

PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Syarifah Aini¹, Febrialismanto², Daviq Chairlsyah³

Email: syarifah.aini4827@student.unri.ac.id Febrialismanto@lecture.unri.ac.id daviqch@yahoo.com

Universitas Riau

Abstract : This study was conducted to achieve the targets of finding out the readiness and benefits obtained from the improvement of digital mind mapping media to increase their expertise in pursuing children aged 5-6 years. An R&D (Research and Development) study is a study conducted, and the stages carried out in this R&D study are: abilities and problems, collecting data, project sketches, validating sketches, testing research locations, improving sketches, and creating projects. The method used in collecting information carried out in this study was using instrument sheets and documentation. Validation of the feasibility of media instruments and validation of material products are two types of validation used. The child assessment instrument sheet can be used for limited field tests. The quantitative descriptive analysis technique used in this study is a way of analyzing the information used in this study. Based on the conclusion of the study based on the validation obtained from 7 (seven) validations, it can be deduced in the "very adequate" group by the validator with a feasibility percentage of 93.5% in the "very adequate" group and validation by the device validator has a percentage 88.8% in the "very adequate" group, limited field test validation with 5 children, the final result 88.6% in the "very good" category.

Keywords : listening ability, digital mind mapping, early childhood

Abstrak : Studi ini dilakukan guna meraih sasaran sasaran yang mencari tahu kesiapan serta kebermanfaatan yang didapatkan dari penyempurnaan media *mind mapping* digital guna menaikkan kesiapan anak usia 5-6 tahun. Studi R&D (Research and Development) merupakan studi yang dilakukan, dan tahapan yang dikerjakan pada studi R&D ini adalah: kesanggupan serta permasalahan, mengumpulkan data, sketsa proyek, memvalidasi sketsa, pengujian coba lokasi penelitian, perbaikan sketsa serta penciptaan proyek. Cara yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang dilakukan dalam studi ini menggunakan lembar instrumen dan dokumentasi. Validasi kelayakan instrumen media dan validasi produk materi adalah dua jenis validasi yang digunakan. Lembar instrumen penilaian anak bisa digunakan untuk uji lapangan terbatas. Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang dipakai pada studi ini merupakan cara menganalisis informasi yang dimanfaatkan pada studi ini. Berdasarkan pada kesimpulan akhir studi yang berlandaskan pada validasi yang diperoleh berasal pada 7 (tujuh) validasi, bisa dideduksikan dalam kelompok "sangat memadai" oleh validator dengan persentase kelayakan 93,5% dalam kelompok "sangat memadai" dan validasi oleh validator perangkat memiliki persentase 88,8% pada kelompok "sangat memadai", validasi tes dalam lapangan terbatas dengan 5 anak, hasil akhir 88,6% dalam kategori "sangat baik".

Kata Kunci : kemampuan menyimak, *mind mapping* digital, anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini termasuk dalam usaha pendampingan yang diberikan pada anak sedari lahir hingga berumur 6 tahun, dan dikerjakan lewat pemberian insentif pembelajaran guna mempersiapkan mereka memasuki pembelajaran yang selanjutnya (Undang-Undang RI Nomor. 20 Tahun 2003). Rangsang lingkungan yang diterima anak akan mempengaruhi pertumbuhannya di masa depan. Akibatnya, diperlukan upaya untuk mengajarkan

tumbuh kembang anak dalam bentuk program pembelajaran serta pengarahan yang sejalan dengan umur, kebutuhan, serta potensi mereka.

Hurlock (2011) menyatakan bahwa salah satu tugas perkembangan anak yaitu menumbuh kembangkan keahlian emndasar pada bidang tulis menulis, berhitung serta membaca. Salah satu bidang perkembangan anak adalah bidang perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa ini mencakup beberapa unsur keterampilan: kemampuan menulis,

membaca, menyimak, berbicara, menyimak, dan berkomunikasi.

Keterampilan menyimak atau mendengarkan termasuk ke dalam keterampilan yang sangat harus ditingkatkan oleh pendidik. Karena mendengarkan merupakan sarana komunikasi yang penting bagi semua individu, tidak terkecuali anak usia dini. Anak-anak mampu meningkatkan keterampilan mereka dengan mendengarkan. Keterampilan sosial di kawasan diawali bersama perolehan kesanggupan mendengar masukan individu yang lainnya. Dhieni (2007), mengatakan bahwa mendengarkan memungkinkan anak untuk mengemukakan ide-ide mereka sehingga orang lain dapat memahami pikiran mereka dan membangun hubungan. Sebelum mempelajari keterampilan lain, anak membutuhkan keterampilan pengetahuan mendengarkan untuk mengerti maksud individu lain dengan tepat. Dengan cara ini, anak-anak mampu menumbuh kembangkan keterampilan mereka pada potensi perkataan, tulis menulis, dan mengkaji yang positif, yang sangat mendorong level literasi yang satu tingkat lebih di atas.

Melalui keterampilan mendengarkan mereka, anak-anak dapat memahami maksud dari individu lain serta mengerti tutur kata yang diceritakan atau dijelaskan kepada mereka. Kemampuan anak pada perihal menekuni ataupun mengamati dan berbicara dengan lancar tentunya tercermin dari kemampuannya berbicara dalam kalimat. Pelafalan berarti pengucapan yang jelas dari sebuah kata dan intonasi berarti frase lagu tergantung pada jenis frase. Jika anak dapat mengucapkan kalimat dengan lafal dan intonasi yang benar, pendengar dapat memahami kalimat tersebut. Ekspresi wajah adalah ekspresi wajah ketika anak mengucapkan kalimat dalam suatu percakapan. Ungkapan ini menunjukkan apakah anak dapat memainkan peran yang dimainkan (Dhieni, 2007).

Situasi di daerah ini, seperti yang diungkapkan oleh pengamatan penulis di TK Pembina Bankinang Kota, secara umum menyebabkan kelompok B berjuang terutama untuk mengembangkan bidang keterampilan menyimak. Hal ini tercermin dari observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berikut ini: B. Anak yang tidak dapat mendengar maksud dari individu lainnya, dibuktikan bersama ketidakmampuan anak tersebut dalam mengerjakan instruksi pendidik, tidak hanya itu, anak tidak dapat mendengar alikisah yang disajikan pendidik, dan anak tidak dapat menanggapi persoalan pendidik tentang alikisah yang disajikan. Selain itu, dari kesimpulan yang diperoleh dari interview bersama wali kelas, siswa kesulitan menanggapi ataupun bertanya selama proses pembelajaran. Termaktub dalam Permendikbud Nomor. 137 Tahun 2014, seorang anak berumur 5 sampai pada usia 6 tahun harus dapat mendengar pembicaraan individu lainnya, mengerti apa yang dibacanya, serta memahami arahan ganda yang digandakan dengan cara berbarengan (Kemendikbud, 2014).

Mind mapping merupakan metode grafis, bercabang untuk menyimpan, mengatur dan memprioritaskan informasi memakai suatu kata yang dilandaskan menjadi kunci ataupun gambaran yang tiap-tiap bakal memiliki pemahaman tertentu serta merangsang fikiran serta kreativitas baru. Segala perangsang ingatan pada *mind mapping* merupakan pusat yang berguna sebagai penguat suatu kebenaran, kreativitas serta data bahkan dapat membebaskan kemampuan sebenarnya bersumber pada pemikiran yang sangat tidak biasa. Petunjuk keefektifan *mind mapping* terletak pada bentuk dan modelnya yang dinamis. Dalam hal ini, sel otak dirancang untuk mendorong otak berkerja dengan cara cepat, efisien dan secara alami.

Mind mapping merupakan salah satu teknik luar biasa yang diarahkan terhadap setiap otak dalam hal berfikir linier (Buzan beserta Abbott, 2005). Kemudian Sholekah (2011) menyatakan bahwasannya *mind mapping* mampu membagikan keleluasan terhadap peserta didik guna berpikir kreatif dalam menuturkan sebuah cerita, peserta didik mampu terdorong memanfaatkan *mind mapping* dalam perihal merancang alikisah ataupun cerita *experiences* yang sudah individu lain lewati. Sampai pada teknik *mind mapping* ini bakal sangat mempermudah peserta didik pada hal memiliki suatu inovasi, gagasan ataupun data, mengembangkan jumlah pembendaharaan kata, dapat meningkatkan kemampuan memori jangka panjang, menumbuhkan dorongan anak guna merangsang serta mengoptimalkan cara kerja otak kanan dan otak kiri peserta didik.

Femi Olivia (2013) mengungkapkan, "*mind mapping* termasuk usaha dalam mengimbangkan pembedaan dua sisi otak kiri beserta kanan. Kegiatan menciptakan *mind mapping* dengan cara simpel bersama berbarengan dengan perangkat gambar ini memiliki sifat yang berbeda alias unik serta menarik, menggugah rasa di hati serta mendorong peserta didik guna bertambah kreatif". Pengimplementasian teknik *mind mapping* bakal sangat mempermudah peserta didik untuk mendapatkan hasrat guna berkhayal, menjelajahi dan mendapati perihal-perihal yang tidak biasa, anak juga dapat menginterpretasikan rasa dalam hati serta berkarya yang dapat membagikan perasaan senang kepada anak.

Cara *mind mapping* termasuk ke dalam cara pengarahan yang memaksimalkan kinerja otak kanan dan kiri. Rangsangan yang diberikan oleh guru akan sesuai apabila media pembelajaran yang dipergunakan mendukung aspek perkembangan anak. Kegiatan yang dilakukan sejalan terhadap apa ketertarikan serta keperluan peserta didik sampai si peserta didik sehingga anak bisa menguasai metode *mind mapping* ini. Perangkat pendidikan berperan amat konsekuensial pada tahapan pengarahan untuk menunjang keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Perangkat pendidikan yang digunakan harus kreatif dan merangsang rasa ketertarikan peserta didik guna

meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Pada zaman modern semacam ini, pendidik dipaksa supaya kreatif membuat media pembelajaran berbasis digital untuk mengikuti perkembangan zaman ini. Begitu pula pembelajaran di taman kanak-kanak karena hal ini merupakan saat yang amat pas guna menunjukkan kepada anak media pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat membantu anak mengikuti arahan dengan benar dan teratur, dapat mengasah motorik halus mereka serta meningkatkan kecerdasan anak dengan permainan edukatif.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari memiliki serta mengobservasi yang dilaksanakan oleh pengkaji pada di TK Pembina grup B Bangkinang Kota menampilkan bahwasannya potensi menyimak pada beberapa orang anak tidak sejalan pada proses pertumbuhan kembangan yang semestinya.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini termasuk kepada studi yang memanfaatkan teknik R&D (*research and development*). Informasi yang diperoleh pada studi ini memanfaatkan kuesones sebagai alat mengumpulkan informasi dari responden. Subjek pengujian dalam studi ini adalah pengkaji, khususnya anak-anak berusia 5-6 tahun. Target audiens selanjutnya untuk penelitian ini adalah pelatih atau profesional media, 7 profesional termasuk 2 pelatih dan 5 guru TK bersertifikat, dan dalam penelitian ini mereka juga menilai sumber daya, materi dan media. Subjek uji dibatasi 5 peserta didik yang berumur 5 sampai dengan 6 tahun guna mendapati kesesuaian penggunaan materi pembelajaran aplikasi mind mapping digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Validasi adalah sebuah tahapan aktivitas yang memiliki sasaran agar mendapati keabsahan dari suatu media yang telah ditingkatkan oleh pengkaji baik itu dimuali bidang teori serta perangkat. Sehabis prosyek perangkat pendidikan usai dibuat. Kemudian berikutnya merupakan uji keabsahan perangkat oleh tenaga profesioal yang memiliki keahlian dibidangnya. Seorang ahli yang bakal mengevaluasi perang dikenal sebagai penilai (validator). Dalam prosen ini ada 7 orang penilai perangkat serta teori, 2 validator ialah dosen Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Riau yakni bapak Drs. Zulkifli N, M.Pd Serta Ibu Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. sedangkan 5 penilai berikutnya merupakan pendidik di TK yang sudah memiliki sertifikasi, yakni Ibu Lusiana Paluzi, S.Pd, Ibu Siska Lestari, S.Pd, Ibu Nora Herlina, S.Pd, Ibu Wan Suhayla, S.Pd, dan Ibu Rosmah, S.Pd.

Validasi materi produk

Validasi ataupun pengujian keabsahan isi materi perangkat memiliki tujuan guna mengevaluasi materi yang berada di dalam apikasi, fungsinya untuk

memperbaiki jika ada kekurangan atau tidak sesuai materi dengan perkembangan anak. Validasi materi pertama yaitu 2 validator dari pihak dosen dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Penilaian Materi oleh Validator Ahli

No	Validator	Skor Penilaian	Rata-rata
	I	14	2,8
	II	15	3
Jumlah			29
Persentase kelayakan			72.5%
Keterangan			Layak

Berlandaskan tabel 1 yaitu pengevaluasian isi materi dari penilai (validator) I dan validator II bisa ditemukan bahwasannya pengevaluasian yang diadakan oleh penilai I berlandaskan skala likert yakni "14", pada umumnya yang diperoleh ialah "2,8" serta kelompok ekabsahannya ialah "kurang layak". Penilaian yang dilakukan oleh validator II berlandaskan pada skala likert yakni "15", pada umumnya yang diperoleh ialah "3" serta kelompok keabsahannya yakni "layak". Jumlah pada persentase validator I dan validator II adalah 72,5% dengan kategori dinyatakan "layak". Dikarenakan pada validator I dalam kategori "kurang layak", peneliti sedikit merevisi bagian yang perlu direvisi dan memvalidasi ulang dengan validator I.

Selanjutnya validasi materi ke 2 yg dilakukan sang lima validator pengajar Taman Kanak-kanak yg sudah bersertifikasi. Berdasarkan validasi materi yg dievaluasi sang validator, masih ada beberapa aspek yg wajib dievaluasi sang validator merupakan kesesuaian materi menggunakan kurikulum 2013, kesesuaian materi menggunakan pertumbuhan-kembangan keterampilan memahami peserta didi yang berumur 5-6 tahun, ketepatan materi buat mempertinggi kemampuan menyimak anak. Di bawah ini merupakan output hasil akumulasi menganalisis keabsahan data.

Tabel 2 Hasil Validasi Penilaian Materi oleh Validator Praktisi

No	Validator	Skor penilaian	Rata-rata
1	I	19	3,8
2	II	20	4
3	III	20	4
4	IV	20	4
5	V	19	3,8
Jumlah			98
Persentase kelayakan			98%
Keterangan			Sangat layak

Berlandaskan pada hasil akumulasi dari analisis validasi materi oleh gusu berpengalaman yang tercantum pada Tabel 2, didapatkan data bahwasannya skor rata-rata adalah 98% yang merupakan tingkat validitas yang sangat layak. Dari fakta tersebut bisa dikalkulasikan bahwasannya perangkat yang ditingkatkan peneliti sangat cocok dimanfaatkan pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman menyimak anak

Validasi media produk

Pengujian keabsahan perangkat ataupun media memiliki tujuan yang berguna dalam mengevaluasi hasil perangkat yang dibuat serta bermanfaat guna merevisi ketidakbenaran yang tercantum dalam proyek yang dikembangkan. Validasi ataupun pengujian keabsahan media yang diperoleh di validator I dan validator II dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Penilaian Media oleh Validator Ahli

No	Validator	Skor Penilaian	Rata-rata
1	I	41	2,73 3
2	II	45	
Jumlah			86
Persentase kelayakan			71.7%
Keterangan			Layak

Lihat pada Tabel 3 evaluasi perangkat penilai (validator) I serta Validator II, evaluasi validator I berdasarkan skala Likert "41", hasil rata-rata "2,73" dan kategori validasi "kurang". itu. Bisa dilakukan evaluasi yang dilakukan oleh Validator II didasarkan pada skala likert atau "45", dengan rata-rata yang terbentuk sebesar "3" dan kategori validasi "cukup". Total rasio pemeriksa I dan pemeriksa II adalah 71,7 dan termasuk kategori "cukup". Karena validator I adalah kategori yang tidak sesuai, peneliti telah sedikit memodifikasi koreksi dan memvalidasi ulang dengan validator I.

Berikutnya uji keabsahan perangkat kedua yang dilaksanakan oleh 5 penilai (validator) pendidik pada TK yang sudah disertifikasi. Validasi ataupun uji keabsahan perangkat juga dievaluasi dengan cara menilai sejumlah kompetensi yang wajib diuji keabsahannya oleh penilai atau validator, yakni kompetensi manifestasi (tampilan), pemakaian ataupun penggunaan, manfaat dari penggunaan perangkat *mind mapping* digital. Dilihat pada kompetensi yang dimaksud, bisa dikaji lebih lanjut hasil dari evaluasinya dari tujuh orang validator. Di bawah ini merupakan tabel akumulasi kalkulasi dari analisis validasi:

Tabel .4 Hasil Validasi Penilaian Media oleh Validator Praktisi

No	Validator	Skor penilaian	Rata-rata
1	I	46	3,06 3,93
2	II	59	
3	III	60	4
4	IV	60	4
5	V	57	3,8
Jumlah			282
Persentase kelayakan			94%
Keterangan			Sangat layak

Berlandaskan pada akumulasi analisis uji keabsahan perangkat produk oleh tenaga profesional, guru yang terdapat dalam tabel 4 diraih data bahwasannya hasil yang diraih pada umumnya 94% berada pada tingkat keabsahan yang amat layak. Berlandaskan pada kenyataan yang berada pada tabel tersebut, maka bisa dikalkulasikan bahwasannya perangkat yang ditingkatkan oleh pengkaji sangat layak pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Berlandaskan pada uji keabsahan maetri yang telah dievaluasi oleh penilai, didapatkan sejumlah bidang yang mestinya dievaluasi. Aspek yang dimaksud yaitu: kecocokan materi di dalam aplikasi terhadap kurikulum tahun 2013 dengan anak TK B, kelayakan aplikasi dalam meningkatkan, menumbuhkan keingintahuan serta ketertarikan pada peserta didik dalam menjalankan aplikasi *mind mapping* digital. Hasil penelitian yang didapat dari validator I setelah melakukan revisi yaitu: jumlah skor "17" dengan rata-rata "3,4", hasil penilaian dari validator II ialah jumlah skor "15" dengan rata-rata "3", hasil penilaian dari validator III yaitu jumlah skor "19" dengan rata-rata "3,8", hasil penilaian dari validator IV yaitu jumlah skor "20" dengan rata-rata "4", hasil penilaian dari validator V yaitu jumlah skor "20" dengan rata-rata "4", hasil penilaian dari validator VI yaitu jumlah skor "20" dengan rata-rata "4", dan hasil penilaian dari validator VII yaitu dengan jumlah skor "19" dan rata-rata "3,8".

Tabel 5. hasil validasi oleh seluruh validator materi

No	Validator	Skor
Validasi Materi		
1	I	17
2	II	15
3	III	19
4	IV	20
5	V	20
6	VI	20
7	VII	19
Jumlah		131
Persentase kelayakan		93.5%
keterangan		Sangat layak

Ujia keabsahan perangkat juga dievaluasi dengan menilai sejumlah kompetensi yang wajib diuji keabsahannya oleh penilai (validator). Aspek ataupun kekompetensi yang dimaksud ialah fungsi, manifestasi (tampilan), pengaplikasian serta manfaat pada perangkat *mind mapping* digital. Hasil dari keempat aspek ini dapat dilihat dari penilaian ketujuh validator. Hasil penelitian yang didapat dari validator I setelah melakukan revisi yaitu: jumlah skor "46" dengan rata-rata "3,06", hasil penilaian dari validator II ialah jumlah skor "45" dengan rata-rata "3", hasil penilaian dari validator III yaitu jumlah skor "46" dengan rata-rata "3,06", hasil penilaian dari validator IV yaitu jumlah skor "59" dengan rata-rata "3,93", hasil penilaian dari validator V yaitu jumlah skor "60" dengan rata-rata "4", hasil penilaian dari validator VI yaitu jumlah skor "60" dengan rata-rata "4", dan hasil penilaian dari validator VII yaitu dengan jumlah skor "57" dan rata-rata "3,8".

Tabel 6. hasil validasi oleh seluruh validator media

No	Validator	Skor
Validasi Media		
1	I	46
2	II	45
3	III	46
4	IV	59
5	V	60
6	VI	60
7	VII	57
Jumlah		373
Persentase kelayakan		88.8%
keterangan		Sangat layak

Penilaian uji lapangan terbatas terhadap aplikasi *mind mapping* digital yang dilakukan di TK Pembina Bangkinang Kota dengan 5 subjek penelitian yaitu TK B (umur 5- 6 tahun) mendapat skor di bawah inih:

Tabel 7. hasil penilaian uji lapangan terbatas

No	Anak	Skor Penilaian
1	I	24
2	II	25
3	III	24
4	IV	26
5	V	25
Jumlah		124
Persentase kelayakan		88.6%
Keterangan		Sangat baik

Mengkaji fakta yang berlangsung di tempat penelitian ialah tahapan awa; pada pengerjaan dalam mengembangkan perangkat ini, mengumpulkan informasi tentang kemampuan serta permasalahan yang berada di area penelitian. Berdasarkan hasil mengamati pada operasi pengamatan, salah satu hal yang terwujud di tempat kejadian ialah kurang maksimalnya fasilitas media pembelajaran di sekolah, fenomena lainnya yaitu 1) anak tidak ataupun belum sanggup memperhatikan pembicaraan individu lainnya, bisa dibuktikan menggunakan fakta bahwasannya anak bemul atau tidak sanggup mengerjakan tugas dari si pendidik, 2) anak belum ataupun tidak sanggup memperhatikan kisah yang diceritakan oleh pendidik, anak belum atau tidak sanggup menjelaskannya lagi kisah yang telah dibacakan, 3) minimnya perhatian peserta didik saat pendidik mengkisahkan di depan kelas. Sedangkan perangkat pendidikan memiliki tugas yang amat luar biasa utama pada tahapan kegiatan pembelajaran.

b. Pembahasan

Bersumber pada problematikan tersebut, pengkaji sudah mendapatkan hasil suatu proyek pendidikan beralaskan media yang berada di dalam telepon genggam. Aplikasi ini bernama aplikasi *mind mapping*. Proyek ini disusun spesial guna mengembangkan keahlian menyimak peserta didik yang berumur 5 -6 tahun. Didapatkan beberapa tema utama dan didalamnya sudah ada penjelasan tentang tema-tema yang dijelaskan secara singkat dan jelas. Aplikasi ini juga dilengkapi permainan untuk mengasah kemampuan mengingat anak yang telah mempelajari tema-tema yang berada di dalam aplikasi *mind mapping*. Di dalam aplikasi ini juga terdapat musik yang dapat menghilangkan kejenuhan anak saat merasa bosan dengan penjelasan. Terdapat juga musik yang mengajak anak untuk bergerak bersama. Sampai di waktu peserta didik menggunakan aplikasi ini anak memiliki rasa senang serta tidak membosankan.

Dengan adanya perangkat pendidikan yang menarik bagi anak, maka tahapan kegiatan pembelajaran akan sangat menyenangkan dan

semakin dirasakan manfaatnya. Pengalaman yang dialami anak-anak sangat bervariasi tergantung pada peristiwa yang mereka alami. Perangkat pendidikan mampu menjembatani ketidakmiripan yang dimaksud. Apabila anak tidak dapat dibawa langsung ke objek penelitian, maka subjek harus diikuti-sertakan kembali ke tahap neonatus. Menurut Dewi (2017) objek yang dimaksud dapat berupa nyata, miniatur, model atau bentuk visual yang dapat diwakili oleh suara dan gambar. Anak akan berpikir berdasarkan pengalaman benda-benda konkrit. Untuk memperlancar perkembangan tersebut, dalam tahapan pembelajaran perlu menggunakan perangkat pengajaran yang berdampak positif bagi perkembangan otak dan kreativitas anak. Metode ini mengubah rencana yang dibuat menjadi aktivitas yang benar sehingga sasaran yang dibuat teraih dengan cara yang maksimal. Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik ini merupakan teknik yang terstruktur serta bijaksana guna meraih suatu sasaran tertentu. Penerapan cara ini di taman kanak-kanak berkaitan dengan aspek perkembangan anak, beberapa di antaranya adalah kognitif, linguistik, kreatif, emosional dan sosial. Metode ini juga bisa dimanfaatkan oleh pendidik selaku salah satu metode guna mensukseskan proses pembelajaran. Memilih metode yang tepat juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa Anda. Berdasarkan pengertian metode tersebut, bisa kita simpulkan bahwasannya cara ini ialah cara yang dimanfaatkan guru guna memberikan bahan ajar kepada siswanya. *Mind mapping* merupakan salah satu cara pendidikan yang bisa membimbing peserta didik agar bertambah minatnya dengan topik yang diasikan oleh gurunya serta bertambah kreatif. (Sciences, 2016). Peta pikiran atau *mind map* adalah cara menulis yang memanfaatkan sebutan, warna, *line*, lambang dan tampilan dengan menggabungkan serta menumbuhkan kemampuan otak sehingga memungkinkan individu dalam meniyasati mengatur serta menilik seluruh jenis data dengan lebih mudah (Damanhuri & Sumaryati, 2020).

Tony Buzan menjelaskan bahwasannya *mindmapping* merupakan cara yang kreatif dan tepat untuk membuat catatan yang dilihat dengan cara harfiah mengkonsepkan pemikiran. Pemetaan pemikiran dengan memanfaatkan sebutan-sebutan, warna, *line*, lambang, dan tampilan untuk membuat catatan dengan menumbuhkan kembangkan kombinasi kemungkinan otak untuk membantu orang meniyasati serta menilik segala jenis data. Tidak hanya itu, metode ini tenang, mengasyikkan serta inovatif (Westhisi, 2019). Andri Saleh beranggapa *mindmapping* merupakan skema yang dimanfaatkan sebagai alat dalam menjelaskan suatu topik, impresi, ataupun ide pokok pada suatu isi tema pembelajaran. Sedangkan Caroline Edward menjelaskan bahwasannya *mindmapping* merupakan metode yang amat tepat serta efektif guna merasuka, mengarsipkan, serta mengutarakan informasi di otak (Dewi, 2021). Konsep ini bergerak pada fungsi naluriah otak kita,

memungkinkan kita untuk memaksimalkan potensi dan kapasitas otak manusia (Self & Abilities, 2021)

ahasa memiliki kontribusi yang sangat besar bagi tumbuh kembang. Dengan memanfaatkan istilah, anak bakal tumbuh kembang ke dalam orang matang yang mampu berbaur dalam individu lainnya (masyarakat). Keragaman istilah mendorong oleh kekuatan anak serta wilayah yang dipakai pada kehidupan sehari-hari, anak pada umur ini sudah mampu mengutarakan keinginan, keberatan dan persepsinya dalam berbahasa. Anak-anak dapat menggunakan bahasa lisan sebagai alat komunikasi (Ismail, 2018). Ketika anak-anak belajar berbicara, mereka melewati tahap mendengarkan. Sebelum anak memiliki kemampuan verbal yang baik, anak akan aktif mendengarkan untuk mendapatkan interpretasi, penerimaan dan makna dari informasi yang diperoleh dari hasil mendengarkan (Rampai et al., 2019). Terdapat 4 (empat) argumentasi guna mendengarkan, lebih khusus: (1) guna mempelajari ataupun mengumpulkan data, (2) guna menikmati, (3) guna terlibat, serta (4) guna mengatasi permasalahan. Bahasa ialah perangkat yang dipakai sebagai bertafakur (Munar, 2021). Berfikir ataupun bertafakur ialah suatu tahapan dalam mengkaji serta menilik keterkaitan yang memerlukan perangkat bantuan semacam bahasa, lewat aktivitas komunikasi bersama individu lain yang berjalan pada suatu hubungan sosial. Ini bisa dikalkulasikan bahwasannya tumbuh kembang bahasa anak merupakan pengertian serta interaksi lewat istilah, sebutan serta tulisan. Pengertian kata yang disampaikan melalui bahasa semacam kegiatan memperhatikan serta berkata-kata, tetapi ujaran-ujaran disampaikan lewat aktivitas membaca serta menulis. Dengan keterampilan mendengarkan yang memadai, belajar mengajar dan *games* yang dibagikan pendidik gampang diingat serta dimengerti oleh setiap peserta didik. Di sisi lain, keterampilan mendengarkan yang buruk membuat sulit guna menyambut serta mengerti data yang dibagikan oleh pendidik serta aturan permainan. (Siti Rochmiyati et al., 2019). Pada studi ini tumbuh kembang bahasa peserta didik mampu diadakan dengan aktivitas menyimak lewat pemanfaatan aplikasi *mind mapping* digital.

Kemampuan mendengar merupakan jenis kemampuan reseptif yang artinya tidak hanya mendengarkan bunyi ujaran, tetapi juga memahaminya dalam waktu yang bersamaan (Mianawati et al., 2019). Menurut Dhieni (2007), mendengarkan memungkinkan anak untuk mengungkapkan pikiran mereka sehingga orang lain dapat memahami pikiran mereka dan membangun hubungan. Sebelum mempelajari keterampilan lain, anak membutuhkan keterampilan mendengarkan untuk mengerti pembicaraan individu lain dengan tepat. Sehingga, peserta didik bakal mampu memperoleh keterampilan pengucapan, menulis dan membaca yang sehat dan akan sangat mendukung tingkat literasi yang lebih tinggi (Prasiwi, 2018).

Melalui kegiatan menyimak atau *listening*, anak dilatih menjelma sebagai *listener* yang inovatif serta analitis. Penyimak yang inovatif dapat memunculkan gagasan yang belum pernah ada sebelumnya berdasarkan apa yang mereka dengar. Penyimak yang penting mungkin menemukan bahwa ada kontradiksi pada celah apa yang para anak resapi serta pada apa yang para anak pahami. Ketika dia mengira dia salah, dia berani bersikeras bahwa dia salah dan langsung terpengaruh oleh apa yang dia dengar sebelum mengungkapkannya. (Anggraeni, 2016).

Perihal ini sesuai dengan kajian yang dilaksanakan oleh pengkaji yaitu peningkatan perangkat *mind mapping* digital guna menumbuh kembangkan keahlian peserta didik yang berumur 5-6 tahun. Pada studi ini peneliti mengembangkan media dalam bentuk *mind mapping* atau pemetaan pikiran yang dapat mempermudah anak untuk mengingat kelompok-kelompok tema yang telah dirancang sendiri oleh peneliti untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak. Di dalam aplikasi ini sudah tersedia gambar dan suara agar anak lebih mudah memahami isi dari aplikasi ini. Seluruh tema telah diberikan sedikit penjelasan agar anak bisa mendengarkan apa yang ada di dalam aplikasi. Peneliti berharap aplikasi ini dapat berdaya guna untuk anak dan dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan peneliti pada penelitian ini nilai rata-rata tertinggi salah satunya pada poin "kemudahan materi untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak" dan "ketepatan aplikasi dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak" mendapatkan skor rata-rata "4". Ketertarikan ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil analisis validitas media dan materi oleh dosen dan ahli pendidik diperoleh rata-rata akhir yaitu untuk media 88,8% dan materi 93,5%. Berdasarkan fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran karena melebihi target indikator penelitian sebesar 80%

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian pengembangan aplikasi *mind mapping* digital ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mahendra Latita Mulyono (2018) yang berjudul Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Kelompok 2 TK Al-Fatah Karanganyar Tahun Ajaran 2015. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan bercerita anak meningkat pada siklus ke II meningkat. Selanjutnya penelitian lain yang dilakukan oleh Luh Putu Indah Budyawati (2016) yang berjudul Implementasi Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak kelas B di PAUD Sarin Rare Mas Ubud. Hasil penelitian terjadi peningkatan pada kemampuan bercerita anak dari siklus I ke siklus II sebesar 10,09%

Relevansi kedua penelitian tersebut sama-sama berhubungan dengan kemampuan menyimak

anak usia 5-6 tahun. sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa penelitian terdahulu masi relevan untuk dikembangkan menggunakan media *mind mapping* digital untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dan didukung oleh penelitian yang relevan, maka pengembangan media *mind mapping* digital untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun ini layak dan valid untuk diujicobakan.

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mind mapping* digital ini melalui beberapa tahapan penelitian, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, uji lapangan terbatas, revisi desain dan pembuatan produk. Pada penelitian *research and development* (R&D) ini, penilaian produk diperoleh melalui validasi oleh 7 validator dengan validasi media dan validasi materi, uji lapangan terbatas oleh validator praktisi.
2. Dari hasil penelitian berdasarkan validasi yang didapat dari tujuh validator dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi, validasi media, dan uji lapangan terbatas tersebut, validasi oleh validator dengan persentase kelayakan sebesar 93.5% dalam kategori "sangat layak" dan validasi oleh validator media sdengan persentase sebesar 88.8% dalam kategori "sangat layak", validasi dari uji lapangan terbatas menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Pembina Bangkinang kota dengan subjek 5 anak diperoleh hasil akhir 88.6% dalam kategori "sangat baik"
3. Dari hasil persentase kelayakan kedua aspek validasi media dan validasi materi yang telah dilakukan oleh seluruh validator, dan uji lapangan terbatas yang telah dijabarkan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* digital sangat layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.

5. DAFTAR PUSTAKA

Buzan, T. & Abbott, S. 2005. *The Ultimate Book of Mind Maps*. London: Harper Collins Publisher

Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Dhieni, N., dkk. 2007. *Metode Perkembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth B. 2011. *Psikologi Perkembangan*. PT Gramedia. Jakarta.

Olivia, Femi. 2013. *5-7 Menit Asyik Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Permendikbud, R. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendiknas.

Anggraeni, G. (2016). *KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN DI RA*.

Damanhuri, & Sumaryati. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) STAI Darussalam Lampung*. 11(1), 2–20.

Dewi, L. M. (2021). *Dalam Meningkatkan Kemampuanberbahasa in-*. 6(April), 43–52.

Diri, K., & Kemampuan, D. A. N. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi*.

Ismail, M. (2018). *Universitas islam negeri sunan ampel surabaya fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan agama islam 2018*. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/33822>

Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). *Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*.

Munar, A. (2021). *Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini*. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155–164. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>

Prasiwi, A. A. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Metode Bercerita pada Anak Usia Dini*. *Paedagogie*, 13(2), 43–50. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2363>

Rampai, B., Emas, U., Maghfirah, F., Pascasarjana, P., Anak, P., Dini, U., Jakarta, U. N., & Timur, J. (2019). *Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini*. 5(1), 11–16.

Sciences, H. (2016). *濟無No Title No Title No Title*. 4(1), 1–23.

Siti Rochmiyati, Purwadi, & Diyah, D. P. (2019). *Pengaruh Media Pop-Up Terhadap Kemampuan*. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang*

Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 173–179.

Westhisi, S. M. (2019). *Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind*. 2(3), 57–64.