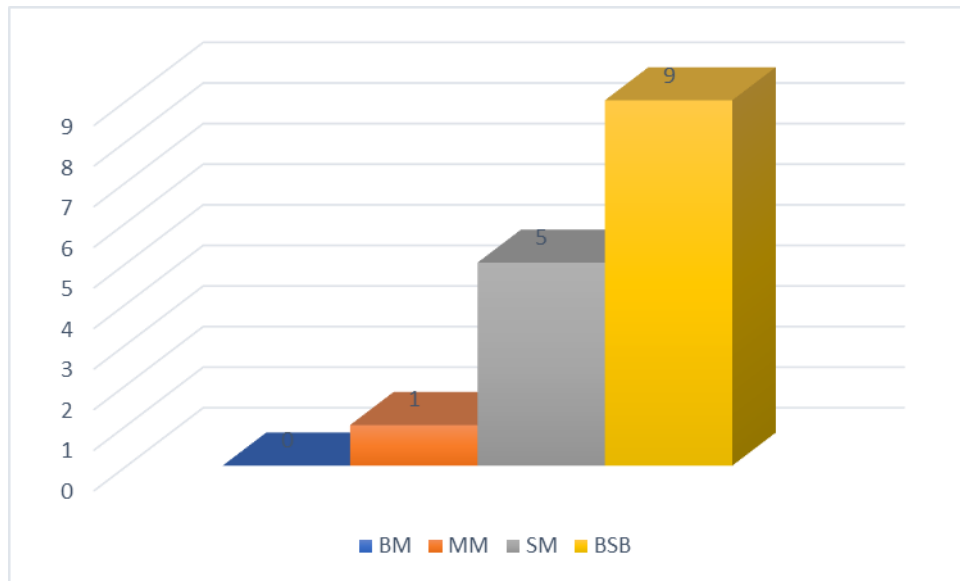
Berikut adalah tabel hasil observasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siklus II;

Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Tingkatan Capaian Perkembangan Anak dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus II

No.	Nama	Indikator					Skor	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Adira Azzahra	3	5	3	3	4	18	72%	SM
2	AfkarAl Qarni Z	3	3	3	5	3	17	68%	SM
3	Andi Muhammad Ilham	3	5	4	4	3	19	76%	BSB
4	Azyura Fadzillah Ramadani	3	3	4	3	3	16	64%	SM
5	Ivhana Iqtadul SM	4	4	4	4	3	19	76%	BSB
6	Muhammad Reski. H	3	3	2	3	4	15	60%	SM
7	Nur Atifha Hendra	5	5	4	4	3	21	84%	BSB
8	Qhiara Almeera Anindita	5	5	5	5	3	23	92%	BSB
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	5	4	4	3	3	19	76%	BSB
10	Muh. Al-Fian Manda	4	4	4	4	3	19	76%	BSB
11	Muhammad Akmal Alif	4	4	4	4	4	20	80%	BSB
12	Nahdri Rizky Hasan	3	3	3	4	4	17	68%	SM
13	Nur Aisyah Humairah	5	5	4	5	5	24	96%	BSB
14	Nur Hidayah Ramadhani	4	5	5	4	4	22	88%	BSB
15	Rafardhan dzaki	3	2	3	2	2	12	48%	MM

Sumber: diolah dari data perhitungan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam pemecahan masalah siklus II

Gambar 4. 4 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Siklus II



Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Tingkat capaian perkembangan anak
Belum Muncul (BM)	0	0%-25%
Mulai Muncul (MM)	1	26%-50%
Sudah Muncul (SM)	5	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	76%-100%

Sumber : Diolah dari data rekapitulasi data kemampuan pemecahan masalah peserta didik siklus II

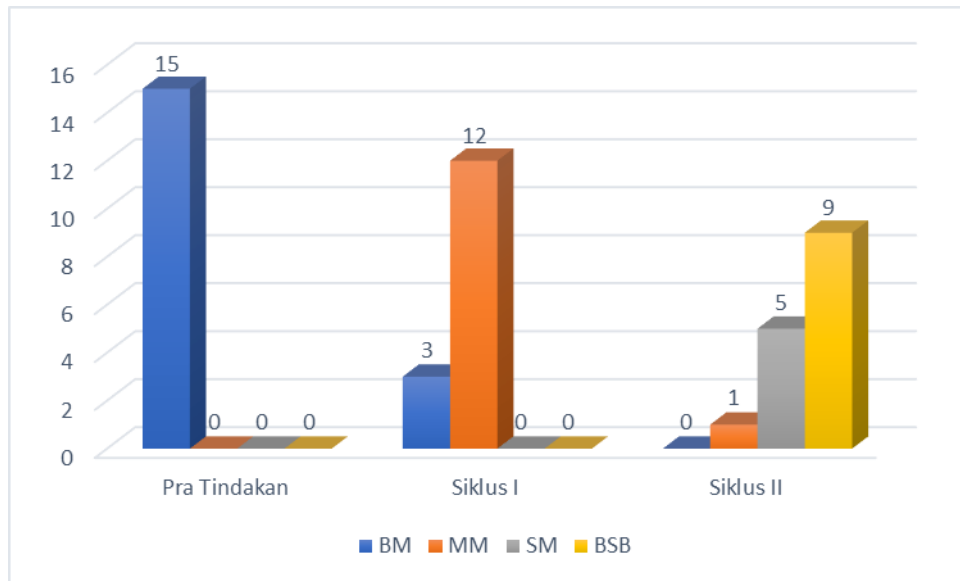
Hasil dari rekapitulasi data kemampuan pemecahan masalah siklus I terlihat bahwa jumlah tingkat capaian perkembangan anak pada kategori belum muncul yaitu 18 dengan persentase 24%, dan jumlah tingkat perolehan yang mencapai kategori sudah muncul yaitu 57 dengan persentase 76%. Jika dibuat rekapitulasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II maka dapat dilihat dari tabel berikut ini

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Data Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Adira Azzahra	6	BM	9	MM	18	SM
2	AfkarAl Qarni Z	5	BM	9	MM	17	SM
3	Andi Muhammad Ilham	5	BM	6	BM	19	BSB
4	Azyura Fadzillah Ramadani	6	BM	10	MM	16	SM
5	Ivhana Iqtadul	5	BM	10	MM	19	BSB
6	Muhammad Reski. H	5	BM	6	BM	15	SM
7	Nur Atifha Hendra	6	BM	12	MM	21	BSB
8	Qhiara Almeera Anindita	6	BM	12	MM	23	BSB
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	6	BM	8	MM	19	BSB
10	Muh. Al-Fian Manda	5	BM	6	BM	19	BSB
11	Muhammad Akmal Alif	6	BM	8	MM	20	BSB
12	Nahdri Rizky Hasan	5	BM	9	MM	17	SM
13	Nur Aisyah Humairah	5	BM	8	MM	24	BSB
14	Nur Hidayah Ramadhani	5	BM	11	MM	22	BSB
15	Rafardhan dzaki	5	BM	7	MM	12	MM

Sumber :diolah dari data perhitungan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam pemecahan masalah siklus I dan siklus II

Gambar 4. 5 Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II



d. Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus II oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tindakan siklus II khususnya dalam pembuatan *mind mapping* membantu mereka lebih bersemangat mengajar karena disekolah tersebut pun belum pernah diterapkan media aktivitas ini secara langsung meningkatkan perkembangan kognitif melalui pemecahan masalah yang mereka dapatkan masing-masing dan menyelesaikannya secara individu atau berkelompok karena anak sudah mampu menulis dengan cara saat menyelesaikan *mind mapping* yang dibuat. Namun adapun kelemahan dalam tindakan ini yaitu aktivitas ini yaitu saat pembuatan *mind mapping*, anak didik susah diatur terlebih anak laki-laki yang lebih banyak bermain dan berlarian kesana kemari, Dalam hal ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan

dari pengamatan peneliti maupun guru, terhadap pemecahan masalah pada anak Kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo perlu ditingkatkan.

Maka peneliti bersama guru kelas akan melakukan perbaikan siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan sebagai berikut : 1) Peneliti ataupun guru lebih memperhatikan anak didik dengan pengamatan apa yang mereka butuhkan 2) Guru lebih mengawasi dan menegur sebaik mungkin agar mereka mau diaturnya focus saat pembelajaran.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dekriptif kualitatif, diperoleh adanya peningkatan yang telah dicapai oleh anak seperti kehadiran, keaktifan, perhatian dan kreativitas dalam pembelajaran membuat mind mapping dengan diterapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dengan menggunakan bahan alam dengan tujuan untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus yang terdiri dari 10 kali pertemuan yang terdiri dari setiap siklus 5 kali pertemuan, dengan aspek yang diteliti adalah aspek kognitif yaitu kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tiga tahap pembelajaran, yaitu Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman anak didik terhadap materi. Pada tahap Pra Tindakan, anak didik secara keseluruhan masih berada dikategori Belum Muncul (BM), setelah

dilakukan tindakan siklus I anak didik memiliki perubahan yang cukup meningkat 12 anak berada pada tahap kategori Mulai Muncul (MM) dan 3 anak masih berada pada tahap kategori sebelumnya. Pada siklus II anak didik mengalami peningkatan lebih dari siklus sebelumnya yaitu 5 anak berada pada tahap kategori posisi Sudah Muncul (SM) 9 anak berada pada tahap kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 1 anak berada pada tahap kategori Mulai Muncul (MM).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan selama dua siklus pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar anak didik. Kenaikan persentase anak didik yang telah memahami materi serta penurunan jumlah anak didik yang membutuhkan bimbingan mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Pada penelitian siklus I capaian perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak didik memiliki tingkat capaian perkembangan, meski ada beberapa indikator yang belum mampu mereka capai tapi ada indikator yang sudah mampu mereka capai antara satu dan dua. Sedangkan pada siklus II capaian perkembangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik memiliki tingkat pencapaian yang berkembang sesuai dengan indikatornya.

Penelitian ini guru mengatakan bahwa Melalui pembelajaran membuat *Mind Mapping* menggunakan bahan sederhana, skor nilai belajar, keaktifan, perhatian dan kreativitas anak didik dalam kemampuan pemecahan masalah meningkat, karena membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam belajar. Perencanaan tersebut membuat peserta didik lebih bersemangat dan penasaran dalam melatih perkembangan kognitif menggunakan bahan sederhana dalam

membuat *Mind Mapping* sebagai dasar contoh dari *mind mapple* yang telah diberikan pada setiap proses pembelajaran.

Hasil analisis kualitatif juga menunjukkan bahwa pembuatan dari *Mind Mapping* dari dasar *mind mapple* dengan bahan sederhana pada Kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo, dengan metode penelitian tindakan kelas menggunakan bahan alam mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peserta didik melalui penerapan kemampuan pemecahan masalah yang mengalami peningkatan pada siklus I dan terus meningkat pada siklus II.

Penerapan pembuatan *mind mapping* terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di Kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo, terbukti meningkat dan berhasil mencapai target yang peneliti inginkan. Hal yang dijelaskan dapat terlihat pada lembar observasi yang telah disediakan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan pembuatan *mind mapping* yang tidak lepas dari dasar *mind mapple* sebagai patokannya dari bahan sederhana yang mengalami peningkatan dari tindakan pada siklus I hingga siklus II dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Adapun teori yang berkaitan dengan pembahasan diatas yaitu teori yang digunakan sebagai penelitian ini adalah teori pemecahan masalah tentang intelektual (aspek perkembangan kognitif) dan kemampuan anak dalam hal memecahkan masalah sangat berkaitan dengan tingkat aspek perkembangan mereka. Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Pemecahan masalah pada konteks ini tentang

bagaimana anak mampu dan berkembang dalam tahap perkembangan kognitif, pada masa *golden age* yang berharga ini anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga rata-rata anak usia dini menyukai pembelajaran yang menarik terlebih media yang digunakan cukup unik dan mampu menarik perhatiannya sehingga anak-anak ingin terus mencoba dan terus mencoba untuk sampai pada tahap selanjutnya.

Mind Mapping sebagai media pembelajaran yang baru bagi anak-anak mampu memecahkan masalah yaitu terkhusus pada situasi belajar, media tersebut membuat anak-anak lebih semangat dan lebih tertantang karena itu merupakan hal yang awam untuk mereka. Tetapi ada perbandingan dengan pengetahuan numerisasi dan literasi dimana hal ini lebih berfokus pada keterampilan berpikir analitis, logis, dan konseptual melalui angka (numerasi) dan bahasa (literasi), sedangkan penggunaan atau pembuatan *Mind Mapping* berfokus pada pemetaan konsep secara visual untuk membantu pemahaman dan kreativitas dalam memecahkan masalah. Keduanya memiliki keunggulan masing-masing.

Pada Numerisasi dan literasi lebih efektif dalam melatih pemikiran logis dan kritis, sedangkan mind mapping lebih baik dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman konsep secara menyeluruh. Untuk hasil terbaik, kedua metode dapat dikombinasikan sesuai dengan kebutuhan anak dan jenis masalah yang dihadapi. Cara proses untuk kedua hal ini yaitu numerisasi dan literasi Anak menggunakan pola berpikir sekuensial, membaca informasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan berbasis angka atau teks sedangkan *Mind Mapping* anak

menggunakan hubungan antar ide dalam bentuk diagram, membuat koneksi visual, dan melihat gambaran besar suatu masalah.

Adapun hasil perbandingan dari kedua hal tersebut tetap sama-sama mampu masuk pada tahap pemecahan masalah pada anak dalam tahap perkembangan kognitif meskipun dengan cara yang berbeda dan konsep yang berbeda.

Adapun kesimpulan dari pembahasan ini adalah bahwa problem solving atau yang sering disebut kemampuan pemecahan masalah terkhusus pada anak usia dini harus ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga kemampuan tersebut dapat diterapkan melalui masa perkembangannya yang dari sekolah atau lingkungan lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat disimpulkan bahwa : peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak pada Kelompok B TK Andi Bintang Kota Palopo dapat ditingkatkan dengan pembuatan *Mind Mapping* menggunakan bahan sederhana. Hasil tersebut dapat dilihat pada tingkat capaian peserta didik dimana sebelum dilakukan tindakan terlihat anak belum berkembang kemudian pada siklus I terlihat beberapa anak sudah mulai mampu untuk memunculkan keterampilannya dalam pembuatan sebagai hasil dari pemecahan masalah pada perkembangan kognitif dan kemudian pada siklus II tingkat capaian kemampuan pemecahan masalah anak sudah mulai terlihat tuntas, terlihat anak didik sudah lebih mulai menunjukkan kemampuannya dalam mencapai indikator.

Dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di TK Andi Bintang Kota Palopo telah mencapai kemampuan pemecahan masalah pada kategori baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah dikatakan berhasil, karena dari 15 anak sudah mencapai pada kriteria sudah mampu memunculkan kemampuan tersebut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui pembuatan *Mind Mapping* menggunakan bahan sederhana sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dapat mengembangkan media pembelajaran dari bahan sederhana dengan tema lainnya sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama menggunakan bahan sederhana agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran
3. Melihat hasil penelitian yang diperoleh melalui pembuatan *mind mapping* dengan bahan sederhana dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, maka diharapkan kepada guru-guru khususnya guru taman kanak-kanak agar dapat menerapkan pembelajaran dalam aspek perkembangan kognitif kepada anak agar anak didik belajar dan mengetahui secara langsung pembuatan *Mind Mapping* menggunakan bahan sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa & Fatmaridah Sabani, Sinergi Edukasi: Analisi Komunikasi Guru-OrangTua Dalam Manajemen Perilaku Anak Hiperaktif, *Jurnal Tunas Cendekia*, 06(02), (2023); h.45.
- Cecep kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, Juni 2023), h 19.
- Devi dan Subhan. (2020). Peningkatan Kemampuan Pengukuran melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B di TK Madhani: *Jurnal Cikal Cendekia*, 01(01), 45.
- Dirgahayu Torasila, Baderiah, Aishiyah SaputriLaswi, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung, *Jurnal Pendidikan*, 12(4), (Februari 2024)
- Rustiyarso dan Tri Wijaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Noktah, 2022) hal 59 dan 72.
- Ery Wahyuti, Purwadi, Nila Kusungmaningtyas. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis dan Numerasi Pada Anak Usia Dini: *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 2-7.
- Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jems.v3i3.824>
- Handayani, L. (2022). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik) dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Melalui Aplikasi Mind Maple Pada Siswa Kelas XII IPA 3 di SMA Negeri 5 Bukittinggi*. 1(1).
- Hasan, dkk. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. (2021).
- Hasil Observasi di kelompok B TK Andi Bintang *selama 5 hari* dari tanggal 11 desember sampai tanggal 15 desember 2023.
- Hijrawati Yusuf, Fatmaridah Sabani, Pertiwi Kamariah Hasis, Makmur, Eka Poppi Hutami, Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan, *Jurnal PAUD Indonesia*, 1(1), (Juni 2024);

- Huljannah Arianto, M., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23–31. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>
- Imam Machali, “Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru” *Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2), (November 2022):
- Juniarti Iryani, Erwin Hafisd, Arifuddin Ahmad, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Hadis”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), April 2023):
- Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Mikraj Khazanah Ilmu: Bandung, 2011),
- Khusnul Khotimah dan Agustini, “ Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), (2023)
- Leon A. Abdillah, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya*, (Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020)
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5.
- Maulida Nur, Novita Sari, Havid Surya, *Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah PAUD Reguler*, (Banten : PT Sada Kurnia Pustaka, Desember 2023),
- Miftahul Jannah Arianto, Fatmarida Sabani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty, Muhammad Guntur, Irfandi, “Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), (2024)
- Muthi, “Efektifitas Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan PemecahanMasalah Anak Usia 3-6 Tahun” *Jurnal Pendidikan Anak UsiaDini*.3(2), (2021):
- M. Yusuf, Peran Guru PAI dalam Pembelajaran Hybrid: Adaptasi untuk Efektivitas Pengajaran, *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), (2024):
- Nafi’ah, Ulfatun, et al. “Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Mindmaple Pada Materi Relief Candi Jago Bagi Guru MGMP Sejarah SMA Se-Kabupaten Malang.” *Jurnal Praktis dan Dedikasi Sosial (JPDS)* (2020) : 65-72.

- Nita Zaskia Sholihat, Fatmaridah Sabani, Analisis Kesulitan Anak Dalam Mengidentifikasi Simbol Angka Dan Memilih Warna, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), (2025):
- Nuryatmawati, “Azizah Muthi,” & Dimyati, D. (2021). Efektifitas Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2071–2081. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1048>
- Permata, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), (2020):
- Putra Priyandana, I. W., Dibia, I. K., & Rahayu Ujianti, P. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 287. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36520>
- Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856–867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>
- Rahmanita Rahmanita, M Yusuf, Penerapan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Padang Pariaman, *Jurnal Kajian Keislaman*, 11(2), (2021):
- Romanti, S., & Rohita, R. (2021). Peran guru meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah di sentra bahan alam. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.587>
- Sulfa Fatima, Munir Yusuf, Nursaeni, Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI, *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), (2022) <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/inovasi,+208-217.pdf>
- Suryaningsih, A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Steam terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1887–1896. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4299>
- Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Desember 2021),

- Ulufah, A. N. (2021). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran. *TEMATIKDI SDIT Darussalam Gontor. MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02). <https://doi.org/10.21154/maalim.v2i2.2962>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahbah Az-Zuhaili., Tafsir Al-Wasith, Jilid 2, Jus 16, Cet 1, (Gema Insani 1434 H. 01. 2013 M.): 300-301.
- Widi Wulansari, Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini, (Madium : CV. Bayfa Cendekia Indonesia, Maret 2021),
- Widya, P. (t.t.). *Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulfia Latifah, A., Hidayat, H., Mulyani, H., Siti Fatimah, A., & Sholihat, A. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK ANDI BINTANG**

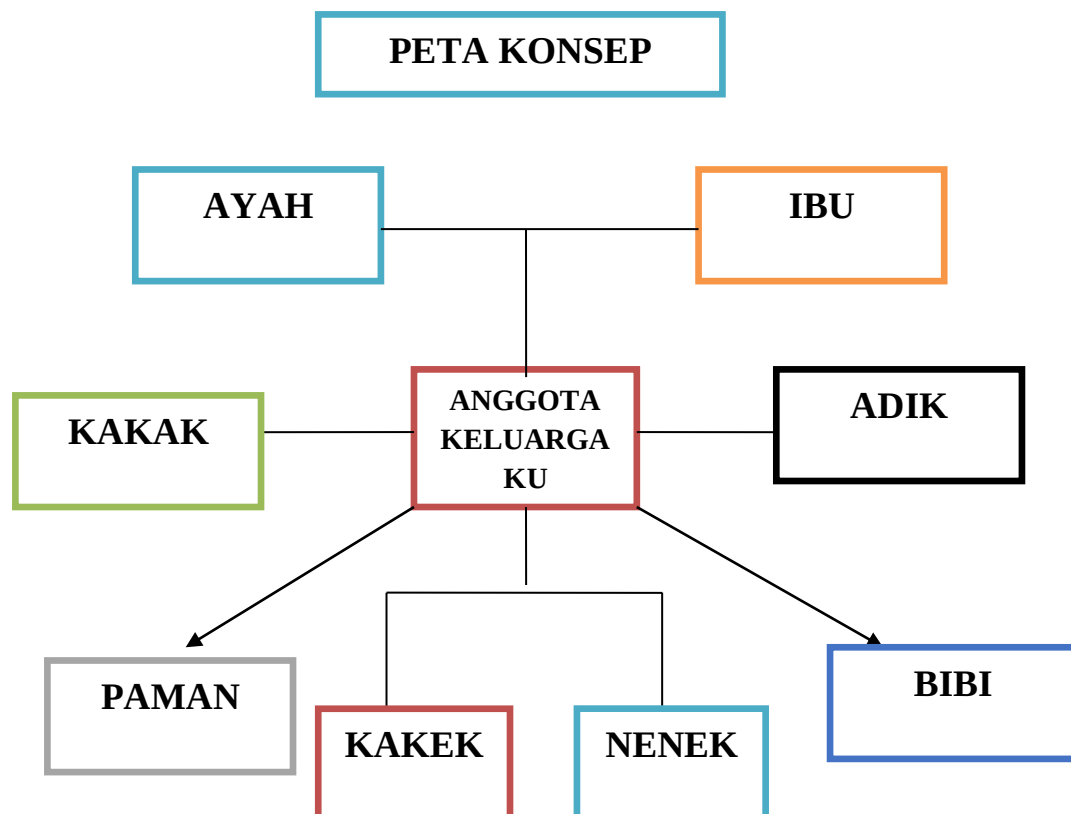
Jl. Andi Bintang Kel. Murante Kec. Mungkajang Kota Palopo 91924

Email : tkandibintangpalopo7@gmail.com

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama	: Putri Junaidi
Sekolah	: TK ANDI BINTANG
Kelas/Minggu	: Kelompok B/ 2 Minggu
Model Pembelajaran/Fase	: Tatap Muka/ Fondasi
Topik	: Keluargaku
Profil Pelajar Pancasila	: Bernalar Kritis



Sarana dan Prasarana : Ruang kelas
Laptop

**Sub Topik : Anggota
Keluargaku**

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

➤ Capaian Pembelajaran : Jati Diri

- Anak mampu membedakan ragam ekspresi emosi menggunakan objek konkret. (contoh: memilah dan mengelompokkan gambar ekspresi emosi tanpa menyebutkan nama emosi)
- Anak mampu menceritakan hal yang ia suka
- Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang berlaku di rumah atau di kelas (mau bergiliran, membereskan mainan, setelah dipakai)
- Anak dapat menunjukkan dirinya merupakan bagian dari beragam kelompok (misalnya. Anak berapa dalam keluarga, di mana anak berperan sebagai anak, dan sebutkan anggota keluarga yang lain; mampu menyebutkan kelas tempat ia belajar, anak pun mampu menyebutkan nama-nama teman sekelasnya)
- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar

C. KOMPONEN INTI

2. Tujuan Pembelajaran

➤ Capaian Pembelajaran : Jati Diri

- Anak mampu membedakan ragam ekspresi emosi menggunakan objek konkret. (contoh: memilah dan mengelompokkan gambar ekspresi emosi tanpa menyebutkan nama emosi)
- Anak mampu menceritakan hal yang ia suka
- Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang berlaku di rumah atau di kelas (mau bergiliran, membereskan mainan, setelah dipakai)
- Anak dapat menunjukkan dirinya merupakan bagian dari beragam kelompok (misalnya. Anak berapa dalam keluarga, di mana anak

berperan sebagai anak, dan sebutkan anggota keluarga yang lain; mampu menyebutkan kelas tempat ia belajar, anak pun mampu menyebutkan nama-nama teman sekelasnya)

- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar

➤ **Hari 1/Tanggal 4 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Keluargaku/Anggota Keluargaku**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali siapa saja anggota keluarganya
- Agar anak mengetahui berapa jumlah anggota keluargaku

❖ **Alat dan Bahan**

- Lem Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi anggota keluarga
- Kertas manila
- Lem

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main • Pembahasan Topik “Keluargaku” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang anggota keluargaku

	• Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus

Palopo, 8 November 2024

Mengetahui,
Kepala TK ANDI BINTANG

ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Putri Junaidi'.

Putri Junaidi.

➤ **Hari 2/Tanggal 5 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Keluargaku/Anggota Keluargaku**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali siapa saja anggota keluarganya
- Agar anak mengetahui berapa jumlah anggota keluargaku

❖ **Alat dan Bahan**

- Lem Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi anggota keluarga
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermaknadengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Keluargaku” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang anggota keluargaku • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat”

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo'a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas |
|--|--|

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdota

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini:
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan:
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

Palopo, 5 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



Handwritten signature of Andi Ayuni

ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Handwritten signature of Putri Junaidi

Putri Junaidi.

➤ **Hari 3/Tanggal 6 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Keluargaku/Anggota Keluargaku**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali siapa saja anggota keluarganya
- Agar anak mengetahui berapa jumlah anggota keluargaku

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi anggota keluarga
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermaknadengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Keluargaku” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang anggota keluargaku • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat”

	• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo'a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas
--	---

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus

Palopo, 6 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

➤ **Hari 4/Tanggal 7 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Keluargaku/Anggota Keluargaku**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali siapa saja anggota keluarganya
- Agar anak mengetahui berapa jumlah anggota keluarganya

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi anggota keluarga
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Keluargaku” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang anggota keluargaku • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat”

	• Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo'a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas
--	---

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

Palopo, 7 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi.

➤ **Hari 5/Tanggal 8 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Keluargaku/Anggota Keluargaku**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali siapa saja anggota keluarganya
- Agar anak mengetahui berapa jumlah anggota keluargaku

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi anggota keluarga
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Keluargaku” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang anggota keluargaku • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama

Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas
-------------------------	--

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

Palopo, 8 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK ANDI BINTANG**

Jl. Andi Bintang Kel. Murante Kec. Mungkajang Kota Palopo 91924

Email : tkandibintangpalopo7@gmail.com

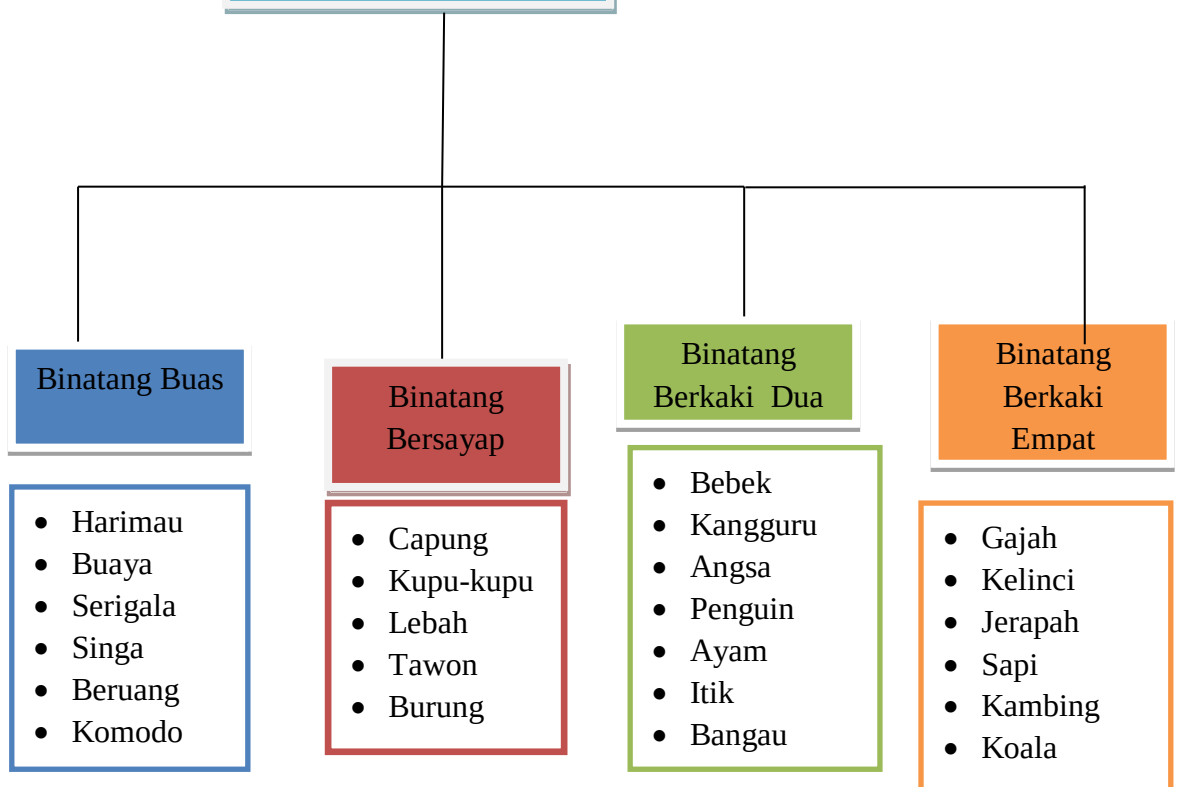
MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama : Putri Junaidi
 Sekolah : TK ANDI BINTANG
 Kelas/Minggu : Kelompok B/ 2 Minggu
 Model Pembelajaran/Fase : Tatap Muka/ Fondasi
 Topik : Keluargaku
 Profil Pelajar Pancasila : Bernalar Kritis

Peta konsep

Mengenal Binatang



Sarana dan Prasarana : Ruang kelas
Laptop

**Sub Topik :
Binatang apakah**

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

➤ Capaian Pembelajaran : Jati Diri

- Anak mampu membedakan ragam ekspresi emosi menggunakan objek konkret. (contoh: memilah dan mengelompokkan gambar ekspresi emosi tanpa menyebutkan nama emosi)
- Anak mampu menceritakan hal yang ia suka
- Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang berlaku di rumah atau dikelas (mau bergiliran, membereskan mainan, setelah dipakai)
- Anak dapat menunjukkan dirinya merupakan bagian dari beragam kelompok (misalnya. Anak berapa dalam keluarga, di mana anak berperan sebagai anak, dan sebutkan anggota keluarga yang lain; mampu menyebutkan kelas tempat ia belajar, anak pun mampu menyebutkan nama-nama teman sekelasnya)
- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar

C. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

➤ Capaian Pembelajaran : Jati Diri

- Anak mampu membedakan ragam ekspresi emosi menggunakan objek konkret. (contoh: memilah dan mengelompokkan gambar ekspresi emosi tanpa menyebutkan nama emosi)
- Anak mampu menceritakan hal yang ia suka
- Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang berlaku di rumah atau dikelas (mau bergiliran, membereskan mainan, setelah dipakai)

- Anak dapat menunjukkan dirinya merupakan bagian dari beragam kelompok (misalnya. Anak berapa dalam keluarga, di mana anak berperan sebagai anak, dan sebutkan anggota keluarga yang lain; mampu menyebutkan kelas tempat ia belajar, anak pun mampu menyebutkan nama-nama teman sekelasnya)
- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar

➤ **Hari 1/Tanggal 11 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Menenal Binatang/Binatang Apakah Aku?**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali berbagai binatang apa saja
- Agar anak mengetahui yang mana binatang buas

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi binatang
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Binatang Buas” (mengamati poster)

	• Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang binatang buas • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
- Ceklis
- Hasil Karya

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus

Palopo, 11 November 2024

Mengetahui
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

➤ **Hari 2/Tanggal 12 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Mengenal Binatang/Binatang Apakah Aku?**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali berbagai binatang apa saja
- Agar anak mengetahui yang mana binatang bersayap

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi binatang
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaranberdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “binatang bersayap” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang binatang bersayap • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib

	• Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus

Palopo, 12 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

➤ **Hari 3/Tanggal 13 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Mengenal Binatang/Binatang Apakah Aku?**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali berbagai binatang apa saja
- Agar anak mengetahui yang mana binatang berkaki dua

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi binatang
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “binatang berkaki dua” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang binatang berkaki dua • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas

	manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus

Palopo, 13 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

➤ **Hari 4/Tanggal 14 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Mengenal Binatang/Binatang Apakah Aku?**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali berbagai binatang apa saja
- Agar anak mengetahui yang mana binatang berkaki empat

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi binatang
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “binatang berkaki empat” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang binatang berkaki empat • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama

Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas
-------------------------	--

❖ Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

Palopo, 14 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

➤ **Hari 5/Tanggal 15 November 2024**

❖ **Topik/Sub Topik : Menenal Binatang/Binatang Apakah Aku?**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- Agar anak mengenali berbagai binatang apa saja
- Agar anak mengetahui yang mana binatang berkaki dua, dan binatang berkaki empat

❖ **Alat dan Bahan**

- Pensil/ Pensil warna
- Crayon/ Spidol
- Laptop
- Gunting
- Gambar animasi binatang
- Kertas manila
- Lem

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	• SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpantas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam
Kegiatan Pembuka	• Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermaknadengan menerapkan pembelajaran berbasis projek dan pembelajaranber diferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main: • Pembahasan Topik “Binatang Berkaki dua dan binatang berkaki empat” (mengamati poster) • Menjawab pertanyaan guru (bercakap-cakap) tentang binatang berkaki empat dan binatang berkaki dua • Membuat <i>mind mapping</i> menggunakan kertas manila
Istirahat	• Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib

	• Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	• Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat kesekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

Asesmen

- Ceklis
- Catatan Anekdote

Refleksi

1. Kegiatan Menarik hari ini
2. Kegiatan yang ingin dimaksimalkan
3. Anak yang membutuhkan bimbingan khusus:

Palopo, 15 November 2024

Mengetahui ,
Kepala TK ANDI BINTANG



ANDI AYUNI, S.Pd., Gr.

Peneliti

Putri Junaidi

Lampiran 2 Absen Kehadiran Anak Didik TK Andi Bintang Kota Palopo

ABSENSI PENELITIAN DI TK ANDI BINTANG KOTA PALOPO

Kelas : B

Bulan : November

No	Nama Siswa	Tanggal										Absensi			
		4	5	6	7	8	11	12	13	14	15	S	I	A	Ket
1	Adira Azzahra	*	-	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
2	AfkarAl Qarni Z	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
3	Andi Muhammad Ilham	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
4	Azyura Fadzillah Ramadani	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
5	Ivhana Iqtadul	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
6	Muhammad Reski. H	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
7	Nur Atifha Hendra	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
8	Qhiara Almeera Anindita	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
10	Muh. Al-Fian Manda	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
11	Muhammad Akmal Alif	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
12	Nahdri Rizky Hasan	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
13	Nur Aisyah Humairah	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
14	Nur Hidayat Ramadhani	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	

Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen Penelitian

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENINGKATAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PENERAPAN
MIND MAPPLE PADA ANAK KELOMPOK B TK ANDI BINTANG**

A. PENGANTAR

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Mind Mapple Pada Anak Kelompok B TK Andi Bintang”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian.

B. PETUNJUK PENGISIAN

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk dilingkari sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
4. Jika ada saran dari Bapak/Ibu dituliskan dilembar yang sudah disediakan

C. KETERANGAN

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik

4	Baik
5	Sangat Baik

D. LEMBAR PENILAIAN

1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Konsep/Teori	Dimensi	Indikator
Kemampuan Pemecahan Masalah	Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau individu dalam pola teratur dan terorganisasi serta berlangsung selama individu hidup, hal ini sebagai hasil proses pematangan salah satu aspek dari proses perkembangan yaitu aspek kognitif.	Bertambahnya skill individu dengan pola teratur sebagai perkembangan aspek kognitif	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
	Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin. Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik yaitu penyelidikan.	Suatu cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan dan situasi yang baru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
	Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk mencoba tanpa ada paksaan atau penekanan dari guru dan orang tua	Peningkatan pemecahan masalah jika diberi peluang untuk mencoba hal baru tanpa ada paksaan dari siapapun	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat mind mapping dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada

			paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
	Membiasakan anak usia dini untuk belajar memecahkan masalah dapat memberikan manfaat besar yaitu dapat melatih anak berpikir analitis dalam mengelola informasi yang didapatkan kemudian dapat mengambil keputusan sendirinya	Dibiasakan untuk anak usia dini belajar memecahkan masalah agar dapat melatih caranya berpikir analitis	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
	Pengembangan keterampilan kolaborasi: pemecahan masalah sering melibatkan kerja kelompok atau kolaborasi dengan orang lain. Peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan membangun solusi secara bersama-sama.	Pengembangan kolaborasi dalam memecahkan masalah dengan cara kerja kelompok atau berkolaborasi dengan orang lain melalui cara menuangkan idenya masing-masing	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

2. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf

Keterangan :

BB :Belum Muncul

SM :Sudah Muncul

1. Pemecahan Masalah Melalui Kemampuan Individual

BM (1)	SM (2)
Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

2. Pemecahan Masalah Melalui Situasi yang Baru

BM (1)	SM (2)
Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

3. Pemecahan Masalah Melalui Peluang yang Diberikan

BM (1)	SM (2)
Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

4. Pemecahan Masalah Melalui Pengelolaan Analitis

BM (1)	SM (2)
Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

5. Pemecahan Masalah Penglibatan Kerja Kelompok

BM (1)	SM (2)
Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

3. Penilaian

No	Aspek yang Diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator					
2	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator					

3	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator					
4	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator					
5	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator					
Jumlah						

E. Penilaian Umum

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

F. Saran-Saran

Uangutkan parafit-rangyen .

Palopo, 21 Agustus 2024

Validator



Syamsul Alam Ramli, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0905098802

Lampiran 4 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Anak

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak	Skala			
	Belum Muncul	Mulai Muncul	Sudah Muncul	Berkembang Sangat Baik
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk menggunakan pola teratur yaitu gambar atau objek tema yang mereka susun saat pembuatan mind mapping dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membedakan objek-objek tema yang mereka susun saat pembuatan

<i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	dibimbing oleh guru	dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	<i>mind mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk membuat <i>mind mapping</i> dengan alasan sebagai hal yang baru dan rapi pada saat pembuatan dengan keadaan tanpa ada paksaan dari siapapun dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i>	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> yang harus dibimbing	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind mapping</i> dan sudah dapat	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk memahami materi pada saat dan setelah pembuatan <i>mind</i>

dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	oleh guru	membantu temannya dan sesuai dengan indikator	membantu temannya dan sesuai dengan indikator	<i>mapping</i> dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator
Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak belum mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri yang harus dibimbing oleh guru	Bila anak mulai mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak sudah mampu memunculkan kemampuan untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator	Bila anak mampu memunculkan kemampuan nya dengan sangat baik untuk bekerja sama secara berkelompok tetapi dengan menuangkan ide yang mereka punya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dan sesuai dengan indikator

*Lampiran 5 Instrumen Observasi Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah
Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II*

Lembar Instrumen Observasi (Cheklist) Motorik Halus Pra Tindakan

No	Nama	Indikator 1					Indikator 2					Indikator 3					Indikator 4					Indikator 5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adira Azzahra	√					√					√						√				√				
2	AfkarAl Qarni Z	√					√					√					√					√				
3	Andi Muhammad Ilham	√					√					√					√					√				
4	Azyura Fadzillah Ramadani	√						√				√					√					√				
5	Ivhana Iqtadul SM	√					√					√					√					√				
6	Muhammad Reski. H	√					√					√					√					√				
7	Nur Atifha Hendra	√					√					√						√				√				
8	Qhiara Almeera Anindita		√				√					√					√					√				
9	Almashiyra Fukayna Akhmad	√					√						√				√					√				
10	Muh. Al-Fian Manda	√						√				√					√					√				
11	Muhammad Akmal Alif	√						√				√					√					√				
12	Nahdri Rizky Hasan	√					√					√					√					√				
13	Nur Aisyah Humairah	√					√					√					√					√				
14	Nur Hidayat Ramadhani	√					√					√					√					√				
15	Rafardhan dzaki	√					√					√					√					√				

Lembar Instrumen Observasi (Cheklist) Motorik Halus Siklus I

No	Nama	Indikator 1					Indikator 2					Indikator 3					Indikator 4					Indikator 5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adira Azzahra		√					√				√						√					√			
2	AfkarAl Qarni Z		√				√							√			√						√			
3	Andi Muhammad Ilham	√					√						√				√					√				
4	Azyura Fadzillah Ramadani		√					√					√					√						√		
5	Ivhana Iqtadul SM			√				√					√					√				√				
6	Muhammad Reski. H		√				√					√					√					√				
7	Nur Atifha Hendra		√					√						√				√					√			
8	Qhiara Almeera Anindita		√						√					√				√					√			
9	Almashiyra Fukayna Akhmad		√				√					√						√					√			
10	Muh. Al-Fian Manda	√					√						√				√					√				
11	Muhammad Akmal Alif	√					√						√					√				√				
12	Nahdri Rizky Hasan			√				√					√				√					√				
13	Nur Aisyah Humairah	√					√						√					√					√			
14	Nur Hidayah Ramadhani		√					√						√					√			√				
15	Rafardhan dzaki	√					√						√				√						√			

Lembar Instrumen Observasi (Cheklist) Motorik Halus Siklus II

No	Nama	Indikator 1					Indikator 2					Indikator 3					Indikator 4					Indikator 5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adira Azzahra			√							√			√					√							√
2	AfkarAl Qarni Z			√					√					√							√				√	
3	Andi Muhammad Ilham			√							√				√					√					√	
4	Azyura Fadzillah Ramadani			√					√						√				√						√	
5	Ivhana Iqtadul SM				√					√					√					√					√	
6	Muhammad Reski. H			√					√				√						√							√
7	Nur Atifha Hendra					√					√				√					√					√	
8	Qhiara Almeera Anindita					√					√					√					√				√	
9	Almashiya Fukayna Akhmad					√				√					√				√						√	
10	Muh. Al-Fian Manda				√					√					√					√					√	
11	Muhammad Akmal Alif				√					√					√					√						√
12	Nahdri Rizky Hasan			√					√					√						√						√
13	Nur Aisyah Humairah					√					√				√						√					√
14	Nur Hidayat Ramadhani				√						√					√				√						√
15	Rafardhan dzaki			√				√						√				√					√			

No	Nama	Indikator 1					Indikator 2					Indikator 3					Indikator 4					Indikator 5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adira Azzahra																									
2	AfkarAl Qarni Z																									
3	Andi Muhammad Ilham																									
4	Azyura Fadzillah Ramadani																									
5	Ivhana Iqtadul SM																									
6	Muhammad Reski. H																									
7	Nur Atifha Hendra																									
8	Qhiara Almeera Anindita																									
9	Almashiyra Fukayna Akhmad																									
10	Muh. Al-Fian Manda																									
11	Muhammad Akmal Alif																									
12	Nahdri Rizky Hasan																									
13	Nur Aisyah Humairah																									
14	Nur Hidayah Ramadhani																									
15	Rafardhan dzaki																									

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Siklus I Dan Siklus II

SIKLUS I



Dokumentasi untuk sepekan pada tanggal 05 November 2024 sampai tanggal 08 November 2025. Kegiatan saat anak didik mempersiapkan bahan untuk pembuatan mind mapping, anak didik membuat mind mapping dari bahan yang telah mereka siapkan dari kemarin dan pembuatan mind mapping tersebut tetap didasari dari penerapan *mind mapple*.

1. Mempersiapkan bahan-bahan untuk pembuatan mind mapping, meggunting gambar dan nama dari tema pembelajaran dan menggunting gambar-gambar unik sebagai hiasan



2. Kegiatan pembuatan mind mapping dan hasil pembuatan mind anak didik kelas B TK Andi Bintang Kota Palopo



SIKLUS II



Dokumentasi pembuatan mind mapping selama sepekan mulai hari pada tanggal 11 November 2024 dan sampai dengan tanggal 15 November 2024



HASIL PEMBUATAN MIND MAPPING DARI ANAK KELOMPOK B TK Andi Bintang Kota Palopo

Lampiran 7 Permohonan Surat Izin Meneliti

 IAIN PALOPO	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN Jl. Agatis Kel. Balendai Kec. Bera 91914 Kota Palopo Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id
---	--

Nomor : B-2940 /In.19/FTIK/HM.01/10/2024 Palopo, 11 Oktober 2024

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kota Palopo
 di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Putri Junaidi
NIM	: 2002070019
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: IX (Sembilan)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Software Mind
 Mapple pada Anak Kelompok B TK Andi Bintang"**. Untuk itu dimohon kiranya
 Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



 Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP. 196705162000031002

Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
 Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptapp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.1072//IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: PUTRI JUNAIDI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Jl. Yos Sudarso Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2002070019

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PENERAPAN SOFTWARE MIND
MAPPLE PADA ANAK KELOMPOK B TK ANDI BINTANG**

Lokasi Penelitian	: TK Andi Bintang Kota Palopo
Lamanya Penelitian	: 17 Oktober 2024 s.d. 17 Januari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan - ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 17 Oktober 2024



SYAMSURIADI NUR, S.STP
 Pangkat : Pembina IV/a
 NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK ANDI BINTANG**

Alamat: Jl Andi Bintang No. 06 Kel. Murante Kec. Mungkajung Kota Palopo
Sulawesi Selatan / No hp. 085 256 554 791
Email : tkandibintangpalopo7@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah kepala sekolah TK Andi Bintang Kota Palopo, dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Putri Junaidi
NIM : 2002070019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Jl. Yos sudarso no. 46 kel. Pontap kec. Wara Timur
Kota Palopo
Sekolah/Univ. : Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN PALOPO)

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian disekolah kami, sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Software Mind Mapple Pada Anak Kelompok B di TK Andi Bintang"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 16 Desember 2024



Kepala TK Andi Bintang

Andi Ayuni, S.Pd., Gr.
NIP.

Lampiran 10 Surat Keterangan Mengaji

 IAIN PALOPO	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO UNIT MA'HAD AL-JAMI'AH Jl. Agaria Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Web: mahad.iainpalopo.ac.id / Email: mahad@iainpalopo.ac.id
---	--

SURAT KETERANGAN LULUS MENGAJI
 Nomor : 006/In.19/MA.25.02/05/2024

Kepala UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Palopo menerangkan bahwa:

Nama	: PUTRI JUNAIDI
NIM	:20 0207 0019
Fakultas/Prodi	:TARBIYAH/PIAUD

Telah mengikuti ujian mengaji (menulis Dan Membaca) Al-Qur'an dan dinyatakan
Lulus dengan predikat:

Membaca	: Istimewa , Sangat Baik, Baik*
Menulis	: Istimewa , Sangat Baik, Baik*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 30 Mei 2024
 Kepala UPT Ma'had Al-Jami'ah


Dr. Marji Takwim, M.Hl.
NIP. 196205031998031005

Keterangan:
 * Coret yang tidak perlu

Lampiran 11 Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP



Putri Junaidi, Lahir di Palopo pada tanggal 29 September tahun 2002. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Junaidi Mokhtar dan Almarhumah Ibu Nurbaya. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Perumahan Bintang Residence Kelurahan Tobulung, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi

Sulawesi Selatan. Menamatkan Pendidikan Dasar pada tahun 2014 di Sekolah Dasar Negeri 79 Tappong pada saat itu dan sekarang sudah berganti menjadi Sekolah Dasar Negeri 13 Tappong, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Palopo, selesai pada tahun 2017, Selanjutnya penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Palopo, selesai pada tahun 2020. Untuk pendidikan (S1) dilanjutkan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada tahun 2024, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Dengan ketekunan dan semangat tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pekerjaan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Mind Mapple Pada Anak di TK Andi Bintang”**.