

LAPORAN PENELITIAN

PENGUNAAN MIND MAPPING BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY DALAM MATA KULIAH PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN AUD UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS



Oleh:

Dr. Anita Yus, M.Pd (Ketua)
Dra. Damaiwaty Ray, M.Pd (Anggota)

Dibiayai oleh Dana PO UNIMED dan SK Rektor
Nomor: 0486/UN/33.I/KEP/2011 Tanggal 30 Mei 2011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

2011

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui a) mengembangkan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Kontrak Perkuliahan dengan strategi *mind mapping* berbasis IT untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, b) Mengembangkan pemetodaan dan pemediaan dengan *mind mapping* berbasis IT serta sistim evaluasi sebagai inovasi pembelajaran sehingga kreativitas mahasiswa meningkat. dan c) pemutakhiran bahan ajar menjadi draft modul perkuliahan sesuai dengan perkuliahan yang menggunakan teknik *mind mapping* berbasis IT.

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian mahasiswa semester III Prodi PGPAUD FIP UNIMED yang mengambil mata kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD di PGPAUD FIP UNIMED. Tindakan penelitian adalah penggunaan teknik *mind mapping* berbasis IT. Penelitian dilakukan dua siklus. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, penugasan dan tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan kualitatif.

Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan teknik *mind mapping* berbasis IT belum maksimal meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian dilanjutkan ke siklus dengan tindakan penggunaan teknik *mind mapping* berbasis IT yang diiringi pemberian komentar dan koreksi atas peta pikiran yang dibuat mahasiswa. Hasil penelitian pada siklus 2 menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas, yaitu semua mahasiswa memiliki kreativitas sedang ke tinggi.

Implikasi hasil penelitian pada pembelajaran lain dengan langkah-langkah menyusun silabus, RPP dan kontrak perkuliahan, merancang sistem penilaian yang baik dan mengembangkan modul belajar, memberi pengayaan teknik penggunaan *mind mapping* berbasis IT dalam belajar serta menanamkan pengembangan karakter melalui meteri delapan kunci sukses.

KATA PENGANTAR

Peningkatan kualitas pembelajaran sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satu di antaranya adalah penggunaan *mind mapping* berbasis informasi teknologi. Teknik *mind mapping* berbasis IT dalam penelitian ini digunakan pada mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD.

Penggunaan *mind mapping* berbasis IT sebagai teknik atau upaya membelajarkan mahasiswa dengan mendayagunakan sistem berpikir yang direalisasi dalam bentuk visual dan grafis. Penggunaan *mind mapping* berbasis IT dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam belajar. Belajar dengan teknik *mind mapping* berbasis IT mengembangkan kreativitas yang akhirnya berdampak terhadap peningkatan hasil belajar

Penelitian ini dapat dilaksanakan atas bantuan berbagai pihak di antara pimpinan UNIMED dan pimpinan FIP UNIMED, staf Lembaga Penelitian UNIMED dan para mahasiswa PGPAUD. Kepada semua pihak yang membantu terselenggaranya penelitian ini termasuk yang tidak dapat disebutkan satu persatu diucapkan terima kasih.

Penelitian ini dilakukan dengan metode yang benar. Tetapi tidak berarti tidak memiliki kelemahan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti membuka diri untuk dikritik dengan memberikan solusi yang membangun. Untuk semua upaya perbaikan peneliti ucapkan terima kasih.

Medan, Nopember

Peneliti,

DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Identitas dan Pengesahan	i
Ringkasan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	v
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latarbelakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA		
A. Deskripsi Teoritis	6
1. Kreativitas	9
2. Pemetaan Pikiran Berbasis Informasi Teknologi	13
B. Kerangka Berpikir	14
C. Hipotesis Tindakan	14
BAB III METODE PENELITIAN		
A. Tempat dan Waktu Penelitian	15
B. Subjek Penelitian	15
C. Rancangan Penelitian	15
D. Pengumpulan Data	19
E. Teknik Analisis Data	22
F. Jadwal Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN		
A. Paparan Data Penelitian	25
B. Analisis dan Pembahasan	35
BAB V CAPAIAN INDIKATOR KINERJA	37
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
Lampiran-lampiran		

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Ciri kreativitas menurut Cambell	8
Tabel 2: Perbedaan catatan biasa dan pemetaan pikiran	12
Tabel 3: Pembelajaran mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD selama 7 pertemuan	16
Tabel 4: Rencana Kegiatan Penelitian	18
Tabel 5: Variabel dan Instrumen Pengumpulan data	20
Tabel 6: Penskoran penugas	21
Tabel 7: Pedoman Observasi pembuatan peta konsep	21
Tabel 8: Pedoman observasi penggunaan pemetaan pikiran	22
Tabel 9: Indikator keberhasilan penelitian	23
Tabel 10: Jadwal penelitian	24
Tabel 11: Data kreativitas mahasiswa PGPAUD yang mengikuti Perkuliahan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD Sebelum tindakan	26
Tabel 12: Garis besar bahan ajar mata kuliah pendekatan dan strategi Pembelajaran AUD	27
Tabel 13: Hasil pengembangan modul pendekatan dan strategi pembelajaran AUD	28
Tabel 14: Data kreativitas mahasiswa PGPAUD yang mengikuti Perkuliahan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD Pada siklus 1	31
Tabel 14: Distribusi Frekuensi skor kreativitas mahasiswa pada siklus 2	34
Tabel 15: Distribusi Frekuensi kreativitas mahasiswa pada siklus 1 dan 2	35
Tabel 16: Prosentase kreativitas mahasiswa berdasarkan kategori kreativitas	36
Tabel 17: Capaian indikator kinerja <i>research grant</i> Penggunaan <i>mind mapping</i> berbasis IT dalam pembelajaran mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD sebagai salah satu mata kuliah bidang studi yang diberikan pada semester tiga memiliki bobot sks 3 (tiga). Mata kuliah ini dapat diberikan bila mahasiswa telah memiliki pemahaman tentang karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak serta ilmu dan konsep dasar pendidikan anak usia dini. Dengan mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat dengan lancar mengikuti perkuliahan berikutnya khususnya mata kuliah asesmen perkembangan dan evaluasi serta mata kuliah perencanaan pembelajaran.

Mata kuliah ini diharapkan membentuk kompetensi menggunakan berbagai bentuk pendekatan dan strategi dalam merancang dan mempraktikkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan AUD. Kompetensi tersebut dicapai melalui berbagai kegiatan belajar seperti menganalisis konsep pendekatan dan strategi yang dikemukakan pakar PAUD terdahulu dari berbagai sumber bacaan, diskusi bentuk dan penerapan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD serta permasalahannya, dan latihan merancang pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD serta mempraktikkannya dalam bentuk simulasi. Upaya pencapaian kompetensi memerlukan kreativitas untuk merancang dan mempraktikkan pendekatan dan strategi yang dihasilkan, di samping pengetahuan tentang berbagai pendekatan dan strategi yang ada.

Mata kuliah Pendekatan dan strategi pembelajaran AUD termasuk dalam blok mata kuliah pembelajaran untuk AUD. Secara khusus mata kuliah meliputi pengkajian konsep pembelajaran, pendekatan dan strategi pembelajaran pada AUD, telaah berbagai ragam pendekatan (proses, konkrit, holistik dan discovery) dan strategi pembelajaran dalam bentuk kegiatan-kegiatan belajar melalui model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli, yaitu Montessori, HighScope, Regio Emilia, Project Based, Creative Play Curricullum, Bank Street dan BCCT, jenis-jenis metode dalam berbagai bentuk kegiatan belajar dan tahapan pembelajaran untuk AUD. Dengan mengkaji berbagai pendekatan diharapkan

mahasiswa memiliki kompetensi seperti yang telah dikemukakan pada uraian yang telah dikemukakan.

Kompetensi yang terbentuk pada mata kuliah ini akan mendukung pembentukan kompetensi pada mata kuliah media dan sumber belajar, asesmen perkembangan, evaluasi dan perencanaan pembelajaran. Dengan demikian, untuk mencapai kompetensi yang maksimal pada mata kuliah yang disebutkan itu hendaknya mahasiswa memiliki hasil yang baik pada mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD.

Ketercapaian kompetensi yang telah dikemukakan diukur dengan menggunakan berbagai bentuk dan metode penilaian. Nilai yang menggambarkan kompetensi tersebut ditentukan melalui penilaian proses dan produk. Penilaian proses meliputi semua aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam membentuk kompetensi. Penilaian produk meliputi penilaian terhadap karya yang dihasilkan mahasiswa dan skor yang diperoleh dari ujian tulis. Penilaian menggunakan berbagai bentuk instrumen, yaitu tes, observasi guru dan sebaya, penilaian diri sendiri (*self evaluation*), analisis hasil (*product analysis*).

Selama ini, perkuliahan mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD dilakukan dengan menggunakan metode yang variatif, yaitu ceramah, diskusi, tugas dan latihan. Metode ceramah dilakukan untuk mempresentasikan materi belajar. Metode diskusi dilakukan setelah penyajian materi. Dengan metode tersebut diharapkan mahasiswa mendalami materi dari berbagai sumber seperti buku Roopnanire,dkk (2005), Moore (2001), Soenewat (2007) dan dari internet serta membahas permasalahan yang ditemukan dalam praktik pembelajaran di PAUD. Metode tugas dan latihan dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada mahasiswa menuangkan kemampuannya dalam bentuk rancangan pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD. Dengan aktivitas perkuliahan seperti yang dilakukan selama ini belum berhasil meningkatkan kreativitas mahasiswa. Sedangkan kreativitas memiliki fungsi penting dalam pembentukan kompetensi mata kuliah ini. Kreativitas terlihat penting pada saat mahasiswa dituntut untuk merancang dan mempraktikkan pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD.

Hasil analisis nilai keberhasilan mahasiswa mengikuti perkuliahan pada mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD ini pada dua tahun terakhir

menunjukkan belum maksimalnya mahasiswa merancang pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD. Dengan kata lain, kompetensi yang dicapai belum maksimal. Nilai rata-rata mahasiswa pada mata kuliah ini tahun 2009 sebesar 2,99. Sedang pada tahun 2010 sebesar 2,86. Kelihatan terjadi penurunan nilai. Hal ini menjadi indikator adanya kesulitan mahasiswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Bila dilihat dari sisi aktivitas mahasiswa mengembangkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk AUD, sebagian besar (81%) mahasiswa masih belum menunjukkan antusiasme yang besar. Mereka menunjukkan mimik yang bingung dan bahkan sebesar 36% belum mampu mengembangkan pendekatan dan strategi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak pada saat diberi tugas. Kondisi tersebut disebabkan diperkirakan masih bermasalahnya kreativitas mahasiswa sehingga pada saat mengerjakan tugas kemampuan berpikir kreatif belum maksimal didayagunakan.

Terdapat beberapa pendekatan dan metode untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, di antaranya adalah pemetaan pikiran (*mind mapping*). Pemetaan pikiran menurut Jensen dan Makowitz (2002) merupakan teknik visualisasi verbal ke dalam gambar yang dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Dengan digunakannya pemetaan pikiran maka akan terjadi keseimbangan kerja dua belahan otak, yaitu otak kiri yang berhubungan dengan hal-hal logis dan kanan yang berhubungan dengan keterampilan (aktivitas kreatif). Apalagi penggunaan pemetaan pikiran diiringi dengan bantuan teknologi informasi (*information technology - IT*). Williams dan Sawyer (2003) menyatakan bahwa Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi yang membawa data, suara ataupun video. Dengan bantuan IT belajar bukan lagi merupakan suatu hal yang membosankan. Berkat perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat, bahan ajar dapat disajikan dengan suara dan gambar yang dinamis, tidak membosankan, serta padat informasi.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang maka dapat dinyatakan bahwa rumusan masalah yang dihadapi meliputi kreativitas mahasiswa

serta pendekatan dan strategi perkuliahan dan belajar mahasiswa. Dengan demikian rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT dengan memperbaiki silabus, RPP dan kontrak kuliah pada mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan mengkaji kreativitas mahasiswa dan pendekatan *mind mapping* berbasis IT pada pembelajaran pendekatan dan strategi pembelajaran AUD. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Kontrak Perkuliahan dengan strategi *mind mapping* berbasis IT untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa
- b. Mengembangkan pemetodaan dan pemediaan dengan *mind mapping* berbasis IT serta sistim evaluasi sebagai inovasi pembelajaran sehingga kreativitas mahasiswa meningkat.
- c. Pemutakhiran bahan ajar menjadi draft modul perkuliahan sesuai dengan perkuliahan yang menggunakan teknik *mind mapping* berbasis IT.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Pengembangan Tiori

Secara teoritis diharapkan penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya di bidang pembelajaran dan penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) untuk mengembangkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa khususnya pada materi perkuliahan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD.

2. Praktik Pembelajaran

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para ahli dan praktisi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran dengan teknik pemetaan pikiran (*mind mapping*) dalam rangka

peningkatan mutu pendidikan di Perguruan Tinggi. Nilai praktis bagi ahli pendidikan (peneliti) adalah untuk digunakan sebagai bahan rujukan dalam meneliti dan mengembangkan kajian kreativitas dan pembelajaran serta penilaian dalam bentuk penelitian lanjut, sehingga memperluas wawasan dan bidang kajian pendidikan dan pembelajaran. Nilai praktis bagi praktisi pendidikan adalah dapat digunakannya hasil penelitian ini dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa khususnya pembelajaran di prodi PGPAUD. Dengan demikian, penelitian ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di Perguruan tinggi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Kreativitas

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas dapat melahirkan manusia sebagai pencipta besar yang mewarnai sejarah kehidupan umat manusia dengan karya-karya spektakulernya. Di antaranya, Bill Gate si raja microsof, JK Rolling dengan novel Harry Poternya, Ary Ginanjar dengan ESQ (Emotional & Spiritual Question) dan lainnya.

Secara definitif, awalnya kreativitas mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu karya yang belum pernah dipikirkan dan dibuat orang lain (orisinil) juga bermanfaat. Kini istilah kreativitas sudah semakin meluas maknanya. Munandar (1992) menyatakan bahwa kreativitas dapat didefinisikan melalui empat dimensi yang dikenal sebagai Four P's Creativity, yaitu dimensi Pribadi, Proses, Pendorong dan Produk. Definisi kreativitas pada dimensi person menurut Guilford dalam Reni-Hawadi, dkk (2001), yaitu *creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*. Sedang Munandar (1992) menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan/ menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif. Dua definisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan.

Kreativitas dilihat dari dimensi proses, Torrance (1998) mengemukakan kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Definisi senada juga dikemukakan oleh Munandar (2002), yaitu kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Definisi tersebut lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan

variasi). Selanjutnya Campbell (1986) mengemukakan kreativitas dilihat dari dimensi produk sebagai suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti. Sedang Torrance (1998) mengemukakan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas ialah sesuatu yang baru orisinal dan bermakna. Sedang ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan.

Proses kreatif meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Porter dan Hernacki (2001) mengemukakan bahwa kreativitas tidak timbul serta-merta, tetapi melalui proses. Proses kreatif tersebut menurut Cambell (1986) memiliki tahapan sebagai berikut: 1) Persiapan (*preparation*): meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya yang dilakukan atas dasar kecenderungan keinginan atau minat, 2) Konsentrasi (*concentration*): tahap atau waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan siap mengalami gagal, 3) Inkubasi (*incubation*): saat sedikit demi sedikit membebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman memakai cara sehingga memunculkan sesuatu yang baru, unik atau tidak lazim, 4) Iluminasi: saat mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru, bagian paling nikmat dalam penciptaan, tahap AHA! Ketika segalanya jelas, hubungan kaitan perkara gambling, dan penerangan untuk pemecahan masalah, 5) Verifikasi/ Produksi: saat memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah yang dapat diwujudkan. Sedang Porter dan Hernacki (2001) melalui lima tahap, yang terdiri dari 1) Persiapan, yaitu mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan, 2) Inkubasi, yaitu mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran, 3) Iluminasi, yaitu mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan, 4) Verifikasi, yaitu memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah, dan 5) Aplikasi, yaitu mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa kreativitas sebagai suatu kemampuan, proses menghasilkan ide atau karya dan wujud ide dan karya itu sendiri yang dihasilkan atas kemauan diri sendiri atau dorongan dari luar diri. Aspek kemampuan menunjukkan kebiasaan menghasilkan

sesuatu. Aspek proses ditunjukkan melalui lima tahap proses kreativitas, yaitu 1) mendefinisikan, 2) mencerna dan mengolah fakta-fakta, 3) mengemukakan gagasan-gagasan, 4) memastikan apakah karya sebagai solusi, dan 5) menindaklanjuti solusi. Aspek wujud dilihat dari bentuk, jenis dan keterpakaian ide atau karya dan aspek dorongan dilihat dari dalam atau luar diri.

Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika kita tinjau program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia. Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan/ diwariskan oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pembangunan masyarakat menurut teori Maslow juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Kreativitas menurut Cambell (1986) ditunjukkan dengan ciri yang dikelompokkan seperti yang ditampilkan dalam Tabel 1 seperti berikut ini.

Tabel 1
Ciri Kreativitas Menurut Cambell

Ciri Pokok	Ciri yang Memungkinkan	Ciri Sampingan
1. Berpikir dari segala arah (<i>convergent thinking</i>)	1. Kemampuan untuk bekerja keras.	1. Tidak mengambil pusing apa yang dipikirkan orang lain.
2. Berpikir ke segala arah (<i>divergent thinking</i>)	2. Berpikir mandiri	2. kekacauan psikologis
3. Fleksibilitas koseptual (kemampuan secara spontan mengganti cara memandang, pendekatan, kerja yang tak jalan.	3. Pantang menyerah	
4. Orisinalitas (kemampuan menelorkan ide yang asli bahkan mengejutkan)	4. Mampu berkomunikasi dengan baik	
	5. Lebih tertarik pada konsep daripada detail (segi-segi kecil)	
	6. Keinginan tahu intelektual.	

<p>5. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas</p> <p>6. Latar belakang hidup yang merangsang (hidup dalam lingkungan yang dapat menjadi contoh)</p> <p>7. Kecakapan dalam banyak hal (<i>multiple skills</i>)</p>	<p>7. Kaya humor dan fantasi</p> <p>8. Tidak segera menolak ide atau gagasan baru</p> <p>9. Arah hidup yang mantap</p>	
--	--	--

Ciri kreativitas yang lain dikemukakan oleh Reni-Hawadi, dkk (2001) sebagai berikut; 1) memiliki rasa ingin tahu yang mendalam, 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap suatu masalah, 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5) mempunyai/ menghargai rasa keindahan, 6) menonjol dalam satu atau lebih bidang studi, 7) dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi, 8) mempunyai rasa humor, 9) mempunyai daya imajinasi (misalnya memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa), 10) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinil), 11) Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan, dan 12) mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan. Dua pendapat tentang ciri kreativitas masih sejalan. Dalam penelitian ini, kreativitas diidentifikasi dari ciri yang dikemukakan oleh Cambell.

2. Pemetaan Pikiran Berbasis Informasi Teknologi

Pembelajaran pada intinya adalah proses membantu seseorang belajar. Pernyataan ini sejalan dengan Slavin (2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan atau peristiwa eksternal yang mempengaruhi orang yang belajar sedemikian rupa sehingga membantu proses belajar. Pendapat lain dari Moore (2005) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah tindakan seseorang yang berusaha untuk membantu orang lain untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki secara maksimal. Dari dua pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran mengandung makna proses, peristiwa eksternal, adanya komponen, dan ada yang mengelola komponen-komponen menjadi satu

kesatuan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya Moore (2005) berdasarkan hasil penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif ditentukan oleh pengetahuan guru tentang materi (*Subject matter*), bagaimana anak belajar, dan metode pembelajaran (*teaching methods*), serta penilaian (*assessment*) yang digunakan. Dari pendapat Moore diketahui bahwa dalam pembelajaran terdapat metode. Dalam penelitian ini, metode yang dikaji adalah pemetaan pikiran.

Pemetaan pikiran menurut Buzan (2004) merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berpikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak. Lebih lanjut Porter dan Hernacki (2001) menjelaskan pemetaan pikiran merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam. Dua pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemetaan pikiran proses mendayagunakan otak agar terjadi proses berpikir. Sugiarto (2004) memerinci pemetaan pikiran sebagai teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Selanjutnya Jensen (2002) menegaskan bahwa peta pikiran bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Dua pendapat tersebut menegaskan bahwa pemetaan pikiran sebagai teknik mencatat dalam bentuk visual dan grafis untuk memudahkan seseorang mengingat kembali.

Pemetaan pikiran menurut Porter dan Hernacki (2001) dilakukan dengan cara menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh peserta didik. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa pemetaan pikiran dilakukan dengan menentukan kata-kata sebagai konsep dan warna atau gambar sebagai pelengkap. Hal itu menunjukkan bahwa pemetaan pikiran merupakan teknik mencatat yang memadukan kedua belahan otak. Sebagai contoh, catatan materi kuliah yang dimiliki mahasiswa dapat dituangkan melalui gambar, simbol dan warna. Pemetaan pikiran mewujudkan harapan siswa untuk memori jangka panjang. Materi kuliah yang



dibuat dalam bentuk peta pikiran akan mempermudah sistem *limbic* memproses informasi dan memasukkannya menjadi memori jangka panjang.

Keuntungan penggunaan pemetaan pikiran yaitu membiasakan mahasiswa untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga mahasiswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Hal lain yang berkaitan dengan sistem *limbic* yaitu peranannya sebagai pengatur emosi seperti marah, senang, lapar, haus dan sebagainya. Dengan penggunaan warna dan simbol-simbol yang menarik akan menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan berbeda. Pemetaan pikiran merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar.

Keuntungan penggunaan pemetaan pikiran dalam pembelajaran semakin besar bila dilakukan dengan dan menggunakan IT. Penggunaan pemetaan pikiran berbasis IT dapat dilakukan dalam bentuk Presentasi Power Point (PPT), HTML, Video Pembelajaran dan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Dari keempat bentuk yang akan dijadikan media adalah bentuk presentasi power point. Pemetaan pikiran yang disajikan melalui PPT diharapkan akan meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa pemetaan pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk menghasilkan suatu bentuk sebagai hasil mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. Berarti, penggunaan pemetaan pikiran merupakan suatu upaya pengaturan dan penyerapan segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun verbal yang menghasilkan suatu bentuk visual dan grafis yang mengkombinasikan warna, simbol, bentuk, kata dan sebagainya.

Keutamaan metode pemetaan pikiran adalah 1) tema utama terdefinisi secara jelas dikarenakan dinyatakan di tengah, 2) Level keutamaan informasi terdefinisi secara lebih baik. Informasi yang memiliki kadar kepentingan lebih dekat di letakkan dengan tema utama, 3) Hubungan masing-masing informasi secara jelas dapat dikenali, 4) Lebih mudah dipahami dan diingat, 5) Informasi baru setelahnya dapat digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur mind mapping, sehingga

mempermudah proses pengingatan, 6) Masing - masing pemetaan pikiran sangat unik, sehingga mempermudah proses pengingatan, 7) Mempercepat proses pencatatan karena hanya dengan menggunakan kata kunci. *Mind mapping* bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Terdapat beberapa keunggulan penggunaan *mind mapping* sebagai teknik pencatatan dibanding dengan pencatatan biasa. Secara rinci keunggulan yang dimaksud dikemukakan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2

Perbedaan Catatan Biasa dan Pemetaan Pikiran

Catatan Biasa	Pemetaan Pikiran
Hanya berupa tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
Hanya dalam satu warna	Berwarna - warni
Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

Buzan (2002) mengemukakan tahapan penggunaan pemetaan pikiran, yaitu 1) dimulainya dengan menuliskan topik utama yakni judul buku itu sendiri, 2) menentukan cabang utama yang merupakan pokok pikiran buku dan setiap bab mewakili satu cabang utama, 3) menentukan pokok pikiran penting dan detail tertentu dari setiap bab yang perlu diingat untuk jangka panjang. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah perlu dipahami isi buku yang sedang dibaca terlebih dahulu.

Pemetaan pikiran merupakan catatan aktif dengan mengandalkan pokok pikiran yang dikaitkan satu sama lain. Seseorang tidak akan bisa membuat pemetaan pikiran sebelum dia sendiri memetakan dalam kepalanya apa yang hendak dicatat. Dengan demikian, proses mencatat sekaligus menjadi proses belajar. Ketika menentukan kata kunci yang dipakai, sebenarnya sedang terjadi proses memilih kata yang memiliki asosiasi paling kuat sehingga mampu mengingatkan kembali pada pembahasan dalam buku. Ini adalah kekuatan dari pemetaan pikiran yang menjadikannya sebuah alat untuk belajar, sekaligus alat untuk mengingat. Langkah

seperti yang dikemukakan dalam membuat peta pikiran dituangkan ke dalam PPT. Dengan cara tersebut akan diperoleh peta pikiran dengan bentuk PPT yang bisa diupload di internet.

Pembuatan catatan dengan membuat peta pikiran pribadi berbasis IT, sebenarnya tidak hanya memiliki catatan di atas kertas dan ditayangkan ke dunia maya, tetapi juga membuat catatan di dalam kepala (sistem berpikir) lengkap dengan seluruh asosiasinya. Cara seperti inilah yang menurut Porter dan Hernacki (2001) dapat meningkatkan kreativitas. Sewaktu berpikir mengkait-kaitkan antara satu konsep dengan konsep dan atau subkonsep yang lain mendorong keinginan untuk mengkreasiannya dengan berbagai cara. *Mind mapping* memberi peluang yang besar untuk mengkaitkan dengan berbagai cara dan bentuk.

B. Kerangka Berpikir

Kreativitas berkaitan dengan suatu karya. Kreativitas terbentuk melalui suatu proses, khususnya proses berpikir. Kreativitas dimulai dengan berpikir kreatif. Berpikir kreatif direalisasi melalui proses kreatif yang terkait dengan sistem otak.

Teknik pencatatan dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*) sebagai proses memetakan materi pada pikiran. Pemetaan pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang yang juga terkait dengan sistem *limbic*, yaitu peranannya sebagai pengatur emosi seperti marah, senang, lapar, haus dan sebagainya. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Penggunaan pemetaan pikiran sebagai upaya membiasakan mahasiswa berlatih mengembangkan aktivitas kreatif mendorong mahasiswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Dengan penggunaan warna dan simbol-simbol yang menarik akan menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan berbeda. Pemetaan pikiran merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar. Produk kreatif tersebut dapat disajikan dengan menggunakan komputer dalam bentuk PPT.

Dengan demikian penggunaan pemetaan pikiran yang disajikan melalui PPT akan meningkatkan kreativitas mahasiswa.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut, penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT dengan memperbaiki silabus, RPP, kontrak kuliah dan sistem penilaian pada mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di PG PAUD FIP UNIMED semester tiga dengan mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD. Penelitian dilakukan dari bulan Juni sampai dengan bulan Nopember 2011.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga PG PAUD FIP UNIMED yang mengikuti perkuliahan mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran untuk AUD. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 46 orang.

C. Rancangan Penelitian

1. Prosedur dan Tahapan Penelitian

Penelitian peningkatan kreativitas dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*). Tindakan yang digunakan adalah pembelajaran dengan penggunaan *mind mapping* berbasis IT. Penelitian direncanakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (*Planning*); 2) Tindakan (*Action*); 3) Pengamatan (*Observation*); 4) Refleksi (*Reflection*) atau Evaluasi (*Evaluation*).

Pelaksanaan pengembangan pemetodaan dan pemediaan pembelajaran dengan *Mind Mapping* Berbasis IT pada mata kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD selama 8 pertemuan dilakukan dengan materi kuliah seperti yang dikemukakan dalam Tabel 3.

Tabel 3

Pembelajaran Mata Kuliah
Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD selama 7 Pertemuan

KONSEP PEMBELAJARAN DAN BELAJAR AUD 2 Pertemuan	IMPLEMENTASI MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE DALAM PEMBELAJARAN AUD 2 Pertemuan	MODEL PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DARI PARA AHLI 3 Pertemuan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai pandangan berdasarkan teori pembelajaran AUD (behavioristik, konstruktivis, Attachment, ecological) 2. Pengertian dan karakteristik Pembelajaran 3. Pentingnya Pembelajaran bagi AUD 4. Karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode 5. Kaitan model, pendekatan, strategi dan metode 6. Prinsip-prinsip Belajar AUD 7. <i>Learning Centre</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Half and fullday activities</i> 2. Pembukaan, inti dan penutup 3. <i>Circle time</i> 4. <i>Transition time</i> 5. Makan Bersama 6. Bermain Bebas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Montessori 2. Highscope 3. Regio Emilia 4. Project Based 5. Creative Play Curriculum, 6. Bank Street 7. Head Start

Prosedur perbaikan pembelajaran pendekatan dan strategi pembelajaran AUD dibagi dalam 4 tahapan yakni

- a. Perencanaan meliputi kegiatan *Tracer study* indikator kreativitas, perbaikan RPP dan Kontrak Perkuliahan, pengembangan penujuan, pematerian perkuliahan melalui penyusunan bahan ajar dan merancang pemetodaan dan pemediaan serta pengembangan sistem Evaluasi.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran melalui kaji tindak (*Action Learned*) dengan menggunakan Pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT. Pelaksanaan kaji tindak dilaksanakan dengan tahapan :
 - a) Tes awal untuk mengetahui kreativitas dan tingkat kemampuan awal mahasiswa serta identifikasi masalah

Siklus I

- b) Pengayaan dalam Pembelajaran dengan Pemetaan Pikiran berbasis IT pada materi konsep pembelajaran AUD
- c) Pengayaan Pembelajaran dengan Pemetaan Pikiran berbasis IT pada materi pendekatan dan strategi berdasarkan konsep pembelajaran dan belajar AUD

Siklus II

- d) Pengayaan pembelajaran dengan Pemetaan Pikiran berbasis IT dengan menggunakan materi implementasi model, pendekatan, strategi dan metode dalam pembelajaran AUD
 - e) Pengayaan pembelajaran dengan Pemetaan Pikiran berbasis IT pada materi model-model pembelajaran yang dikemukakan para ahli dan dilanjutkan dengan postes dan pemberian angket.
- c. Analisis hasil Pembelajaran dan merumuskan rekomendasi Pendekatan mata kuliah Pendekatan dan strategi pembelajaran AUD dan Pelaporan
- d. Diseminasi Hasil pada seminar yang dilaksanakan LP Unimed.

Untuk lebih jelasnya prosedur penelitian yang akan dilakukan dikemukakan dalam skema pada Gambar 1.



Gambar 1

Prosedur Rancangan Pengembangan Pemetodaan dan Pemediaan Dengan *Mind Mapping* Berbasis IT

2. Tahapan Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian dilakukan kegiatan penelitian yang dikemukakan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4

Rencana Kegiatan Penelitian

Siklus	Outcome	Kegiatan - Kegiatan
I	Identifikasi indikator kreativitas	Tracer Studi
	Silabus terstrukturisasi	Workshop restrukturisasi sillabus
	RPP dan Kontrak perkuliahan	Workshop pengembangan RPP dan Kontrak perkuliahan sesuai dengan startegi <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT
	Draft bahan ajar dalam bentuk modul	Pengembangan Modul Pendekatan dan strategi pembelajaran AUD
	Evaluasi terstandar	Pengembangan Penujuan, pematerian dan evaluasi
	Metoda dan media	Perbaikan pemetodaan dan pemediaan melalui Tindakan pembelajaran dengan <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT
	Kualitas interaksi dan hasil belajar mahasiswa	Pengayaan pada Pembelajaran dengan teknik <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT
	Tindakan Pengembangan	Menganalisis peningkatan kreativitas
	Kualitas Interaksi Kemampuan mahasiswa dalam belajar dengan Pengayaan pada Pembelajaran dengan pendekatan <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT.	Pelaksana Pengayaan pada pembelajaran dengan bantuan <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT
	Pemahaman mahasiswa terhadap konsep pembelajaran dan belajar AUD dengan bantuan teknik Peta Konsep .	Memberikan postes, tugas dan angket.
	Rumusan Pembelajaran dengan <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT pada mata kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD	Menganalisis hasil belajar dan angket kreativitas mahasiswa serta merumuskan dengan <i>Mind Mapping</i> Berbasis IT pada mata kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

D. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari kreativitas mahasiswa dan penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT, yang meliputi Silabus, RPP, dan kontrak kuliah, pemetaan, pemetaan, dan sistem evaluasi serta bahan ajar. Untuk memudahkan pengukuran setiap variabel terlebih dahulu dirumuskan definisi operasional variabel.

1. Definisi Operasional Variabel

- a. kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide atau karya dan wujud ide dan karya itu sendiri yang dihasilkan atas kemauan diri sendiri atau dorongan dari luar diri. Aspek proses ditunjukkan melalui lima tahap proses kreativitas, yaitu 1) mendefinisikan, 2) mencerna dan mengolah fakta-fakta, 3) mengemukakan gagasan-gagasan, 4) memastikan apakah karya sebagai solusi, dan 5) menindaklanjuti solusi. Aspek produk dilihat dari bentuk, variasi warna, keterpakaian ide atau karya dan keterkaitan antara konsep satu dengan konsep yang lain.
- a. penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT merupakan suatu upaya pengaturan dan penyerapan segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun verbal untuk menghasilkan suatu bentuk jejaring (*web*) yang mengkombinasikan warna, simbol, bentuk, kata dan sebagainya yang disajikan melalui PPT dengan langkah-langkah 1) menentukan dan menuliskan topik utama, 2) menentukan cabang-cabang utama yang merupakan pokok pikiran materi, 3) menentukan dan mengkait-kaitkan pokok pikiran penting dan detail tertentu dari setiap cabang yang perlu diingat dalam jangka panjang.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes unjuk kerja.

Secara rinci data dan instrumen yang digunakan dikemukakan dalam Tabel 5.

Tabel 5

Variabel dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Variabel	Deskriptor	Indikator	Metode	Instrumen
1	Kreativitas	Aspek produk	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk variasi warna keterpakaian ide atau karya keterkaitan antara konsep satu dengan konsep yang lain 	Penilaian hasil (tes)	Penugasan: membuat peta konsep
		Aspek proses	<ul style="list-style-type: none"> Mendefinisikan, Mencerna, mengolah fakta-fakta, mengemukakan gagasan-gagasan memastikan apakah karya sebagai solusi, menindaklanjuti solusi. 	Unjuk kerja (<i>Performance</i>)	Pedoman Observasi terhadap aktivitas mahasiswa membuat peta konsep
2	Penggunaan pemetaan pikiran	Proses	<ul style="list-style-type: none"> menentukan dan menuliskan topik utama, menentukan cabang-cabang utama yang merupakan pokok pikiran materi, menentukan dan mengkait-kaitkan 	Observasi	Pedoman observasi: Penggunaan pemetaan pikiran

a) Instrumen Penugasan

Instrumen penugasan digunakan untuk memperoleh data kreativitas yang dilihat dari produk. Pensokaran produk menggunakan kriteria sebagai berikut yang dikemukakan pada Tabel 6

Tabel 6
Penskoran Penugasan

No	Kriteria	Skor		
		B (3)	C (2)	K (1)
1.	Bentuk peta konsep			
2	Variasi bentuk untuk konsep utama dan subkonsep			
3	Variasi warna			
4	Keterpakaian ide			
5	Keterkaitan antar konsep			

Kriteria Penskoran :

B = bentuk peta konsep proporsional, variasi bentuk lebih dari tiga , variasi warna lebih dari tiga, keterpakaian ide jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis lengkap

C = bentuk peta konsep kurang proporsional, variasi bentuk dua – tiga , variasi warna dua – tiga, keterpakaian ide kurang jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis kurang lengkap

K = bentuk peta konsep tidak proporsional, variasi bentuk kurang dari dua, variasi warna kurang dari dua, keterpakaian ide tidak jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis tidak lengkap

b) Pedoman Observasi Pembuatan Peta Konsep

Data kreativitas yang dilihat dari proses diukur dengan pedoman observasi dan penskoran yang dikemukakan dalam Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7
Pedoman Observasi Pembuatan Peta Konsep

No	Nama	Perilaku					Nilai	Ket
		Mendefinisikan	Mencerna/ mengolah	Mengemukakan	Memastikan	menindaklanjuti		
1								
2								
dst								

Keterangan: Pemberian skor

3 = dilakukan sendiri dengan penuh perhatian hingga selesai

2 = dilakukan dengan kadang-kadang bertanya dengan teman didekatnya

1 = dilakukan dengan banyak bertanya dengan teman didekatnya

c) Pedoman Observasi Penggunaan Pemetaan Pikiran

Pedoman observasi penggunaan pemetaan pikiran diukur dengan menggunakan pedoman observasi dan penskoran seperti yang dikemukakan pada Tabel 8.

Tabel 8
Pedoman Observasi Penggunaan Pemetaan Pikiran

No	Tahapan Pemetaan Pikiran	Dilakukan			Tidak dilakukan (0)	Keterangan
		3	2	1		
	Identifikasi indikator kreativitas					
	Pengembangan silabus					
	Penyusunan RP dan kontrak kuliah					
	Pengembangan modul					
	Pengayaan: teknik penggunaan pemetaan pikiran					
1	Menentukan topik utama					
2	Menentukan konsep					
3	Menentukan subkonsep					
4	Memasangkan kaitan					

Keterangan: Pemberian skor

- 3 = dilakukan sendiri dengan benar
- 2 = dilakukan dengan kadang-kadang bertanya dengan teman didekatnya
- 1 = dilakukan dengan banyak bertanya dengan teman didekatnya dan masih belum benar

E. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif dan persentase. Penentuan kualitas kreativitas berdasarkan kriteria yang berdasarkan prinsip kurva normal. Skor tertinggi idial 30 dan skor terendah idial 5. Skor rerata idial 17,5 dan simpangan baku sebesar 8,75. Klasifikasi kreativitas disusun seperti berikut ini.

23 – 30 = Tinggi

13 – 22 = Sedang

5 – 12 = Rendah

Keberhasilan penelitian ditentukan dengan indikator keberhasilan seperti yang dikemukakan dalam Tabel 9.

Tabel 9
Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Indikator Kinerja	Baseline	Target	Metoda Pengukuran
1	Penggunaan <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD	0%	85%	Pedoman observasi dan analisis aktivitas belajar mahasiswa
2	Kehadiran dosen	90%	95%	Daftar hadir
3	Kehadiran mahasiswa	85%	95%	Daftar hadir
4	Jumlah mahasiswa yang mengerjakan tugas	95%	99%	Portofolio mahasiswa
5	Persentase mahasiswa memiliki kreativitas sedang ke tinggi	0%	75%	Angket dan analisis kerja
6	Persentase mahasiswa Menyelesaikan formatif 2	85 %	100 %	Penugasan: artikel 'model pembelajaran'
7	Nilai rata – rata yang dicapai mahasiswa	79	85	Analisis dokumen
8	Ketersediaan silabus, RPP dan kontrak perkuliahan yang telah direvisi	0	1	Daftar cek
9	Ketersediaan modul 'Draf Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD'	0	1	Daftar cek
10	Ketersediaan sistem evaluasi yang memenuhi kriteria penilaian yang baik	0	1	Analisis dokumen
11	Terbangunnya sikap belajar yang positif	60%	85%	Observasi perilaku belajar
12	Nuansa akademis di kelas ini	60%	85%	FGD

F. Jadwal Penelitian

Kegiatan ini dimulai pada awal Juni dan berakhir pada bulan November 2011 dengan rincian seperti yang dikemukakan pada Tabel 10.

Tabel 10.

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Juni	Juli	Agus	Sept	Okt	Nop
1	Persiapan	V					
2	Diskusi dan Restrukturisasi Sillabus, perbaikan RPP dan kontrak perkuliahan	V	V				
3	Pengembangan bahan ajar	V	V	V			
4	Workshop Perbaikan Perangkat Evaluasi, Angket, pemetodaan dan pemediaan			V			
5	Penggandaan Draft Perangkat tes dan Angket			V			
6	Persiapan Pelaksanaan Kaji tindak			V			
7	Pelaksanaan Siklus 1			V	V		
8	Pelaksanaan Siklus 2				V	V	
9	Analisis Data dan Pembuatan Laporan					V	
10	Diseminasi Hasil						V



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Paparan Data Penelitian

Paparan data dilakukan untuk memperoleh gambaran secara lengkap dan menyeluruh tentang kreativitas dan penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) berbasis IT dalam perkuliahan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan (PGPAUD-FIP UNIMED). Secara rinci data yang diperoleh dipaparkan berikut ini.

1. Siklus 1

Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus satu terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, monitoring dan observasi dan refleksi. Secara rinci, semua tahapan kegiatan dikemukakan berikut ini.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan terdapat beberapa kegiatan yang perlu dilakukan, yaitu mengumpulkan data awal kreativitas dan analisa penyebabnya, melakukan workshop pengembangan silabus, RPP dan kontrak kuliah, pengembangan bahan ajar dan penyusunan instrumen hasil belajar. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dan hasil yang diperoleh dikemukakan berikut ini.

a) Kreativitas

Sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun, kegiatan penelitian tindakan dimulai dengan melakukan pengumpulan data dalam rangka *tracer study*. Kegiatan ini dimaksud untuk memperoleh informasi tentang kreativitas mahasiswa dan faktor yang menghambat capaian kreativitas mahasiswa. Data kreativitas dikumpulkan dengan memberikan penugasan dan dilanjutkan dengan diskusi terfokus (*Focus Group Discussion FGD*) tentang hambatan yang dihadapi untuk menghasilkan suatu karya. Hasil pengumpulan data menunjukkan skor tertinggi 28 dan terendah 7. Hasil analisis deskriptif menunjukkan besar skor rata-rata hitung sebesar 17,22 dan standar deviasi 4,64. Besar rata-rata hitung berada di bawah rata-rata idial (17,50). Data selengkapnya disajikan pada Tabel 11.

Dari Tabel 11 dapat diketahui bahwa terdapat sekitar 50% mahasiswa memiliki kreativitas di bawah rata-rata. Bila dikonsultasikan dengan klasifikasi kreativitas yang telah ditetapkan diketahui bahwa sebesar 85% mahasiswa memiliki kreativitas pada kategori sedang dan rendah. Kondisi tersebut yang mendukung semakin pentingnya pembelajaran yang mengembangkan kreativitas.

Upaya memahami faktor-faktor penyebab kurang maksimalnya perkembangan kreativitas ditelusuri melalui diskusi terfokus (FGD). Hasil diskusi menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang menghambat mahasiswa mengembangkan kreativitas belajarnya, yaitu 1) adanya perasaan takut salah, 2) kurang memahami apa yang harus dikerjakan, 2) tidak percaya diri kalau berbeda dengan pekerjaan teman, 3) membutuhkan waktu yang lama agar rapi hasilnya, dan 4) kesulitan menemukan kata kunci yang mewakili konsep

Tabel 11
Data Kreativitas Mahasiswa PGPAUD yang mengikuti Perkuliahan Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD sebelum diberi tindakan

Kelas Interval	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
28 – 25	6	13
24 – 21	7	15
20 – 17	10	22
16 – 13	14	30
12 – 9	6	13
8 – 5	3	7
Jumlah	46	100

b) Pengembangan Silabus RPP dan Kontrak kuliah

Pengembangan silabus, RPP dan kontrak kuliah dilakukan dengan cara memperbaiki silabus, RPP dan kontrak kuliah yang selama ini digunakan dalam perkuliahan mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD. Perbaikan silabus dilakukan pada beberapa sebaran materi. Perubahan materi yang dilakukan seperti yang dikemukakan pada Tabel 12.

Tabel 12
Garis Besar Bahan Ajar
Mata Kuliah: Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

SEBELUMNYA	PERBAIKAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai pandangan berdasarkan teori pembelajaran AUD (behavioristik, konstruktivis, Attachment, ecological) 2. bermain dan DAP 3. pengertian pendekatan dan strategi dalam pembelajaran 4. Pendekatan dalam model Montessori, HighScope, Regio Emilia, Project Based, Creative Play Curriculum, Bank Street dan BCCT 5. <i>half and full day activities</i> 6. pembukaan, inti dan penutup 7. <i>circle time</i> 8. <i>transition time</i> 9. makan bersama 10. toilet training 11. menetapkan tema 12. menentukan bentuk kegiatan 13. merancang langkah kegiatan 14. menentukan dan merancang media 15. menata lingkungan (<i>setting</i>) belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. konsep pembelajaran menurut para ahli dan aliran, karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta keterkaitannya 2. Model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran dan implementasinya dalam kegiatan belajar AUD 3. Model, pendekatan dan strategi pembelajaran yang dikemukakan para ahli 4. Pengembangan pembelajaran dalam bentuk kegiatan belajar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan dan materi belajar AUD 5. Penataan lingkungan belajar berdasarkan rancangan kegiatan belajar 6. Pelaksanaan kegiatan belajar AUD sesuai rancangan kegiatan belajar

Pemilihan materi belajar mata kuliah pendekatan dan strategi pembelajaran AUD yang dikemukakan dalam silabus dilakukan berdasarkan kompetensi yang akan dicapai mahasiswa dan diboboti dengan alokasi waktu. Selanjutnya silabus yang ditetapkan dituang ke dalam rencana pelaksanaan perkuliahan (RPP). Untuk melengkapi perangkat perkuliahan ditetapkan rancangan kontrak kuliah. Secara lengkap silabus, RPP dan kontrak kuliah yang telah direvisi dikemukakan pada lampiran 2.

c) Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dilakukan dalam workshop antar tim peneliti. Selain memperhatikan garis besar materi yang dirumuskan pada Tabel 12, pengembangan bahan ajar juga memperhatikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, yaitu pemetaan pemikiran. Dengan cara tersebut, kegiatan workshop ini menghasilkan bahan ajar dalam bentuk modul yang diberi judul 'Pendekatan dan

Strategi Pembelajaran AUD. Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan silabus yang telah ditetapkan memiliki peluang yang mendorong mahasiswa berkarya dengan memerlukan bahan-bahan dari sumber lagi. Garis bahan ajar yang dikemukakan dalam Tabel 12 disusun menjadi empat bagian besar. Secara lengkap garis besar modul sebagai hasil pengembangan dikemukakan dalam Tabel 13.

Tabel 13
Hasil Pengembangan Modul
Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

BAGIAN I: KONSEP PEMBELAJARAN DAN BELAJAR AUD

1. Pengertian dan karakteristik Pembelajaran
2. Pentingnya Pembelajaran bagi AUD
3. Karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode
4. Kaitan model, pendekatan, strategi dan metode
5. Prinsip-prinsip Belajar AUD
6. Learning Centre

BAGIAN II: IMPLEMENTASI MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE DALAM PEMBELAJARAN AUD

1. *Half and fullday activities*
2. Pembukaan, inti dan penutup
3. *Circle time*
4. *Transition time*
5. Makan Bersama
6. Bermain Bebas

BAGIAN III: MODEL PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DARI PARA AHLI

1. Montessori
2. Highscope
3. Regio Emilia
4. Project Based
5. Creative Play Curricullum,
6. Bank Street
7. Head Start

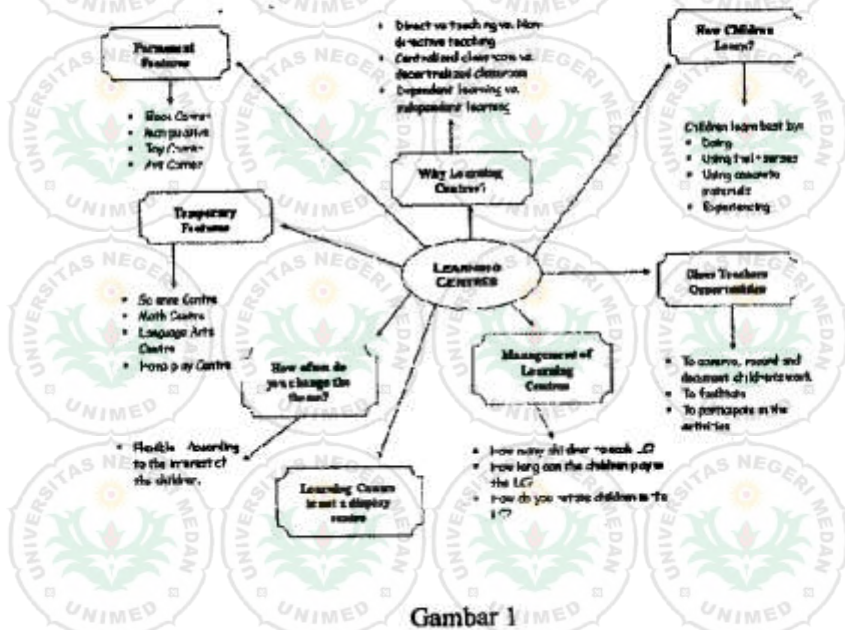
BAGIAN IV: PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AUD DENGAN BERBAGAI PENDEKATAN DAN STRATEGI

1. Rancangan kegiatan belajar berdasarkan karakteristik dan tahapan perkembangan
2. Penataan lingkungan belajar

d) Penyusunan Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar diukur dengan menggunakan metode penugasan dan tes. Pengembangan metode penugasan dan tes singkat disusun berdasarkan indikator kompetensi yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Metode penugasan digunakan dengan instrumen instruksi mengerjakan tugas, yaitu membuat peta pikiran yang berkaitan dengan konsep pembelajaran, pembelajaran bagi AUD, belajar AUD dan pentingnya pembelajaran bagi AUD, konsep model, pendekatan, strategi dan metode serta keterkaitan keempatnya, serta konsep *learning centre*. Metode tes digunakan dengan instrumen tes singkat (kuis) seperti yang dikemukakan dalam lampiran 3.

b. Pelaksanaan Tindakan



Gambar 1

Contoh *mind mapping* berbasis IT yang digunakan dalam pembelajaran

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran dimulai dengan selesainya penyusunan silabus, RPP, kontrak perkuliahan dan bahan ajar serta instrumen penilaian pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dimulai dengan pelaksanaan perkuliahan pertama yang diisi dengan materi kontrak belajar. Kontrak belajar

dilakukan dengan mendiskusikan silabus, RPP, kontrak belajar dan materi yang menjadi bahan ajar serta penggunaan pemetaan pikiran berbasis IT sebagai teknik pembelajaran dan belajar.

Perkuliah pertama dilengkapi dengan materi pengembangan karakter. Materi ini dimaksudkan untuk memperkuat dan mengembangkan kreativitas. Materi pengembangan karakter dimaksudkan untuk memudahkan mahasiswa menggunakan pemetaan pikiran dalam belajar.

DELAPAN KUNCI SUKSES

- Integritas (berpikir positif dan kejujuran)
- Daya juang (berusaha keras meraih mimpi besar)
- Bicara santun (gunakan kata-kata baik, senyum, hindari menyakiti hati orang lain)
- Lakukan yang terbaik (ini saatnya lakukan dengan usaha yang sungguh, buka pikiran dan belajar)
- Penuhi janji (memiliki komitmen tinggi)
- Siap terima resiko (bertanggungjawab)
- Penyesuaian diri (fleksibel)
- Keseimbangan (hidup seimbang)



Kegiatan pengembangan karakter menggunakan materi 'delapan kunci sukses'. Strategi yang digunakan adalah metode bernyanyi dan latihan. Konsep-konsep dalam pengembangan karakter didiskusikan untuk membangun pemahaman terhadap delapan kunci sukses. Bentuk pemahaman mahasiswa terhadap materi pengembangan karakter dipresentasikan dengan menggunakan metode bernyanyi. Dalam kondisi senang tersebut diharapkan secara perlahan-lahan mahasiswa dapat berlatih atau mempraktikkan pemahaman terhadap delapan kunci sukses.

Pelaksanaan tindakan berikutnya adalah pengayaan dengan mengkaji materi teknik *mind mapping* berbasis IT. Materi ini dimaksudkan sebagai pengayaan agar mahasiswa lebih mudah untuk menggunakan teknik *mind mapping* berbasis IT dalam belajar. Pengakajian dilakukan dengan presentasi, diskusi dan latihan. Kegiatan penyajian materi tersebut diikuti mahasiswa dengan penuh perhatian. Mahasiswa bertanya dan memberi komentar. Pada saat latihan semua mahasiswa bersemangat berlatih. Konsep yang digunakan untuk berlatih adalah pisang. Hasil *mind mapping*

berbasis IT dikemukakan dalam lampiran 4. Dengan selesainya latihan penggunaan *mind mapping* berbasis IT berakhir lah pertemuan pertama perkuliahan ini.

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini dilanjutkan dengan perkuliahan pada pertemuan ke dua sampai dengan pertemuan ke lima dengan mengkaji materi konsep pembelajaran dan belajar AUD serta implementasinya dalam pembelajaran dan kegiatan belajar AUD. Presentasi materi dengan menggunakan teknik *mind mapping* berbasis IT. Terdapat beberapa perubahan dalam pembelajaran. Mahasiswa mengikuti kegiatan perkuliahan dengan serius dan senang. Hal tersebut dapat dilihat dari respon mahasiswa memberi pendapat, mengajukan pertanyaan dan mengerjakan latihan yang diberikan dosen. Perubahan juga terjadi pada beberapa hal, yaitu terdapat rata-rata sebesar 99% mahasiswa hadir tepat waktu dan mengumpulkan semua tugas latihan yang diberikan dan sebesar 40% mahasiswa aktif bertanya dan memberi respon. Mahasiswa lebih mudah memahami konsep yang dikaji. Terdapat sebesar 68% mahasiswa memiliki pemahaman yang benar terhadap konsep yang dikaji. Sebagian lagi masih kebingungan terutama memahami dengan menggunakan teknik *mind mapping*.

Dampak tindakan juga dapat dilihat dari skor kreativitas mahasiswa yang diperoleh setelah siklus 1 selesai. Secara rinci kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran pendekatan dan strategi pembelajaran AUD dikemukakan dalam Tabel 14.

Tabel 14

Data Kreativitas Mahasiswa PGPAUD yang mengikuti Perkuliahan Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD Pada Siklus 1

Kelas Interval	Frekuensi	
	Absolut	Relatif
26 – 29	6	13
22 – 25	12	26
18 – 21	10	22
14 – 17	14	30
10 – 13	4	9
Jumlah	46	100

Dari Tabel 14 dapat diketahui bahwa skor tertinggi 29 dan terendah 10, besar rata-rata hitung 19,43 dan simpangan baku 4,64. Dari hasil analisis tersebut dapat dikemukakan bahwa rata-rata hitung kreativitas sedikit di atas rata-rata idial. Ini menunjukkan terjadi peningkatan skor kreativitas mahasiswa dari sebelum tindakan dilaksanakan dengan sesudah dilaksanakan. Bila dilihat dari klasifikasi kreativitas ternyata diketahui bahwa sebesar 72% mahasiswa memiliki kreativitas berada pada kategori sedang. Ini berarti peningkatan yang terjadi dari rendah ke sedang. Hasil ini belum maksimal dan masih dapat ditingkatkan. Dengan demikian tindakan dilanjutkan ke siklus 2.

c. Monitoring dan observasi

Monitoring dan observasi dilakukan selama proses dan saat pengumpulan data produk. Monitoring dan observasi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan tindakan dan kreativitas mahasiswa serta hasil belajar. Monitoring dan observasi dilengkapi dengan menggunakan penggunaan metode tes, yaitu tes singkat untuk mengumpulkan data hasil belajar.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan melihat proses pelaksanaan tindakan dan hasil yang diperoleh. Refleksi dilakukan dengan menggunakan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa dengan penggunaan tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan belum mencapai kriteria keberhasilan terutama pada pencapaian kreativitas mahasiswa. Terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa tetapi belum maksimal. Berdasarkan hasil tersebut diputuskan pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada siklus 2. Tindakan yang digunakan adalah penggunaan pemetaan pikiran dengan perbaikan tindakan diiringi pemberian komentar dan koreksi pada peta konsep yang dihasilkan mahasiswa.

2. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada pertemuan perkuliahan ke enam sampai ke delapan. Siklus 2 dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan,

monitoring dan observasi serta refleksi. Secara rinci data pada siklus 2 dikemukakan berikut ini.

a. Perencanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus 2 dimulai dengan menyusun perencanaan tindakan. Tindakan yang digunakan masih sama, yaitu penggunaan pemetaan pikiran berbasis IT. Pada siklus 2 penggunaan tindakan diperbaiki, yaitu penggunaannya diiringi dengan pemberian komentar dan koreksi atas peta pikiran yang dihasilkan mahasiswa.

Perencanaan penggunaan tindakan teknik *mind mapping* berbasis IT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Penyusunan materi perkuliahan yang akan disajikan dalam bentuk power point untuk tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan ke enam sampai ke delapan
- b) Mengkoreksi dan memberi komentar setiap peta pikiran yang dikerjakan mahasiswa di siklus 1

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan dengan pelaksanaan perkuliahan, yaitu perkuliahan pertemuan ke enam sampai ke delapan. Penyajian materi perkuliahan menggunakan teknik *mind mapping* dengan power point. Setelah dosen presentasi, kegiatan perkuliahan dilanjutkan dengan diskusi untuk mengkaji lebih dalam lagi materi perkuliahan. Bahan diskusi selain dari modul yang telah dirancang dosen dan sajian dosen juga dari sumber lain, misalnya buku yang disediakan dan internet yang terlebih dahulu sudah ditugaskan kepada mahasiswa.

Selama perkuliahan terdapat peningkatan perilaku belajar mahasiswa. Mahasiswa yang aktif bertanya semakin meningkat, yaitu sebesar 57%. Aktivitas belajar yang lain juga berubah dan semakin meningkat. Seperti, pada waktu diskusi semua mahasiswa ambil bagian aktif dalam diskusi. Mahasiswa tidak lagi mewakili kehadirannya dan partisipasinya pada temannya saja.

Bila dilihat dari pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dikaji diketahui sebesar 73% mahasiswa dapat memahami materi yang dikaji dengan benar. Hasil

tersebut sejalan dengan aktivitas belajar mahasiswa yang meningkat. Setelah selesai perkuliahan dengan tiga kali pertemuan mahasiswa ditugasi untuk merangkum materi perkuliahan dengan menggunakan teknik *mind mapping* berbasis IT.

c. Monitoring dan Observasi

Monitoring dan observasi dilakukan dengan metode observasi menggunakan skala penilaian dan tes. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data pelaksanaan tindakan dan kreativitas. Tes digunakan untuk mengumpulkan data kreativitas dan hasil belajar.

Hasil monitoring selama tindakan berlangsung diketahui bahwa penerapan tindakan sudah memenuhi rancangan yang disusun. Hasil analisis terhadap kreativitas mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan. Diketahui rata-rata skor hitung kreativitas mahasiswa sebesar 22,80 dan simpangan baku sebesar 4,16. Rata-rata skor hitung kreativitas di atas skor rata-rata idial kreativitas. Bila dilihat sebaran kreativitas berdasarkan klasifikasi kualitas kreativitas diketahui sebesar 54% mahasiswa memiliki kreativitas pada kategori tinggi dan selebihnya ada di sedang. Secara lengkap data kreativitas mahasiswa disajikan pada Tabel 14

Tabel 14

Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Mahasiswa pada Siklus 2

Kelas Interval	Frekuensi	
	Absolut	Relatif
26 – 29	14	30
22 – 25	15	33
18 – 21	11	24
14 – 17	5	11
10 – 13	1	2
Jumlah	46	100

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan melihat proses pelaksanaan tindakan dan hasil yang diperoleh. Refleksi dilakukan dengan menggunakan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa dengan penggunaan tindakan

yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan sudah mencapai kriteria keberhasilan terutama pada pencapaian kreativitas mahasiswa. Terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa pada siklus 2 ini. Berdasarkan hasil tersebut diputuskan pelaksanaan tindakan selesai pada siklus 2.

B. Analisis dan Pembahasan

Hasil analisis data kreativitas pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan terdapat perbedaan yang menuju ke arah membaik. Secara lengkap data yang diperoleh dikemukakan dalam Tabel 15.

Tabel 15
Distribusi Frekuensi Kreativitas Mahasiswa pada Siklus 1 dan 2

Kelas Interval	Frekuensi			
	Absolut		Relatif	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
26 – 29	6	14	13	30
22 – 25	12	15	26	33
18 – 21	10	11	22	24
14 – 17	14	5	30	11
10 – 13	4	1	9	2
Jumlah	46	46	100	100
Rata-rata	19,43	22,80		
Simpangan baku	4,64	4,06		

Dari Tabel 15 dapat diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan perbaikan di siklus, yaitu penggunaan *mind mapping* diiringi dengan komentar dan koreksi pada hasil kerja mahasiswa meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar. Pemberian koreksi yang antara lain dilakukan dalam bentuk memberi pertanyaan seperti apakah penempatan konsep ini harus disini? Bagaimana kalau ditempatkan disini dengan menggunakan proposisi seperti ini. Pertanyaan-pertanyaan seperti itu memberi arahan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya yang akhirnya muncullah kreativitas mahasiswa. Kemunculan ini antara lain menurut Utami (1991)

karena keyakinan terhadap konsep yang dimilikinya. Sehingga pada saat menyusun peta konsep ia menjadi lebih mudah berkreasi.

Tabel 16

Prosentase kreativitas mahasiswa berdasarkan kategori

Skor	Kategori	Siklus 1	Siklus 2
23 - 30	Tinggi	24	54
13 - 22	Sedang	72	46
5 - 12	Rendah	4	0

Suasana perkuliahan dengan *mind mapping* berbasis IT memberi peluang yang besar kepada mahasiswa untuk menuangkan apa yang diketahuinya dengan bebas. Selain itu, *mind mapping* mengarahkan mahasiswa berpikir analitis dan kritis sehingga mampu menemukan konsep dalam bentuk-bentuk kata kunci (*key words*) dari suatu konsep dan teori yang dipelajarinya. Selain itu, mahasiswa terdorong mempelajari bahan belajar yang lebih banyak sehingga terasa sikap belajar mahasiswa positif dan nuansa akademik positif terbangun. Berarti, dapat dinyatakan bahwa pemahaman dan keterampilan mahasiswa menggunakan teknik *mapping* berbasis IT dalam belajar sebagai dasar untuk mengembangkan kreativitas dan pencapaian kompetensi mampu merancang kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai model, pendekatan, strategi dan metode.

BAB V

CAPAIAN INDIKATOR KINERJA

Pelaksanaan kegiatan *research grant* dengan metode penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan indikator kinerja seperti yang dikemukakan dalam Tabel 9 di Bab III. Dengan menggunakan indikator proses, keluaran dan dampak dapat dinyatakan bahwa kegiatan berhasil. Indikator proses terdiri dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknik *mind mapping*, kehadiran dosen, kehadiran mahasiswa dan jumlah mahasiswa yang mengerjakan tugas. Indikator output terdiri dari prosentase mahasiswa memiliki kreativitas sedang ke tinggi, prosentase mahasiswa Menyelesaikan formatif 2, Nilai rata – rata yang dicapai mahasiswa, ketersediaan silabus, RPP dan kontrak perkuliahan yang telah direvisi, ketersediaan modul ‘Draf Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD’ dan ketersediaan sistem evaluasi yang memenuhi kriteria penilaian yang baik. Indikator dampak terdiri dari terbangunnya sikap belajar yang positif dan dirasakannya nuansa akademis di kelas ini. Secara rinci capaian indikator kinerja dikemukakan berikut ini.

Tabel 17
Capaian Indikator Kinerja *Research Grant*
Penggunaan *Mind Mapping* Berbasis IT dalam Pembelajaran
Mata Kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

No	Indikator Kinerja	Baseline	Target	Metoda Pengukuran	Capaian	Persentase capaian
1	Penggunaan <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD	0%	85%	Pedoman observasi dan analisis aktivitas belajar mahasiswa	85%	100
2	Kehadiran dosen	90%	95%	Daftar hadir	95%	100
3	Kehadiran mahasiswa	85%	95%	Daftar hadir	95%	100

4	Jumlah mahasiswa yang mengerjakan tugas	95%	99%	Portofolio mahasiswa	100%	100
5	Persentase mahasiswa memiliki kreativitas sedang ke tinggi	0%	75%	Angket dan analisis kerja	100%	133
6	Persentase mahasiswa Menyelesaikan formatif 2	85 %	100 %	Penugasan: artikel 'model pembelajaran'	100%	100
7	Nilai rata – rata yang dicapai mahasiswa	79	85	Analisis dokumen	85	100
8	Ketersediaan silabus, RPP dan kontrak perkuliahan yang telah direvisi	0	1	Daftar cek	1	100
9	Ketersediaan modul 'Draf Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD'	0	1	Daftar cek	1	100
10	Ketersediaan sistem evaluasi yang memenuhi kriteria penilaian yang baik	0	1	Analisis dokumen	1	100
11	Terbangunnya sikap belajar yang positif	60%	85%	Observasi perilaku belajar	85%	100
12	Nuansa akademis di kelas ini	60%	85%	FGD	85%	100

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembelahaan serta capaian indikator kinerja yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu dapat dikemukakan kesimpulan dan saran kegiatan ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka dapat dikemukakan kesimpulan kegiatan *research grant* ini, yaitu:

Pertama, kreativitas mahasiswa PGPAUD dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran dengan penggunaan teknik *mind mapping* berbasis IT. Kreativitas yang dimiliki mahasiswa berada pada sedang ke tinggi.

Kedua, penggunaan teknik *mind mapping* berbasis IT dapat digunakan dalam pembelajaran pendekatan dan strategi pembelajaran AUD untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan langkah-langkah menyusun silabus, RPP dan kontrak perkuliahan, merancang sistem penilaian yang baik dan mengembangkan modul belajar, memberi pengayaan teknik penggunaan *mind mapping* berbasis IT dalam belajar serta menanamkan pengembangan karakter melalui meteri delapan kunci sukses.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dan simpulan kegiatan *research grant* maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

Pertama, bagi dosen dalam melaksanakan pembelajaran dapat mengembangkan penggunaan *mind mapping* berbasis IT dengan langkah-langkah menyusun silabus, RPP dan kontrak perkuliahan, merancang sistem penilaian yang baik dan mengembangkan modul belajar, memberi pengayaan teknik penggunaan *mind mapping* berbasis IT dalam belajar serta menanamkan pengembangan karakter melalui meteri delapan kunci sukses guna meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa.

Kedua, bagi mahasiswa PGPAUD kelas angkatan 2010-A terus membiasakan diri dan mengembangkan teknik *mind mapping* dalam belajar untuk

memudahkan perolehan pengetahuan untuk membentuk kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2002. *Memahami Peta Pikiran: The Mind Map Book*. Interaksa: Batam.
- Buzan, Tony. 2002. *Mind Map: Untuk meningkatkan Kreativitas*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dryden, Gordon dan Jeannette Vos. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung Kaifa.
- Hawadi, Reni Akbar, R. Sihadi Darmo Wihandjo, dan Mardi Wiyono. 2001. *Keberbakatan Intelektual*. Jakarta: Grasindo
- _____. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Jensen. Eric dan Karen Makowitz. 2002. *Otak Sejuta Gygabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Kaifa : Bandung.
- Moore, Kenneth D. 2005., *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage Publication Ltd.
- Munandar S.C. Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- _____. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki. 2001. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Roopnarine, Jaipaul L. and James E. Johnson, 2005., *Approach to Early Childhood Education Fourth Edition*. Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice hall.
- Slavin, Robert E. 2004., *A Model of Effective Instruction*, (<http://www.edu/provost/teaching.htm>)
- Sonawat, Reeta dan Gogri, Purvi, 2008. *Multiple Intelligences for Preschool Children*, Mumbai: Multi-tech Publishing co,
- Sugiarto. Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Torrence, U.C 1998. *The Creativity*, New York: McMillan Print
- Williams SC dan Sawyer WN, 2001., *The Information Teknologi for Teaching*, New York: McGraw-Hill Book Co

SILABUS, RANCANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN DAN KONTRAK KULIAH

MATA KULIAH

: Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

KODE MK

: PAD

SKS

: 3 (tiga)

NAMA DOSEN

: Dr. Anita Yus, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

2011

SILABUS

MATA KULIAH

KODE MK

SKS

NAMA DOSEN

DESKRIPSI MATA KULIAH

: Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

: PAUD

: 3 (Tiga)

: Dr. Anita Yus, M.Pd

: Mengkaji konsep pembelajaran, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan AUD, identifikasi implementasi model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran AUD, telaah konsep Learning centre, berbagai ragam pendekatan (proses, konkrit, holistik dan discovery) dan strategi pembelajaran dalam bentuk kegiatan-kegiatan belajar melalui model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli, yaitu Montessori, HighScope, Reggio Emilia, Project Based, Creative Play Curriculum, Bank Street dan BCCCT, berbagai bentuk kegiatan belajar berdasarkan konten belajar untuk AUD serta pentaan (*setting*) lingkungan belajar.

: Merancang model pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan dalam bentuk kegiatan belajar yang dikembangkan berdasarkan materi belajar untuk AUD dan kondisi lingkungan belajar serta dapat melaksanakannya

Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Jumlah Jam Pertemuan			Keterangan	
		Tatap Muka	Praktikum	Lapangan		
1. memahami konsep pembelajaran, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta konsep learning centre	konsep pembelajaran menurut para ahli dan aliran, karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta keterkaitannya dan konsep <i>learning centre</i>	300	-	-	300	2
2. memahami implementasi konsep pembelajaran dalam kegiatan belajar AUD dan di PAUD	Program belajar (<i>fullday and hallday</i>), tahapan pembelajaran, <i>circle time</i> , <i>transition time</i> , makan bersama, <i>clean-up</i> , bermain bebas	300	-	150	350	2,3
3. memahami konsep yang terkandung dalam berbagai	Model, pendekatan dan strategi pembelajaran yang dikemukakan para	450	-	150	500	3,3

<p>model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli</p>	<p>ahli, Montesori, Highscope, Regio Emilia, Project based, Creative play, dan Bank stret</p>					<p>4,7</p>
<p>4. merancang kegiatan belajar AUD sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan berdasarkan materi belajar dan berbagai model pembelajaran AUD</p>	<p>Pengembangan pembelajaran dalam bentuk kegiatan belajar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan dan materi belajar AUD</p>	<p>450</p>	<p>300</p>	<p>300</p>	<p>700</p>	<p>3,3</p>
<p>5. merancang penataan lingkungan belajar sesuai dengan model, pendekatan dan strategi belajar yang ditetapkan</p>	<p>Penataan lingkungan belajar berdasarkan rancangan kegiatan belajar (<i>indoor dan outdoor</i>)</p>	<p>300</p>	<p>300</p>	<p>150</p>	<p>350</p>	<p>3,3</p>



RANCANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN

MATA KULIAH

KODE MK

SKS

PROGRAM STUDI

SEMESTER/TAHUN

AJARAN

HARI/JAM

RUANG

NAMA DOSEN

ALAMAT

HP

EMAIL

: Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD

: PAD

: 3 (Tiga)

: S1 PAUD

: GASAL/2011-2012

: Dr. Anita Yus, M.Pd

: Jln. Surya Haji Gg Familil/Dahla 2 No 5A Laut Dendang

: 08116333253

: anitayus@gmail.com

DESKRIPSI MATA KULIAH

: Mengkaji konsep pembelajaran, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan AUD, identifikasi implementasi model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran AUD, telaah konsep Learning centre, berbagai ragam pendekatan (proses, konkret, holistik dan discovery) dan strategi pembelajaran dalam bentuk kegiatan-kegiatan belajar melalui model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli, yaitu Montessori, HighScope, Regio Emilia, Project Based, Creative Play Curriculum, Bark Street dan BCCCT, berbagai bentuk kegiatan belajar berdasarkan konten belajar untuk AUD serta penerapan (*setting*) lingkungan belajar.

TUJUAN MATA KULIAH

: Mata kuliah ini bertujuan untuk mendidik dan melatih mahasiswa agar kompeten merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan berbagai model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini dengan benar

STANDAR KOMPETENSI

: Merancang model pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan dalam bentuk kegiatan belajar yang dikembangkan berdasarkan materi belajar untuk AUD dan kondisi lingkungan belajar serta dapat melaksanakannya

KOMPETENSI DASAR

1. memahami konsep pembelajaran, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta konsep *learning centre*

STRATEGI PEMBELAJARAN

2. memahami implementasi konsep model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar di PAUD
3. memahami konsep yang terkandung dalam berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli
4. merancang kegiatan belajar belajar untuk AUD sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan berdasarkan materi belajar
5. merancang penataan lingkungan belajar sesuai dengan model, pendekatan dan strategi belajar yang ditetapkan
6. melakukan kegiatan belajar AUD sesuai dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang disusun

Pembelajaran dilakukan dengan strategi *student center-learning* (SCL) yang melibatkan tiga strategi utama, yaitu 1) mendorong mahasiswa untuk, (a) berusaha mencari informasi dan pengetahuan yang berkaitan dengan pendekatan dan strategi pembelajaran AUD, (b) mencatat materi pembelajaran dalam bentuk *mind mapping* dan, (2) mendorong mahasiswa melakukan koordinasi dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 2-4 orang untuk mengerjakan tugas, dan (3) memfasilitasi mahasiswa untuk mampu mempresentasi makalah dan tugas yang diberikan

DAFTAR RUJUKAN

- Buku wajib:**
1. Anita Yus. (2011). *Modul Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD*. Jakarta: Prenada
 2. Charmer, K. (2005). *Aktivitas Tematik Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
 3. Eva L. Esa. *Introduction to Early Childhood Education*. Australia: Delmar Learning of Thomson Learning Inc. 2003
 4. Rebecca Isbell, *The Complete learning Center Book*, Beltsville, Maryland: Gryphon house, 1995
 5. Roopnarine, Jaipaul L. and James E. Johnson, *Approach to Early Childhood Education Fourth Edition*. Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice hall, 2005.
- Buku pelengkap:**
6. Dodge, D. T., Colker, L. J., & Heroman, C. (2007). *Creative Curriculum for Preschool 4th Edition*. Washington D.C: Teaching Strategies.
 7. Lind, K. K. *Exploring Science in Early Childhood Education*. New York: Delmar Thomson Learning, 2005
 8. Lilian G. Katz & Sylvia C. Chard, *Engaging Children's Minds: The Project Approach*, USA: Ablex Publishing Corporation, 2000

9. *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (2009). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2009
10. Susan Fraser, *Authentic Childhood Experiencing Regio Emilia in the Classroom*, Australia: Thomson Nelson, 2006
11. Susan Sperry Smith, *Early Childhood Mathematics* (United State of America : Pearson, 2009)
12. Andri Saleh, *Number Sense Belajar Matematika Selezat Cokelat* (Jagakarta : TransMedia Pustaka, 2009
13. Rosalind Charlesworth, *Experiences In Math* (New York : Thomas Delmar Learning, 2005)
14. Tony Buzan, *Teknik membuat mind mapping*

Pert	Kompetensi							
	Hard Skill	Soft Skill	Topik (Bahan Ajar)	Aktivitas Belajar	Hasil Belajar (Output)	Dampak Hasil Belajar (Outcome)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Indikator Penilaian (Assesment Indicator)
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyepakati kontrak belajar 2. menentukan gaya belajar yang dimiliki 3. mengidentifikasi keterampilan belajar yang dimiliki 	<ul style="list-style-type: none"> • Integritas (berpikir positif dan kejujuran), bekerja keras (terusa berjuang meraih mimpi besar), menghormati orang lain (gunakan kata-kata baik, senyum), Inisiatif (ini saatnya buka pikiran dan belajar), memiliki komitmen tinggi, bertanggung-jawab, fekalbel, dan hidup seimbang. 	<ul style="list-style-type: none"> • materi dan teknik perkuliahan • Kontrak perkuliahan • Cara membuat mind mapping 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kontrak kuliah (silabus dan RPP) • diskusi dan tanya jawab tentang kontrak latihan • membuat peta konsep karakteristik tahapan perkembangan anak usia dini 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrak yang disepakati Tri sukses mahasiswa • Program belajar individu • Peta konsep dengan topik perkembangan AUD 	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun komitmen terhadap perkuliahan • Keselamatan belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Silabus, RPP dan kontrak • Buku mind mapping 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan melakukan semua aktivitas belajar • Kekompleksitasan peta konsep yang disusun Keesuaian rencana belajar dengan beban belajar

2-3	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi karakteristik pembelajaran dan belajar dari berbagai definisi pembelajaran yang dikemukakan para ahli Membedakan makna konsep, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran Mendeskripsikan karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran Menjelaskan keterkaitan antara model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran Menganalisis konsep <i>learning centre</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Integrasi (berpikir positif dan kejuruan), bekerja keras (terus berjuang meraih mimpi besar), menghormati orang lain (gunakan kata-kata baik, senyum), inisiatif (ini saya buka pikiran dan belajar), memiliki komitmen tinggi, bertanggung-jawab, fletabel, dan hidup selimbang. 	<p>konsep pembelajaran menurut para ahli dari berbagai aliran, karakteristik model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta keterkaitannya, dan konsep <i>learning centre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat peta konsep dengan menggunakan sumber yang diteliti Presentasi peta konsep kelompok yang diteliti 	<ul style="list-style-type: none"> Peta konsep pembelajaran Catatan rangkuman perkuliahan (jurnal refleksi perkuliahan) 	<p>Percaya diri dan memiliki kemandirian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bagian I modul Rebecca la Ibell 	<ol style="list-style-type: none"> kecupupan materi Reukuran analisis kedalaman pembahasan
4-5	<ul style="list-style-type: none"> menyusun program belajar (<i>fulday and halfday</i>) mengidentifikasi kegiatan belajar pada 	<ul style="list-style-type: none"> Intigritas (berpikir positif dan kejuruan), bekerja keras (terus berjuang meraih mimpi besar), 	<p>Program belajar (<i>fulday and halfday</i>), tahapan pembelajaran, <i>circle time</i>, <i>transiton time</i>,</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mem baca bahan-bahan dari berbagai sumber Mem buat laporan 	<p>peta konsep hasil bacaan</p>	<p>Memiliki jati diri sebagai pendidik anak, yaitu <i>respeci</i> pada anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> modul bagian II Esa 	<ul style="list-style-type: none"> kecupupan materi kesesuaian materi

<ul style="list-style-type: none"> • tahapan pembelajaran • merancang kegiatan belajar pada <i>circle time</i> • merancang kegiatan belajar pada <i>transkrip time</i>, melakukan kegiatan makan bersama • <i>melakukan clear-up</i> • mengkoordinir bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • menghormati orang lain (gunakan kata-kata baik, senyum), • inisiatif (iri sahnya buka pikiran dan belajar), • memiliki komitmen tinggi, bertanggung-jawab, • fleksibel, dan hidup seimbang. 	<ul style="list-style-type: none"> • makan bersama, <i>clear up</i>, bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • bacaan dalam bentuk peta konsep • Presentasi hasil bacaan dalam bentuk peta konsep dgn PP dosen 				
FORMATIF 1: PETA KONSEP BAGIAN I DAN KUIS TENTANG MATERI BAGIAN I							
<ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi pendekatan, strategi, metode pembelajaran dari model pembelajaran AUD yang dikemukakan para ahli • mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan bila diterapkan di Indonesia (daerah tertentu di Indonesia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Integritas (berpikir positif dan kejujuran), • bekerja keras (tenus berjuang meraih mimpi besar), • menghormati orang lain (gunakan kata-kata baik, senyum), • inisiatif (iri sahnya buka pikiran dan belajar), • memiliki komitmen tinggi, bertanggung-jawab, fleksibel, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Model, pendekatan dan strategi pembelajaran yang dikemukakan para ahli, Montessori, Highscope, Reggio Emilia, Project based, Creative play, dan Bank street 	<ul style="list-style-type: none"> • menganalisis model pembelajaran AUD yang dikemukakan para ahli (individual) kerja kelompok mengkritisi setiap model dengan mengemban kelemahan dan kekuatan hasil kerja kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • laporan kerja individu (model dalam bentuk artikel) laporan kerja kelompok dalam bentuk peta konsep 	<ul style="list-style-type: none"> • Sinerjis dalam kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • modul bagian III • buku Ropnar e Lilian & Sylvia • Susan Frazer • Rosalind Andi K Lind K 	<ul style="list-style-type: none"> • kecupupan materi • kejelasan rancangan kedalaman bahasan

• hidup seimbang.

FORMATIF II: laporan kerja individu (artikal model) dan kerja kelompok

<p>8-12</p> <ul style="list-style-type: none"> • merancang kegiatan belajar berdasarkan materi belajar untuk infant merancang kegiatan belajar belajar berdasarkan materi belajar untuk toddler merancang kegiatan belajar belajar berdasarkan materi belajar untuk play group merancang kegiatan belajar berdasarkan materi belajar untuk kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • memiliki komitmen tinggi, bertanggung-jawab. 	<p>Pengembangan pembelajaran dalam bentuk kegiatan belajar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan tahapan perkembangan belajar AUD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mendiskusikan bentuk- bentuk kegiatan belajar dari setiap materi merancang kegiatan belajar dengan menggunakan materi belajar AUD untuk setiap tahapan perkembangan 	<p>Bentuk-bentuk kegiatan belajar</p>	<p>meningkatkan keterampilan merancang model pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • modul bagian IV Ropnair Lilian & Sylvia Susana Fraser Rosalind Andi Lind K 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekruturan materi kejuruan rancangan pengalaman bahasan
<p>FORMATIF III: MERANCANG MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MATERI BELAJAR DAN MODEL SESUAI TAHAPAN PERKEMBANGAN (individu)</p>							
<p>13</p> <ul style="list-style-type: none"> • merancang lingkungan belajar berdasarkan dimensi pengembangan dan tahapan di luar kelas (outdoor) merancang lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • tangguh dalam menyelesaikan tugas telet dalam mengembangkan instrumen bertanggungjawab b dalam menyelesaikan tugas feksibel dalam 	<p>Penataan lingkungan belajar berdasarkan rancangan kegiatan belajar (indoor dan outdoor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • presentasi materi menganalisis bahan pengembangan kegiatan belajar (individu) kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • model individu model kelompok 	<p>termotivasi untuk menghisalkan instrumen yang memenuhi kriteria asesmen yang baik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • modul bagian IV Ropnair Lilian & Sylvia Susana Fraser Rosalind 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekruturan materi kejuruan rancangan pengalaman bahasan

	<p>Belajar berdasarkan dimensi pengembangan dan tahapan di dalam kelas (Inoor)</p>	<p>Berdiskusi</p>	<p>menyusun setting kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • presentasi hasil kerja kelompok 		<ul style="list-style-type: none"> • Andi • Lind K 		
<p>14-15</p>	<p>Melaksanakan latihan melaksanakan kegiatan belajar yang dikembangkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tangguh dalam menyelesaikan tugas • lelit dalam mengembangkan instrumen • bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas 	<p>Semua materi</p>	<p>latihan melaksanakan kegiatan belajar AUD dalam kelompok</p>	<p>laporan pengamatan (kekustan dan ketemahan model yang dikembangkan dan perbaikannya</p>	<p>termotivasi untuk menghasilkan instrumen asesmen yang memenuhi kriteria asesmen yang baik</p>	<p>Semua sumber</p> <ul style="list-style-type: none"> • kesesuaian perbalkan dengan catatan kelengkapan model
<p>16</p>	<p>Review perkuliahan dan Formatif IV: Model Kegiatan Belajar dan setting lingkungan (gambar) berdasarkan dimensi pengembangan dan tahapan perkembangan (Individu)</p>						



PENILAIAN

NO	URAIAN	KOMPETENSI	SASARAN	BOBOT NILAI	KETERANGAN
1	Formatif 1	memahami implementasi konsep pembelajaran dalam kegiatan belajar AUD dan di PAUD	ujian tulis	20%	Nilai A : ≥ 90 Nilai B : 80 – 89 Nilai C : 70 – 79 Nilai D : 60 – 69 Nilai E : ≤ 59
2	Formatif 2	memahami konsep yang terkandung dalam berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang dikemukakan para ahli	makalah	20%	
3	Formatif 3	merancang kegiatan belajar AUD sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan berdasarkan materi belajar dan berbagai model pembelajaran AUD	Riset mini	30%	
4	Formatif 4	Kompetensi 1 - 5	Review book	20%	
5	Subjektif Penial		Aktivitas kelas	10%	

STRATEGI PERKULIAHAN

Untuk mencapai kompetensi di atas, maka dirancang suatu strategi kegiatan perkuliahan yang pada garis besarnya merupakan kombinasi antara ceramah singkat, diskusi (terbimbing dalam kelas, atau tidak terbimbing di luar kelas), dan penugasan (individual maupun kelompok). Kegiatan ceramah dibuat seminimal mungkin (15 menit), hanya sebagai pengantar singkat kepada kegiatan lain, sementara mahasiswa dipacu untuk terlibat lebih aktif mencari dan menemukan sendiri ide-ide utama pengetahuan dari berbagai sumber melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, sunberg saran, dan penugasan. Bentuk penugasan yang direncanakan terutama berupa: tugas mini riset dalam bentuk pengamatan objek nyata (*real objects*) atau model, mencari dan menemukan bahan-bahan pendukung dari berbagai sumber (perpustakaan, internet, dan lain-lain), membuat essay atau karangan singkat tentang masalah tertentu (*critical book report*), dan lain-lain.

KONTRAK KULIAH

KEWAJIBAN DOSEN

1. Menyusun Silabus, RPP dan kontrak kuliah
2. Mengkomunikasikan kontrak kuliah yang dirancang dosen dengan mahasiswa
3. melaksanakan perkuliahan sesuai dengan RPP yang telah disusun
4. memberi informasi perkembangan belajar mahasiswa kepada mahasiswa
5. memeriksa tugas yang diberikan kepada anak
6. memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memperbaiki hasil belajar berdasarkan hasil formatif

HAK MAHASISWA

1. menyetujui RPP sebagai kontrak kuliah
2. memperoleh layanan belajar dalam kegiatan pembelajaran
3. memperoleh informasi capaian perkembangan belajar
4. memperoleh kesempatan untuk memperbaiki hasil belajar

HAK DOSEN

1. memperoleh karya mahasiswa sebagai tugas mhs
2. memberi nilai sesuai dengan rambu-rambu penilaian
3. menentukan nilai akhir mahasiswa berdasarkan rambu-rambu penilaian

KEWAJIBAN MAHASISWA

1. hadir tepat waktu dan bila berhalangan memberi kabar
2. mengikuti perkuliahan yang dirancang dosen minimal 75%
3. mengerjakan semua yang diberikan dosen
4. mengumpulkan tugas/formatif yang diberikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan

Medan, Agustus 2011
Dosen,

Dr. Anita Yus, M.Pd

Disepakati oleh mahasiswa

- 1.
- 2.

Komponen dan Kriteria Penilaian

Formatif 1:

1. Buat peta konsep tentang konsep pembelajaran, model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran serta konsep learning center
2. Peta konsep bersumber dari minimal 3 sumber dan sumber yang digunakan ditulis dengan lengkap di bawah peta konsep
3. Peta konsep menggunakan proposisi dan setiap konsep dan subkonsepnya menggunakan warna yang berbeda dan disajikan dengan power point
4. Peta konsep dibuat di kertas tanpa garis ukuran folio
5. Sistematika: cover, judul, nama dan NIM, nama dosen pengampu MK, lembaga dan tahun
6. Kriteria Nilai: ketepatan konsep, keluasan dan kedalaman konsep (70%), kerapihan, kebersihan dan kreativitas (30%)
7. Tugas diserahkan langsung kepada dosen paling lama pada pertemuan ke lima untuk mendapatkan umpan balik, perbaikan dan nilai

Formatif 2:

1. Pilih satu model yang dikemukakan ahli
2. lakukan analisis untuk menemukan filosofi, pendekatan, topik/tema, strategi, media, metode, penilaian dan penataan
3. kriteria penilaian, kelengkapan dan kedalaman analisis, sumber bacaan
4. Tugas diserahkan langsung kepada dosen paling lama pada pertemuan dua belas untuk mendapatkan umpan balik, perbaikan dan nilai

Formatif 3

1. rancang model pembelajaran berdasarkan materi dan tahapan perkembangan
2. susun desain riset mini dengan sistematikan, latar belakang masalah, masalah penelitian, teori, definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrumen, instrumen, analisis data dan lakukan penelitian.
3. Buat laporan penelitian, lengkapi dengan dokumentasi
4. Sistematika penulisan laporan riset mini: cover, kata pengantar, daftar isi, bab I, bab II, bab III, dan bab IV, daftar pustaka dan lampiran
5. Kriteria nilai: ketepatan konsep 55%, sistematika 20%, kerapihan, kebersihan dan kreativitas 10% dan presentasi 15%
6. Tugas dikumpul paling lama pada pertemuan ke 15, langsung pada dosen, dapat diperbaiki bila diperlukan, nilai diberikan langsung

Formatif 4:

1. Rancang model kegiatan pengembangan beserta setting lingkungan (gambar) untuk setiap tahap perkembangan anak, yaitu Infant, Toddler, PreSchool dan Kindergarten (ada empat model)
2. model disusun berdasarkan berbagai teori, seperti psikologi perkembangan belajar, pembelajaran untuk AUD, dan konten belajar
3. model yang telah dirancang dinilai oleh tiga orang teman dengan memberikan respon dalam bentuk deskripsi dan angka pada saat dipraktikkan
4. kriteria penilaian: ketepatan teori yang digunakan 30%, kesesuaian model yang dirancang dengan perkembangan anak 40%, kerapihan, kebersihan dan kreativitas 20%

5. jumlah dan ketepatan analisis jurnal 60%, sistematika dan kreativitas 40%
6. tugas diserahkan paling lambat satu minggu setelah pertemuan terakhir



FORMAT PENILAIAN MODEL

Nama Model :
Pemilik/NIM :

NO	AKTIVITAS	SKALA PENILAIAN			
		1	2	4	5
1	Ketepatan tiori yang digunakan				
2	Keragaman dimensi yang dikembangkan				
3	Alokasi waktu untuk setiap aktivitas/kegiatan				
4	Variasi aktivitas belajar Anak				
5	Kesesuaian aktivitas dengan perkembangan anak				
6	Variasi metode				
7	Kesesuaian metode dengan kompetensi yang dikembangkan				
8	Alur kegiatan				
Jumlah Skor					
Total Skor					

Catatan penilai :
(tulis komentar anda berkenaan dengan model yang sedang anda nilai)

Medan,
Penilai,

(Nama dan Tanda tangan)

INSTRUMEN PENELITIAN

a) Instrumen Penugasan

Instrumen penugasan digunakan untuk memperoleh data kreativitas yang dilihat dari produk. Pensokaran produk menggunakan kriteria sebagai berikut:

No	Kriteria	skor		
		B (3)	C (2)	K (1)
1.	Bentuk peta konsep			
2.	Variasi bentuk untuk konsep utama dan subkonsep			
3.	Variasi warna			
4.	Keterpakaian ide			
5.	Keterkaitan antar konsep			

Kriteria Penskoran :

- B** = bentuk peta konsep proporsional, variasi bentuk lebih dari tiga, variasi warna lebih dari tiga, keterpakaian ide jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis lengkap
- C** = bentuk peta konsep kurang proporsional, variasi bentuk dua - tiga, variasi warna dua - tiga, keterpakaian ide kurang jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis kurang lengkap
- K** = bentuk peta konsep tidak proporsional, variasi bentuk kurang dari dua, variasi warna kurang dari dua, keterpakaian ide tidak jelas, keterkaitan antar konsep materi tertulis tidak lengkap

c) Pedoman Observasi Penggunaan Pemetaan Pikiran

Tabel 8

Pedoman Observasi Penggunaan Pemetaan Pikiran

No	Tahapan Pemetaan Pikiran	Dilakukan			Tidak dilakukan (0)	Keterangan
		3	2	1		
	Identifikasi indikator kreativitas					
	Pengembangan silabus					
	Penyusunan RP dan kontrak kuliah					
	Pengembangan modul					
	Pengayaan: teknik penggunaan pemetaan pikiran					
1	Menentukan topik utama					
2	Menentukan konsep					
3	Menentukan subkonsep					
4	Memasang kaitan					

Keterangan: Pemberian skor

- 3 = dilakukan sendiri dengan benar
- 2 = dilakukan dengan kadang-kadang bertanya dengan teman didekatnya
- 1 = dilakukan dengan banyak bertanya dengan teman didekatnya dan masih belum benar

NAMA:

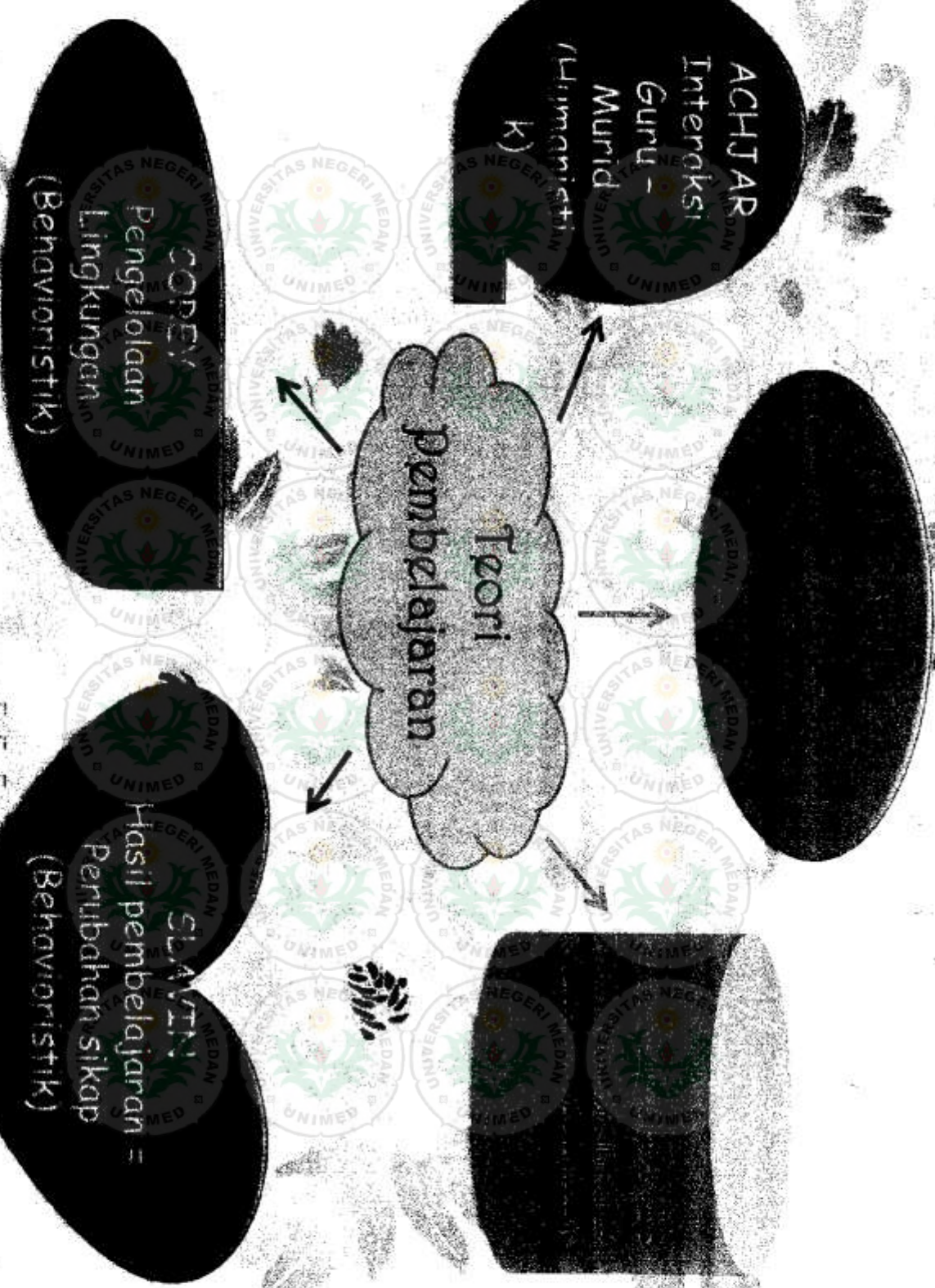
KUIS

NIM:

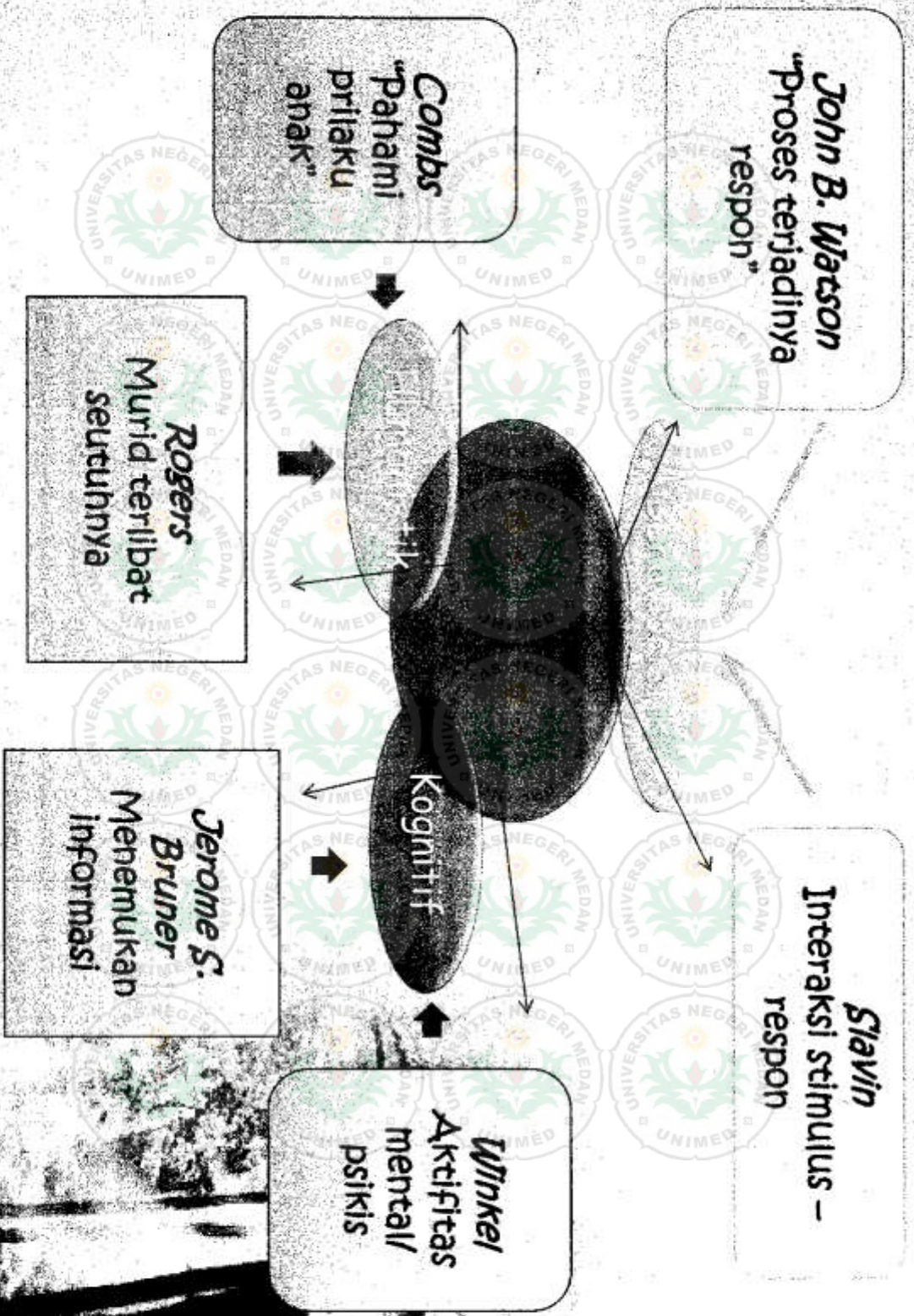
(15 MENIT)

**BACA SOAL BERIKUT DENGAN CERMAT DAN CEPAT . SEGERA
TULISKAN JAWABAN ANDA PADA TITIK-TITIK YANG DISEDIAKANI**

Banyak ahli mendefinisikan pembelajaran dan belajar. Secara ringkas pembelajaran diartikan sebagai (2 kata), 1)
..... Pembelajaran bertujuan untuk membantu anak 2)
..... yang menurut Permennomor 58 Tahun
2009 terdiri dari lima dimensi, yaitu 3) 4)
..... 5) 6)
dan 7) Belajar diartikan sebagai (2kata),
8) Bagi anak usia dini belajar dilakukan
melalui 9) dan ia akan memperoleh sejumlah
10) dan 11)
Pembelajaran dilakukan dengan berbagai 12)
dan 13) Model pembelajaran sebagai
kerangka 14) dan pendekatan sebagai
15) bila dilihat dari pelaksanaan
pembelajaran di PAUD terdapat beberapa pendekatan yang dapat
digunakan, di antaranya 16) 17)
18) 19) bila dilihat dari jumlah
anak yang dilayani terdapat pendekatan yang di antaranya 20).....



WFSH
10-111



Bangkitkan respon

Tujuan

Menarik perhatian

Rangsang ingatan

Umpun balik

Presentasi bahan

Bimbingan/pedoman

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Kemampuan belajar

Bermain

Karakteristik

Yehi

Kerangka konseptual

Orientasi pada perilaku

Partisipasi

Lingkungan

Bermain

Kemampuan kognitif

Bermain

Orientasi kebutuhan

Media - Sumber

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar

Prinsip belajar



Karakteristik dan Strategi

Grup-individual learning

Personal pembelajaran

Personal humanistik

Pengolahan informasi

Modifikasi perilaku

Upaya memadupadankan Metode-media-pelajaran-waktu-pengalaman lingkungan

Exposition-discovery learning

Berpusat pada Murid

Berpusat pada Guru

Karakteristik Metode

Menitikberatkan proses

Penataan pembelajaran

Berkas

Bercentra

Holistik

Discovery

Kelompok

Klasikal

Kunjungan lapangan

Bermain

Demonstrasi

Konkrit

Proses

Individual

Karya

Kunjungan lapangan

Bermain

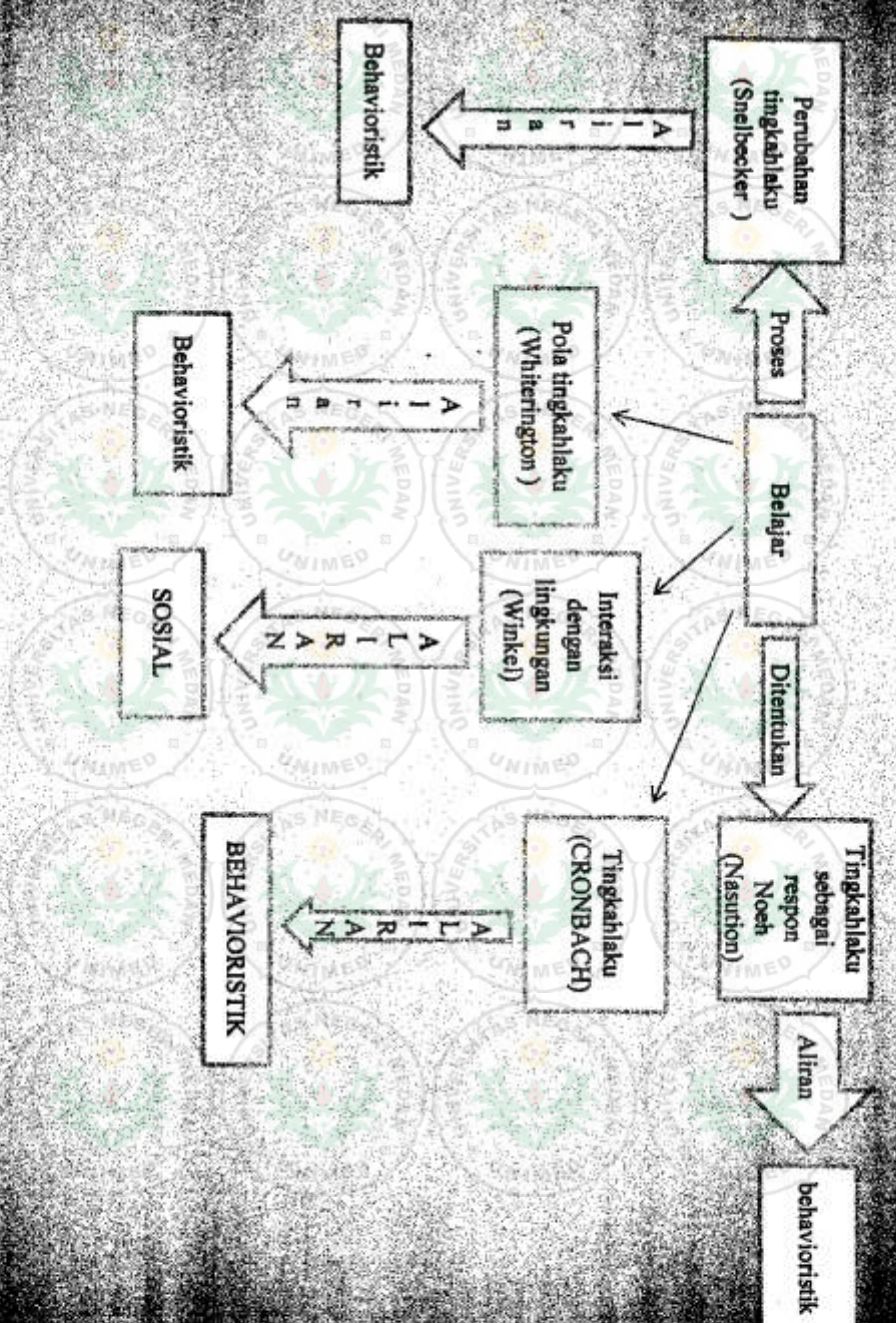
Demonstrasi

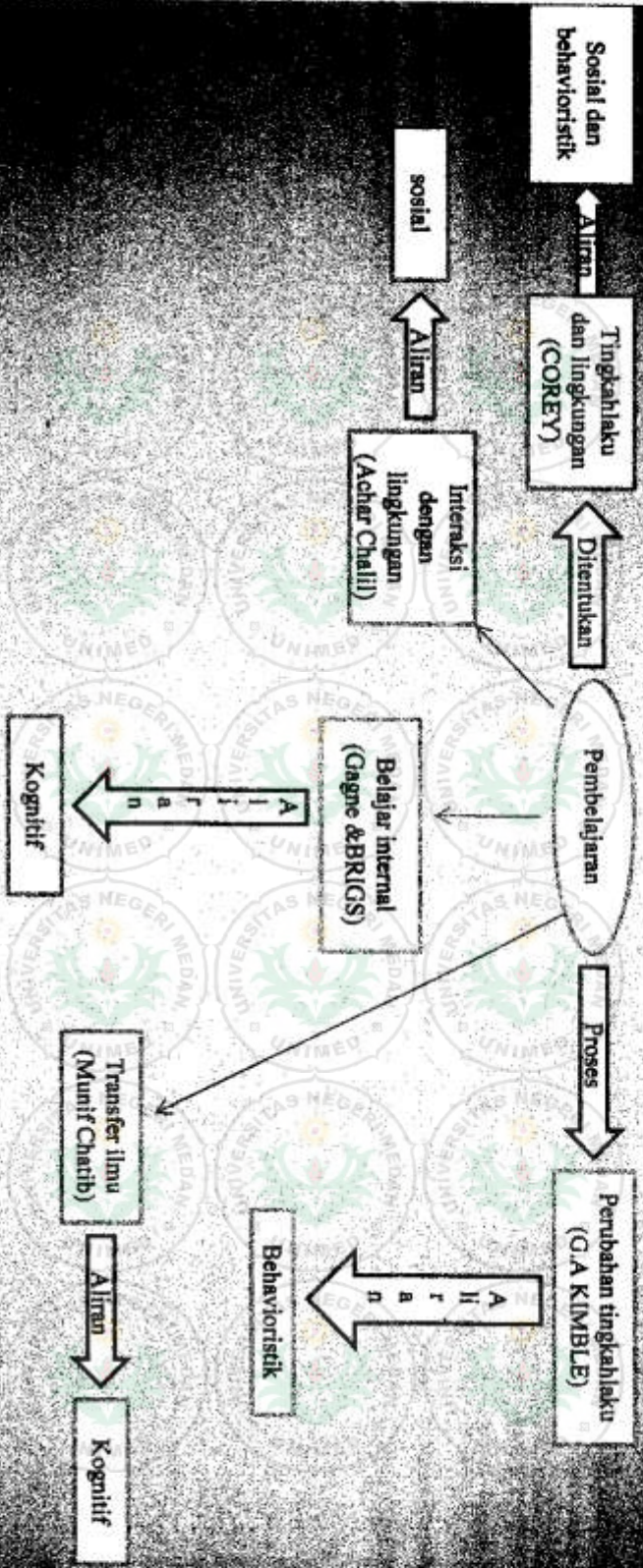
Konkrit

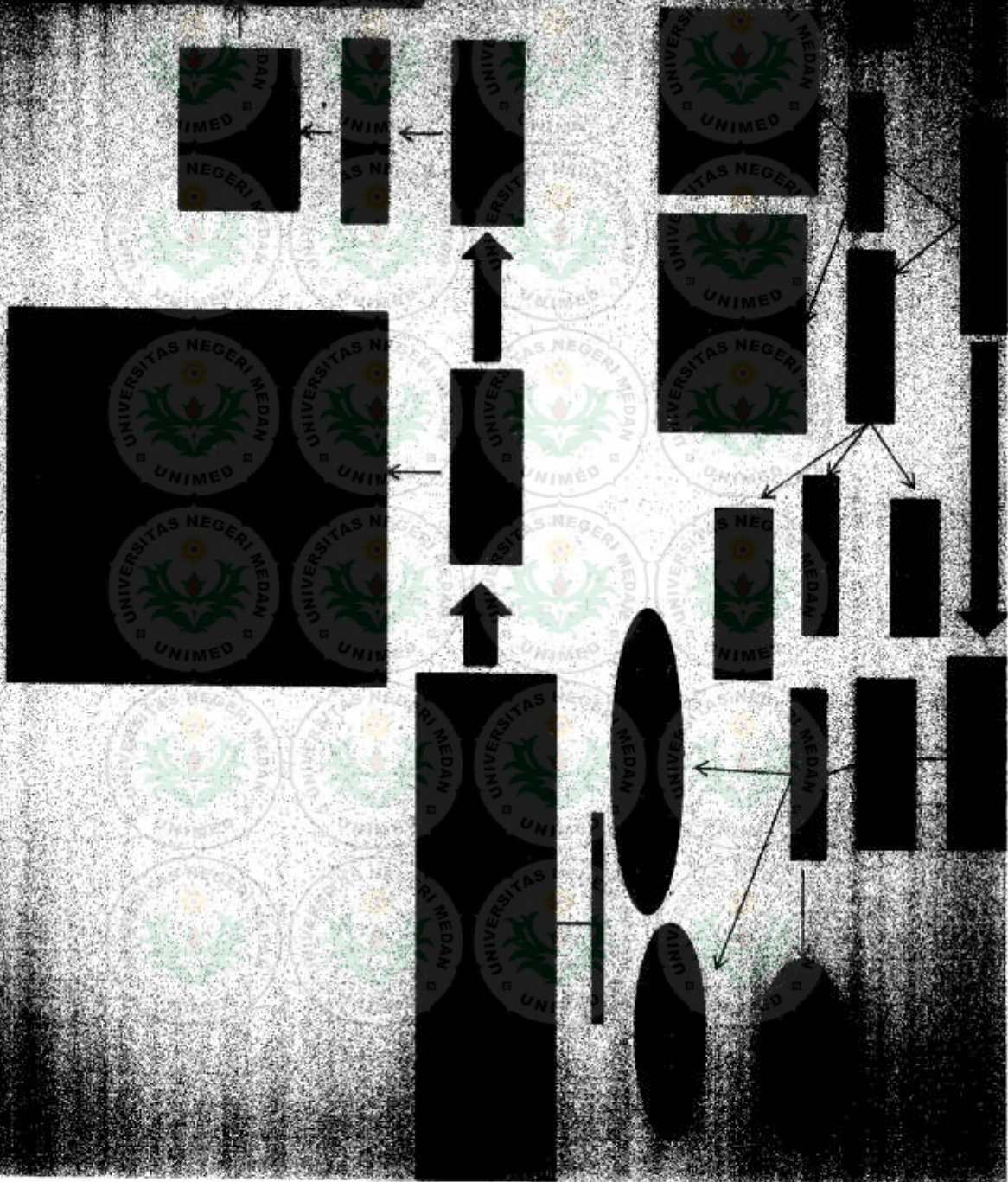
Proses

Individual

Individual







Tabel

LAPORAN PENGGUNAAN DANA RESEARCH GRANT

Dengan Judul

Penggunaan *Mind Mapping* Berbasis *Information Technology* Dalam
Mata Kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD
Untuk Meningkatkan Kreativitas

No	Kegiatan/Sub Kegiatan /Sumber Daya	Jumlah Biaya (Rp)
1	ATK a. Kertas HVS 70 gram 3 rim x Rp 30.000,- b. Ballpoint pilot 15 buah x Rp 3.000,- c. Toner laserjet 1 buah x Rp 850.000,-	90.000,- 45.000,- 850.000,-
	Sub total 1	985.000,-
2	Workshop Restrukturisasi Silabus, Perbaikan RPP dan Kontrak Perkuliahan a. Penggandaan materi 15 lembar x 2 org x Rp 200 b. Makan siang 2 Org x 6 hr x Rp 20.000,- c. Snack 6 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- d. Uang lelah 2 org x 6 hr x Rp 100.000,-	6.000,- 240.000,- 240.000,- 1.200.000,-
	Sub total 2	1.686.000,-
3	Diskusi Pemutakhiran Silabus, RPP dan Kontrak perkuliahan a. Penggandaan bahan 2 eks x Rp 20.000,- b. Makan siang 2 Org x 2 hr x Rp 20.000,- c. Snack 2 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- d. Uang lelah 2 org x 2 hr x Rp 100.000,-	40.000,- 80.000,- 80.000,- 400.000,-
	Sub total 3	600.000,-
4	Diskusi Pemutakhiran sumber belajar a. Penggandaan modul 2 eks x Rp 20.000,- b. Makan siang 2 Org x 6 hr x Rp 20.000,- c. Snack 6 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- d. Uang lelah 2 org x 6 hr x Rp 100.000,-	40.000,- 240.000,- 240.000,- 1.200.000,-
	Sub total 4	1.720.000,-
5	Diskusi Pemutakhiran sistem Penilaian dan instrumen pengumpulan data a. Penggandaan materi 5 lbr x Rp 200,- b. Makan siang 2 Org x 2 hr x Rp 20.000,- c. Snack 2 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- d. Uang lelah 2 org x 2 hr x Rp 100.000,-	1.000,- 80.000,- 80.000,- 400.000,-
	Sub total 5	561.000,-

6	Diskusi Perbaikan Pembelajaran melalui kaji tindak Perangkat Pemetaan Pikiran berbasis IT a. Makan siang 2 Org x 2 hr x Rp 20.000,- b. Snack 2 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- c. Uang lelah 2 org x 2 hr x Rp 100.000,-	80.000,- 80.000,- 400.000,-
	Sub Total 6	560.000,-
7	Honorarium a. Ketua Peneliti 3 jam x 1 org x 8 hr x Rp 30.000,- b. Anggota peneliti 2 jam x 1 org x 8 hr x Rp 27.500,- c.	720.000,- 440.000,-
	Sub Total 7	1.160.000,-
8	Penyusunan laporan akhir kegiatan penelitian a. Makan siang 2 Org x 3 hr x Rp 20.000,- b. Snack 3 hr x 2 kali x 2 kotak x 10.000,- c. Uang lelah 2 org x 3 hr x Rp 100.000,-	120.000,- 120.000,- 600.000,-
	Sub Total 8	840.000,-
8	Penggandaan laporan 16 eks x Rp 86.750,-	1.388.000,-
9	Desiminasi	500.000,-
	Total	10.000.000,- (sepuluh juta rupiah)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Par. V-kotkn Pos No.1589 Medan 20221 Telp. (061) 6636757, Fax. (061) 6636757, atau (061) 6613365 Psw 228. E-mail:
Penelitian_Unimed@yahoo.com - penelitian.unimed@gmail.com.

SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)
No.: 106/UN33.8/PL/2011

Pada hari ini Rabu tanggal delapan bulan Juni tahun dua ribu sebelas, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA
2. Dr. Anita Yus, M. Pd : Dosen FIP bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana Teaching Grant, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan kegiatan penelitian Research/Teaching Grant sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011, tentang kegiatan Penelitian Research/Teaching Grant, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan Research/Teaching Grant berjudul :

"Penggunaan Mind Mapping Berbasis Information Technology dalam Mata Kuliah Pendekatan dan Strategi Pembelajaran AUD untuk Meningkatkan Kreativitas"

yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2D ini ditandatangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 40% yaitu Rp. 4.000.000,- (Empat Juta Rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan Research/Teaching Grant dan laporan penggunaan dana kepada PIHAK PERTAMA.
4. Tahap ketiga sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil Research/Teaching Grant kepada PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPh) sebesar 15% dari jumlah dana kegiatan yang diterima dan disetorkan ke kas negara.
6. Biaya materai untuk SP2D dan kuitansi yang berkaitan dengan administrasi kegiatan ditanggung oleh PIHAK KEDUA

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan kegiatan sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban membayar dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan serta menyerahkan laporan hasil kegiatan Research/Teaching Grant kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 (selambat-lambatnya tanggal 12 Nopember 2011) sebanyak 8 (delapan) eksampul, dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "Soft Copy" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk compact disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil kegiatan melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian yang dananya dibebankan kepada pihak kedua.
3. Desiminasi kegiatan dilakukan di Unimed dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta.
4. Bukti pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap dilaporkan ke Lemlit Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana Research/Teaching Grant paling lambat tanggal 12 Nopember 2011.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* se dengan Pasal 1 diatas , maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil kegi kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setir tingginya 5% dari seluruh jumlah dana kegiatan yang diterima sesuai dengan Pasal 2.
3. Bagi dosen yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses penc biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan ha dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching C* PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA i selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara

Pasal 6

Laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* yang tersebut dalam Pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Ukuran kertas kuarto
- b. Warna cover hijau
- c. Di bawah bagian kulit/cover depan ditulis : dibiayai oleh Dana PO Unimed SK R No.0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011
- d. Pada bagian akhir laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)

Pasal 7

Hak cipta produk *Research/Teaching Grant* tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan penyebaran laporan hasil kegiatan berada dalam PIHAK PERTAMA

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dimana 2 (dua) buah diantaranya dibubuhi materai sesuai d ketentuan yang berlaku yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PI PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepent untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini akan ditentukan kemudian ole belah pihak.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
PIHAK PERTAMA
Drs. Ridwan Abd. Sani, M.Si
NIP. 196406101988030101

PIHAK KEDUA

Dr. Anita Yus, M. Pd
NIP. 195907211986012001