



PENERAPAN *MIND MAP* PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN BELAJAR PESERTA DIDIK UNTUK PENGEMBANGAN *SOFT SKILL* MAHASISWA PGSD

Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret

Sejarah Artikel

Diterima 20 Juli 2017
Disetujui 30 Juli 2017
Diterbitkan 1 Agustus 2017

Kata Kunci

keterampilan menulis deskripsi, media gambar berseri

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik, (2) meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik, (3) mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap pengembangan *soft skill* melalui penerapan *mind map* untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar FKIP UNS tahun akademik 2016/2017 yang mengikuti perkuliahan Perkembangan Belajar Peserta Didik sebanyak 36 mahasiswa. Objek penelitian ini adalah tindakan pengembangan *soft skill* mahasiswa yang diterapkan, kepemilikan atribut *soft skill* mahasiswa, persiapan belajar mahasiswa (tugas *mind map*), aktivitas/ kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran, hasil belajar mahasiswa, dan persepsi mahasiswa terhadap penerapan *mind map*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini dapat (1) meningkatkan proses pembelajaran mahasiswa (2) meningkatkan hasil belajar mahasiswa (3) mahasiswa memiliki respon positif terhadap penerapan *mind map* dalam perkuliahan perkembangan belajar peserta didik untuk pengembangan *soft skill* mahasiswa.

Cara Mengutip

Chamdani, M. (2017). Penerapan *Mind Map* pada Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik untuk Pengembangan Soft Skill Mahasiswa PGSD. *DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 61-72.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan mempunyai kewajiban membekali mahasiswa agar setelah lulus mempunyai kompetensi sebagaimana visi Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi yaitu insan Indonesia cerdas dan kompetitif. Insan Indonesia cerdas mengisyaratkan bahwa lulusan perguruan tinggi harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang unggul, sedangkan insan yang kompetitif mengisyaratkan lulusan perguruan tinggi harus mempunyai daya saing yang tinggi untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan dinamika. Dengan demikian perguruan tinggi dituntut untuk melakukan pembinaan kepada mahasiswa sesuai dengan visi pola pengembangan kemahasiswaan, yaitu: terciptanya mahasiswa yang bertaqwa, kritis, santun, bermoral, demokratis, bertanggungjawab, dan memiliki daya saing yang tinggi. Untuk memenuhi hal tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan kulikuler dan kokulikuler yaitu kegiatan akademik yang dirancang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran, dan kegiatan yang dilakukan sepenuhnya di luar kegiatan akademik melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Mahasiswa sebagai peserta didik mempunyai berbagai ragam potensi, untuk mengembangkannya membutuhkan pembinaan secara *continue* dan ketersediaan sarana dan prasarana serta fasilitas pendukung lainnya. Untuk mengembangkan potensi mahasiswa tersebut, perguruan tinggi hendaknya berusaha menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sebagai sarana mengembangkan iklim akademik dikampus, menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT). Menyediakan sarana dan prasarana untuk mengembangkan bakat dan minatnya. Sarana dan prasarana dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai dan dapat diakses oleh mahasiswa melalui wadah unit kegiatan mahasiswa, olahraga, seni, dan minat khusus lainnya. Semua fasilitas tersebut dapat diakses setiap saat bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan potensinya baik dibidang olahraga, seni, dan minat khusus. Permasalahan yang muncul adalah dengan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dan tersedia wadah untuk mengembangkan potensi mahasiswa tersebut apakah nilai-nilai karakter dan *soft skill* mahasiswa dapat berkembang sesuai dengan visi pengembangan perguruan tinggi.

Pendidikan karakter di sekolah merupakan kebutuhan vital agar generasi penerus dapat dibekali dengan kemampuan-kemampuan dasar yang tidak saja mampu menjadikannya *life-long learners* sebagai salah satu karakter penting untuk hidup di era informasi yang bersifat global, tetapi juga mampu berfungsi dengan peran serta yang

positif. Untuk itu harus dilakukan upaya-upaya instrumental untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajarannya disertai pengembangan kultur yang positif (Darmiyati Zuchdi, dkk. 2010 : 1).

Soft skills didefinisikan sebagai "personal and interpersonal behaviours that develop and maximize human performance (e.g. coaching, team building, initiative, decision making, etc). *soft skills does not include technical skills such as financial, computing and assembly skills*" (Berthal dalam Sailah, 2009).

Soft skills adalah keterampilan yang memungkinkan seseorang meraih potensi diri dan menggunakan pengetahuannya secara optimal dan terintegrasi dalam kehidupannya (Yate, dalam Hermanto Sofyan, 2015). *Soft Skills* pada dasarnya dapat dikategorikan dalam dua kelompok keterampilan yakni interpersonal *skills* dan intrapersonal *skills*. Interpersonal *skills* adalah keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain untuk mengembangkan kerja secara optimal. Kemampuan interpersonal mencakup aspek kesadaran sosial (*social awareness*), yang meliputi kemampuan kesadaran politik, pengembangan aspek-aspek yang lain, berorientasi untuk melayani, dan empati. Selain itu juga aspek kemampuan sosial (*social skills*), yang meliputi kemampuan memimpin, mempunyai pengaruh, dapat berkomunikasi, mampu mengelola konflik, mind map dengan siapapun, dapat bekerja sama dengan tim, dan bersinergi. Dengan demikian *soft skills* dalam kawasan interpersonal lebih bersifat horizontal, dalam arti bahwa *soft skills* merupakan keterampilan

yang berguna dalam hubungan manusia secara horizontal.

Sedangkan intrapersonal *skills* merupakan keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri untuk mengembangkan kerja secara optimal. Kemampuan intrapersonal mencakup aspek kesadaran diri (*soft awareness*), yang didalamnya meliputi : kepercayaan diri, kemampuan untuk melakukan penilaian dirinya, pembawaan, serta kemampuan mengendalikan emosi. Selain itu, kemampuan intrapersonal juga mencakup aspek kemampuan diri (*self skill*), yang didalamnya meliputi : upaya peningkatan diri, kontrol diri, dapat dipercaya, dapat mengelola waktu dan kekuatan, proaktif, dan konsisten, intrapersonal mencakup aspek kesadaran diri (*self awareness*), yang didalamnya meliputi : kepercayaan diri, kemampuan untuk melakukan penilaian dirinya, pembawaan, serta kemampuan mengendalikan emosi. Selain itu, kemampuan intrapersonal juga mencakup aspek kemampuan diri (*self skill*), yang didalamnya meliputi : upaya peningkatan diri, kontrol diri, dapat dipercaya, dapat mengelola waktu dan kekuatan, proaktif, dan konsisten.

Atribut *soft skill* cukup variatif, dan Menurut Spencer & Spencer (dalam Hermanto Sofyan, 2015) terdapat 19 macam *soft skill* yaitu :

"Achievement orientation, concern for order and quality, initiative, information seeking, interpersonal understanding, customer service orientation, impact and influence, organization awareness, relationship building, developing others, directiveness, teamwork and cooperation, team leadership, analytical thinking,

conceptual thinking, self control, self confidence, flexibility, organizational commitment".

Dari penelusuran atau kajian formal yang pernah dilakukan, ditemukan yang membawa atau mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan 80% ditentukan oleh *soft skills* yang dimilikinya dan 20% oleh *hard skills*nya (Sailah, 2009). Sejalan dengan pernyataan tersebut maka kesuksesan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan juga ditentukan oleh faktor *soft skills* selain *hard skills* (potensi akademiknya). Untuk meningkatkan *soft skills* mahasiswa salah satunya dapat ditempuh dengan cara mensinergikan antara *soft skills* dan *hard skills* dalam perkuliahan.

Pengembangan *soft skills* dapat dilakukan melalui proses pembelajaran (intrakurikuler) dan kegiatan kemahasiswaan (ekstrakurikuler). Pengembangan *soft skills* melalui kegiatan belajar atau tatap muka di dalam kelas memerlukan kreativitas dosen pengampu mata kuliah dengan tetap pada pencapaian kompetensi mata kuliah tersebut. Pengembangan *soft skills* melalui kurikulum dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, melalui kegiatan pembelajaran yang secara eksplisit diintegrasikan dalam mata kuliah yang dituangkan dalam Silabus, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kedua, dapat dilakukan melalui proses *hidden curriculum*, yaitu suatu strategi pengembangan *soft skills* yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa secara terintegrasi pada saat perkuliahan berlangsung. Biasanya, cara kedua ini dilakukan

dosen melalui panutan (contoh atau teladan), dan juga melalui pesan-pesan selingan pada saat pelaksanaan perkuliahan menggunakan kata-kata mutiara, lagu-lagu, pribahasa, cerita, film (*video clip*), yang memotivasi dan inspiratif, dan tidak kalah penting adalah peran pimpinan (dosen) sebagai *role model* (Sriartha dan Sudiana, 2009: 6).

Berdasarkan pengalaman memberikan kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik di prodi PGSD, ditemukan beberapa kelemahan dalam pembelajaran, seperti (1) melaksanakan perkuliahan belum dikelola dengan memperhatikan atau memberikan tempat pada aspek sosial pembelajaran, (2) umumnya mahasiswa cenderung belajar, bekerja, dan juga memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi sendiri-sendiri, (3) mahasiswa kurang terbiasa bekerja sama (*sharing*) dengan mahasiswa lainnya, (4) mahasiswa sering mengeluh jika diberikan tugas, (5) tidak disiplin atau suka menunda-nunda dalam mengerjakan tugas, dan (6) ketidakjujuran mengerjakan tugas, antara lain menyalin (*copy paste*) pekerjaan teman. Fakta ini memberikan indikasi bahwa *soft skills* mahasiswa masih rendah. Hal ini dapat menghambat pencapaian puncak prestasi akademiknya. Dosen harus memiliki pedagogi *soft skills* untuk tujuan meningkatkan *soft skills* mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (aktivitas dan hasil belajar mahasiswa), dapat dilakukan melalui upaya peningkatan *soft skills*

mahasiswa. Metode pembelajaran yang memberi peluang paling tinggi terjadinya peningkatan *soft skills* adalah pembelajaran *mind map*. *Mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar dari otak (Buzan, 2012 : 4).

Mind mapping bisa disebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa.

Secara teknis membuat *mind mapping* tidak terlalu sulit, cukup siapkan selembar kertas kosong yang diatur dalam posisi *landscape* kemudian tempatkan topic yang akan dibahas di tengah-tengah halaman kertas dengan posisi horizontal. Usahakan menggunakan gambar, symbol atau kode pada *mind mapping* yang dibuat. Dengan visualisasi kerja otak kiri yang bersifat rasional, numerik dan verbal bersinergi dengan kerja otak kanan yang bersifat imajinatif, emosi, kreativitas dan seni. Dengan ensinergikan potensi otak kiri dan kanan, siswa dapat dengan lebih mudah menangkap dan menguasai materi pelajaran.

Selain cara di atas bisa juga dengan menggunakan kata-kata kunci sebagai asosiasi terhadap suatu ide pada setiap cabang pemikiran berupa sebuah kata tunggal. Setiap garis-garis cabang saling berhubungan hingga ke pusat gambar dan diusahakan garis-garis yang dibentuk tidak lurus agar tidak membosankan. Dan pada intinya model pembelajaran

ini berbicara tentang merencana, berkomunikasi, menjadi kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien dan melihat gambar keseluruhan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, (1) apakah upaya pengembangan soft skill melalui penerapan pembelajaran *mind map* dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada pembelajaran perkembangan belajar peserta didik ?, (2) apakah upaya pengembangan soft skill melalui penerapan *mind map* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran perkembangan belajar peserta didik ?, (3) Bagaimanakah persepsi mahasiswa terhadap upaya pengembangan soft skill melalui penerapan *mind map* pada pembelajaran perkembangan belajar peserta didik ?

Adapun penelitian ini bertujuan (1) meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik, (2) meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik, (3) mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap pengembangan soft skill melalui penerapan *mind map* untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik.

Dalam penelitian ini dirumuskan judul "Penerapan *Mind Map* pada Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik untuk Pengembangan *Soft Skill* Mahasiswa PGSD".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengacu pada buku *action research : improving schools and empowering educators, third edition* karya Craig A. Mertler. Ada Sembilan langkah yang digunakan. Langkah pertama adalah mengidentifikasi dan membatasi topik yaitu memutuskan secara tepat apa yang dipelajari. Langkah kedua adalah mengumpulkan informasi. Setelah mengumpulkan informasi dan membatasi topik, yaitu langkah mengumpulkan informasi pendahuluan.

Langkah ketiga adalah meninjau literatur terkait. "Literatur terkait" dapat secara longgar didefinisikan sebagai sumber informasi apapun, yang dapat terpancar dari topik yang dipilih untuk diinvestigasi. Sumber informasi ini mungkin mencakup buku-buku profesional, jurnal penelitian, website lengkap atau halaman web individual, manual sumber daya guru, dokumen sekolah atau distrik, dan bahkan diskusi dengan teman. Langkah keempat adalah mengembangkan rencana penelitian. Dalam studi penelitian, pengembangan rancangan dan rencana penelitian untuk mengumpulkan data dikenal sebagai metodologi penelitian. Dalam merancang suatu studi penelitian tindakan, ada beberapa keputusan spesifik yang harus dilakukan sepanjang langkah ini dalam proses penelitian tindakan. Setelah masalah atau topic penelitian diidentifikasi dan difokuskan, maka memadai untuk menyatakan satu atau lebih pertanyaan penelitian dan kemungkinan untuk mengembangkan hipotesis yang spesifik dari pertanyaan-pertanyaan itu.

Langkah kelima, mengimplementasikan rencana dan mengumpulkan data. Pada langkah ini, ditentukan tentang data spesifik yang harus dikumpulkan dan bagaimana sesungguhnya mengumpulkannya. Langkah keenam adalah menganalisis data. Analisis data terjadi terutama pada dua poin selama proses studi penelitian. Dalam studi penelitian *kuantitatif*, analisis data umumnya terjadi langsung setelah selesai pengumpulan data. Dalam studi penelitian *kualitatif*, analisis data umumnya dimulai selama pengumpulan data, berlanjut sampai ke pengingat proses pengumpulan data, dan diselesaikan segera setelah pengumpulan data. Penelitian tindakan menggabungkan dua pendekatan. Langkah ketujuh adalah mengembangkan rencana tindakan. Setelah data dianalisis dan hasil analisis itu diinterpretasikan, langkah berikut dalam proses penelitian tindakan adalah pengembangan rencana tindakan. Langkah kedelapan adalah berbagi dan mengkomunikasikan hasil. Bagian penting dari semua penelitian adalah melaporkan atau berbagi hasil dengan orang lain dalam komunitas pendidikan pada umumnya. Presentasi hasil bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, dapat berupa presentasi yang menyajikan hasil studi penelitian dapat juga melalui *sharing* dan mengkomunikasikan hasil melalui seminar, jurnal, dan pertemuan ilmiah lainnya. Langkah kesembilan adalah merefleksikan proses. Penelitian tindakan terutama tentang pengujian kritis atas praktik sendiri yang dilakukan seseorang. Supaya seseorang itu kritis menguji

praktiknya, maka orang itu harus terlibat dalam refleksi sistematis atas praktik itu. Refleksi adalah sesuatu yang harus dilakukan pada akhir siklus yang merupakan langkah penting dalam proses yang dilakukan untuk menentukan efektivitas dan

mengambil keputusan tentang revisi yang mungkin dilakukan untuk implementasi masa depan suatu proyek

PEMBAHASAN

Tindakan Siklus I

Tindakan pada siklus I terdiri dari : (1) pada langkah pertama dalam perkuliahan perkembangan belajar peserta didik kepada mahasiswa diberikan rencana pembelajaran semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi tentang kompetensi capaian lulusan, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, dan sub materi serta referensi untuk mengidentifikasi dan membatasi topik perkuliahan, (2) pembentukan kelompok yang bersifat heterogen, untuk mengumpulkan informasi, (3) satu minggu sebelum perkuliahan pokok bahasan tertentu, kepada mahasiswa diberikan tugas membuat peta konsep atau *mind map* yang ditunjukkan referensinya, (4) dalam pengembangan rencana perkuliahan mahasiswa diminta untuk mengumpulkan data mengenai tugas perkembangan anak dengan diberikan pedoman tentang alat tugas perkembangan, (5) dalam mengimplementasikan pelaksanaan perkuliahan, dosen mengembangkan *soft skill* yang dapat dilakukan oleh mahasiswa, (6) perkuliahan diselenggarakan dengan presentasi pokok bahasan yang ditugaskan kepada mahasiswa dengan mengembangkan peta konsep, diskusi permasalahan dan pertanyaan-pertanyaan mahasiswa dan dari dosen kemudian dianalisis dan

dikoleksi, serta mahasiswa diminta menjawabnya (tugas individu), (7) dalam pengembangan rencana tindakan dari hasil tugas individu mahasiswa diinterpretasikan sebagai implementasi pelaksanaan perkuliahan yang substansi jawaban pertanyaan yang paling relevan dengan kompetensi pokok bahasan. Hasil pekerjaan tugas individu mahasiswa dinilai, dan nilai yang diperoleh untuk menunjukkan tingkat perkembangan aktual mahasiswa sebagai cermin pelaksanaan pengembangan *soft skill*, (8) mahasiswa dapat mengkomunikasikan hasil dan manfaat perkuliahan sebagai pengembangan nilai dari mempelajari perkuliahan perkembangan belajar peserta didik, (9) pada setiap akhir siklus pembelajaran terdiri dari beberapa pokok bahasan (kompetensi dasar) dilaksanakan tes hasil belajar, nilai tes yang dicapai mahasiswa akan menunjukkan tingkat perkembangan aktual mahasiswa setelah pembelajaran dibantu teman sejawat dan dosen, (10) mahasiswa merefleksikan proses setiap perkuliahan.

Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi maka dapat disajikan refleksi tindakan I sebagai berikut : (1) Aktivitas belajar mahasiswa siklus I: partisipasi dalam presentasi-diskusi

kategori cukup; spontanitas mahasiswa dalam presentasi-diskusi kategori cukup; dan antusiasme mahasiswa dalam presentasi- diskusi adalah cukup. (2) Nilai tugas membuat *mind map* bahasan baik. (3) Nilai perkembangan aktual mahasiswa cukup. (4) Nilai tes akhir cukup. (5) Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal- soal yang menuntut penalaran dan argumentasi. (6) Penilaian secara autentik masih rendah. (7) Mahasiswa kurang terampil dalam mengemukakan pertanyaan/pendapat secara lisan. (8) Pada saat presentasi, partisipasi anggota kelompok dalam presentasi dan diskusi baik. Ada mahasiswa yang dominan dan ada mahasiswa yang perannya sangat minimal. (9) Pada Siklus I mahasiswa dalam mempresentasikan tugasnya lebih banyak membaca apa yang sudah mereka tulis atau ditayangkan dilayar dengan media *Powerpoint*. Belum disertai uraian, argumentasi, penjelasan tambahan, atau penalaran. (10) Mahasiswa masih terkesan enggan, merasa takut, kurang percaya diri dalam presentasi dan diskusi. Mahasiswa cukup lancar dalam berkomunikasi. (11) Kelompok mahasiswa kurang kerjasama dalam presentasi maupun dalam diskusi. (12) Permasalahan yang diajukan mahasiswa dalam diskusi kurang fokus atau sering keluar dari tuntutan kompetensi dasar. (13) Mahasiswa yang tidak presentasi kesiapan dalam diskusi kurang aktif. (14) Pada siklus I, dari 16 atribut *soft skill* yang menjadi fokus pengembangan *soft skill*, terdapat 4 atribut sudah kategori baik, yaitu kerjasama, menghargai orang lain, kejujuran, dan inisiatif. Atribut *soft skills* yang dinilai masih perlu dikembangkan, yaitu masih berada

pada kategori cukup, yaitu keterampilan berkomunikasi, manajemen waktu, disiplin, motif berprestasi, berpikir kritis, berargumentasi logis, antusiasme, bertanggung jawab dan kepercayaan diri. (15) Pemberian *soft skills* di awal perkuliahan terkadang tidak efektif, karena pesan *soft skills* yang diberikan terkadang tidak tepat momen atau konteksnya.

Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi tindakan pada siklus I, maka pada siklus II modifikasi tindakan dilakukan sebagai berikut : (1) kelemahan partisipasi mahasiswa dan spontanitas mahasiswa dalam presentasi dan diskusi dipersiapkan dengan lebih dini, agar mahasiswa siap untuk presentasi; (2) kesulitan mahasiswa dalam menjawab soal yang menuntut penalaran dan argumentasi secara terus menerus dilatih dan dimotivasi agar selalu semangat dalam mengikuti perkuliahan; (3) mahasiswa diminta menyiapkan permasalahan yang akan diajukan pada saat presentasi dan diskusi. Pertanyaan atau permasalahan supaya disiapkan secara tertulis untuk mengatasi kendala mengkomunikasikan secara lisan; (4) pengembangan *soft skill* yang banyak diberikan pada awal perkuliahan kurang efektif, maka pada siklus II, ditengah-tengah atau diakhir proses pembelajaran, proses pemberian atau pengembangan *soft skill* disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang tepat momentumnya; (5) Agar diskusi dapat dikelola lebih sistematis dan terorganisir, maka pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mahasiswa tidak langsung ditanggapi, melainkan terlebih dahulu dikoleksi (diinventarisir) oleh mahasiswa dan juga oleh dosen pengajar. Selanjutnya

dosen pengajar membantu menyusun dan mengurut pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa agar diskusi dan pembahasan menjadi lebih sistematis dan terorganisir. (6) Agar terjadi tanggung jawab bersama oleh anggota kelompok dalam presentasi, maka tugas presentasi disarankan untuk berbagi dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan oleh mahasiswa lainnya. (7) mahasiswa pada saat presentasi diminta tidak hanya membacakan tugas reviewnya, tetapi juga dituntut agar mampu memberikan uraian atau penjelasan tambahan.

Refleksi Siklus II

Hasil observasi dan evaluasi setelah dilaksanakan tindakan II dapat dibuat refleksi siklus II sebagai berikut. (1) Rerata nilai partisipasi presentasi-diskusi pada siklus II adalah 3,0 dengan kategori baik. Terdapat peningkatan aktivitas presentasi-diskusi yang signifikan dari cukup pada siklus I menjadi baik pada siklus II. Rerata nilai spontanitas mahasiswa dalam presentasi-diskusi 3,1 dengan kategori baik. Terdapat peningkatan spontanitas dalam presentasi-diskusi 2,6 (baik) pada siklus I menjadi 3,2 (baik) pada siklus II. Aktivitas belajar mahasiswa dilihat dari antusiasme dan inisiatif dalam presentasi-diskusi adalah baik. (2) Nilai tugas membuat mind map bahasan pada Siklus II adalah sangat baik. Terdapat kenaikan rerata skor membuat tugas mind map bahasan dibandingkan pada siklus I, yaitu dari baik menjadi sangat baik. (3) Nilai perkembangan aktual mahasiswa pada siklus II adalah baik. (4) Nilai tes akhir pada siklus II adalah 84 dengan kategori baik. Terjadi peningkatan nilai tes akhir yang signifikan dibandingkan pada siklus I. (5) Kepemilikan atribut

soft skills oleh mahasiswa juga mengalami peningkatan. Rerata skor kepemilikan atribut *soft skills* pada siklus I cukup meningkat menjadi baik pada siklus II. (6) Upaya perbaikan tindakan pada siklus II, seperti membagi tugas materi presentasi menjadi lebih awal peluang presentasi kepada lebih banyak mahasiswa ternyata mampu menjadikan presentasi lebih lancar dan aktivitas belajar juga meningkat. Pemberian materi *soft skills* yang disesuaikan dengan momen (relevan dengan situasi dan kondisi) lebih mengena atau lebih bermakna bagi mahasiswa. Keseluruhan perbaikan tindakan pada siklus II terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan respon mahasiswa dengan pengembangan *soft skill* meningkat.

Hasil Penelitian

Aktivitas belajar mahasiswa juga diukur dari kinerja mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Pengukuran secara autentik menunjukkan bahwa kinerja mahasiswa mengalami peningkatan dari siklus I dan II. Kinerja mahasiswa tersebut dilihat dari jumlah mahasiswa berpartisipasi, frekuensi partisipasi, dan kualitas partisipasi mahasiswa. Untuk parameter kinerja mahasiswa dalam pembelajaran, terjadi kenaikan dalam hal jumlah mahasiswa berpartisipasi secara aktif dari 18 orang menjadi 28 orang, frekuensi partisipasi dari 26 menjadi 36, dan skor kinerja dari 42 menjadi 70.

Hasil belajar mahasiswa yang diukur dengan menggunakan parameter 1) nilai tugas membuat review pokok bahasan, 2) nilai perkembangan aktual, 3) hasil tes pada akhir siklus. Dari data penelitian diperoleh bahwa

ketiga parameter tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Untuk parameter tugas membuat *mind map* bahasan, skor naik dari 82,2 (baik) menjadi 87,6 (sangat baik). Untuk nilai perkembangan aktual, skor naik dari 38,2 menjadi 47,6 (kurang). Untuk nilai tes akhir siklus, skor naik dari 68,3 (cukup) menjadi 80,1 (baik).

Pada penelitian ini pengukuran atribut *soft skills* difokuskan pada 16 atribut *soft skills* yang dominan dapat dikembangkan. Pengukuran atribut *soft skills* dalam penelitian ini dinilai melalui pengisian angket masing-masing oleh diri sendiri (*self evaluation*), teman dalam kelompok, dan oleh dosen pengajar. Dari hasil pengukuran diperoleh peningkatan kepemilikan atribut *soft skill* dikalangan mahasiswa. Rerata skor *soft skills* mahasiswa pada siklus I adalah 2,9 (cukup) naik menjadi 3,6 (baik) pada siklus II.

Pembahasan

Upaya pengembangan *soft skills* mahasiswa melalui model pembelajaran *mind map* pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih bersemangat (antusias). Upaya pengembangan *soft skills* berhasil meningkatkan kepemilikan atribut *soft skills* yang berpengaruh terhadap terjadinya peningkatan aktivitas belajar mahasiswa. Model pembelajaran *mind map* yang diterapkan juga mendorong aktivitas belajar mahasiswa menjadi lebih baik atau meningkat berkat diskusi,

kerjasama, dan *sharing* yang terjadi dalam kelompok.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan mahasiswa membuat tugas *mind map* adalah baik. Data rerata nilai tugas membuat review yang baik adalah indikasi dari persiapan belajar mahasiswa yang baik, berkat peningkatan kepemilikan *soft skill* mahasiswa yang pada akhirnya berpengaruh terhadap semangat bekerja dengan *mind map*.

Nilai perkembangan aktual mahasiswa dari siklus I dan II menunjukkan kecenderungan meningkat. Kenaikan terjadi dari 37,2 (kurang) pada siklus I menjadi 46,7 (baik) pada siklus II. Dilihat dari parameter ini menunjukkan bahwa penguasaan mahasiswa terhadap bahan kuliah perkembangan belajar peserta didik sebagai produk belajar individu ada pada kategori cukup. Aspek ini yang hendak ditingkatkan melalui model pembelajaran *mind map*. Nilai perkembangan aktual yang menunjukkan hasil belajar mahasiswa melalui proses pembelajaran perkembangan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II ada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan hasil pencapaian yang konsisten dengan kategori baik pada setiap siklusnya. Capaian hasil belajar tersebut dikontribusi oleh model pembelajaran *mind map* dan juga meningkatnya kepemilikan atribut *soft skill* mahasiswa. Mahasiswa mendapat manfaat dari belajar *mind map*. Artinya, antar mahasiswa telah terjadi *sharing* pengetahuan, dimana dalam belajar antar mahasiswa telah terjadi proses saling melengkapi, sehingga setiap mahasiswa mendapat manfaat berupa penguasaan materi kuliah menjadi lebih baik. Semangat

untuk belajar melalui *mind map* didukung oleh *soft skill* mahasiswa yang meningkat. Mahasiswa yang kemampuan akademisnya kurang mendapat bantuan dari mahasiswa yang memiliki penguasaan materi kuliah lebih baik. Mahasiswa yang penguasaan materi kuliah lebih baik juga mendapat hasil belajar dari kegiatannya membantu temannya yang kurang. Melalui upaya pengembangan *soft skill* yang dipadukan dengan model pembelajaran *mind map* dapat menciptakan lingkungan sosial siswa (masyarakat) belajar (*learning community*), pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dan belajar lebih bermakna.

Penyelenggaraan tes di akhir siklus pada penelitian ini merupakan salah satu cara untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Rerata nilai hasil tes menunjukkan peningkatan secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Nilai tes ini menunjukkan hasil belajar

mahasiswa setelah tindakan pengembangan *soft skill* mahasiswa melalui pembelajaran *mind map*. Nilai tes ini juga merupakan hasil belajar mahasiswa setelah berinteraksi dengan teman sejawat dan dosen.

Tindakan peningkatan kepemilikan atribut *soft skill* di kalangan mahasiswa dapat dilakukan melalui tindakan pemberian selingan materi *soft skill* lebih bermakna jika diberikan tepat pada momentumnya. Artinya, tepat waktu (bisa di awal kuliah, disisipkan saat perkuliahan, atau pada akhir perkuliahan), dan materi *soft skill* relevan dengan situasi dan kondisi saat itu. Respon mahasiswa terhadap upaya pengembangan *soft skill* melalui implementasi model pembelajaran *mind map* pada pembelajaran Perkembangan Belajar Peserta Didik secara umum adalah positif dan berharap model pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat dibuat simpulan sebagai berikut. Penerapan *mind map* pada mata kuliah perkembangan belajar peserta didik untuk pengembangan *soft skill* mahasiswa PGSD dapat (1) meningkatkan aktivitas proses belajar mahasiswa (2) meningkatkan hasil

belajar mahasiswa (3) meningkatkan respon positif terhadap pengembangan *soft skill* yang diimplementasikan melalui model pembelajaran *mind map* sehingga pengembangan *soft skill* bagi mahasiswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Buzan, Tony. (2012). Buku Pintar Mind Map. Jakarta : Gramedia.
Darmiyati Zuchdi, dkk. (2012). Pendidikan Karakter Konsep

Dasar dan Implementasinya di Perguruan tinggi. Yogyakarta : UNY Press.

- Herminarto, Sofyan. (2015). Kegiatan Ekstrakurikuler Sebagai Wahana Pengembangan *Soft Skill* dan Pembinaan Karakter Mahasiswa. Prosiding Seminar Nasional, Ikatan Alumni (IKA) Universitas Negeri Yogyakarta 2015.
- Mertler, Craig A. (2012). *Action Research : Improving Schools and Empowering Educators, Third Edition*. California : SAGE Publications.
- Sailah. (2009). "Pengembangan *Soft Skill* di Perguruan Tinggi. Makalah disampaikan dalam rangka Sosialisasi Pengembangan *Soft Skill* di Undiksha, tanggal 26 April 2009.
- Sriartha, I Putu dan Sudiana, I Ketut. (2009). Buku Panduan Pengembangan *Soft Skill* Mahasiswa Undiksha Melalui Multilevel Role Model Berlandaskan Trikarya Parisudha. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.