

Pengembangan Media Permainan *Buy And Sell* Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Kustiana Dewi

TK Intan Permai Mranggen Demak

Jl. Batusari Raya No.144-140, Karanggeneng, Batusari, Kec. Mranggen,
Kabupaten Demak, Jawa Tengah 59567

email: kustianadewi49@guruku.paud.belajar.id

Abstract

Observations in the field show that 1) Teachers and students need game media that can improve children's language. The media in question is media that is made of lightweight materials, for example wood and plastic and is economical and easy to carry, besides that media is expected to be able to attract children in playing games with these media. 2) The design of the development of mind mapping-based buy and sell game media consists of several stages. The first stage is a mind mapping image with color combinations. This mind mapping image consists of three types of images, namely images on beautiful shops, cheerful shops and happy shops, then toy fruit that is sold consisting of guavas, star fruit, bananas, srikaya and oranges. as well as salak fruit, then sales boxes.

Keywords: *buy and sell game media, mind mapping, language skills.*

Abstrak

Hasil observasi di lapangan bahwa 1) Guru dan siswa membutuhkan media permainan yang dapat meningkatkan bahasa anak. Media yang dimaksud adalah media yang terbuat dari bahan ringan, contohnya dari kayu dan plastic dan hemat serta mudah dibawa, selain itu media yang diharapkan dapat memberi daya tarik bagi anak dalam melakukan permainan dengan media tersebut. 2) Desain pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama yaitu gambar mind mapping dengan kombinasi warna gambar mind mapping ini terdiri dari tiga jenis gambar yaitu gambar pada toko indah, toko ceria dan toko bahagia, kemudian buah-buah mainan yang dijual yang terdiri dari buah jambu, belimbing, pisang, srikaya dan jeruk serta buah salak, kemudian kotak penjualan.

Kata Kunci: *media permainan buy and sell, mind mapping, kemampuan bahasa.*

PENDAHULUAN

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah dasar dari pendidikan sebelum pendidikan yang lebih tinggi atau ke jenjang berikutnya. Pembelajaran di PAUD memerlukan stimulus-stimulus yang harus dilakukan oleh seorang guru untuk anak didiknya, yang tujuannya agar anak terangsang untuk lebih memahami, mengenal dan melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi perkembangan potensi yang dimiliki sejak lahir. Dengan menanamkan sikap dan akhlak yang mulia, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya, selain itu secara naluri anak-anak aktif bergerak mereka menuju kemana saja dengan minat dan kesenangannya. Dengan aktivitas tersebut anak memenuhi kebutuhan belajarnya. Belajar bagi anak juga akan terjadi sebagai dampak dari partisipasinya dengan baik, dengan anak-anak sebayanya serta orang-orang terdekatnya termasuk guru dan orang tuanya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka perlu adanya perubahan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan, yaitu dengan merubah metode pembelajaran yang tepat, dimana anak nantinya dapat lebih aktif dibandingkan gurunya, dimana masa kanak-kanak lebih cenderung belajar sambil bermain dan melatih kemandirian pada diri anak. Karena dimasa ini anak lebih senang untuk menghabiskan waktu mainnya. Bermain ini merupakan proses tahap perkembangan untuk mencapai pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari anak itu sendiri.

Anak pada usia dini disebut sebagai usia emas (golden age) sehingga merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Golden age adalah usia anak ketika mereka berumur 0 – 6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan terbaik untuk fisik dan otak anak. Pada usia ini anak memiliki kemampuan dan semangat untuk belajar yang luar biasa khususnya pada awal masa kanak-kanak. Mengingat anak usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Rata –rata anak kecil cenderung senang bermain dan menyukai sebuah permainan. Menurut Fathurohman (2017: 27) fungsi permainan bagi anak adalah merangsang pertumbuhan, perkembangan maupun kecerdasan dasar seorang anak. Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Melalui kegiatan bermain, banyak hal yang bisa dikembangkan dari

seorang individu anak, yaitu saraf-saraf motoriknya, baik kasar maupun halus, sikap emosional, kecerdasan, sikap sosial, perilaku bekerja mandiri dan bekerjasama, kedisiplinan, dan lain-lain. Tetapi semua perkembangan tersebut hanya bisa diperoleh jika permainan yang dirancang untuk mereka adalah permainan yang bermakna. Permainan yang bermakna adalah kegiatan bermain yang diarahkan dan dibuat dengan metode, prinsip, dan tujuan yang menekankan pada unsur terciptanya kesenangan, motivasi, berkembangnya motorik yang memicu bekerjanya neuron/ saraf otak, dan bukan paksaan, sekaligus berisi pembelajaran.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada unsur keterpaksaan dan tidak *menekankan* pada hasil dari kegiatan bermain melainkan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan atas keinginan sendiri dan lebih menekankan pada proses yang di dapatkan dalam bermain yang akan memberikan manfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak. Pratiwi (2017:112) mengatakan bahwa salah satu hal yang harus diketahui dalam proses bermain hendaknya mendukung tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan konstruktif serta memperhatikan bahan dan penataan yang digunakan dalam bermain. Dengan demikian anak akan memperoleh kesempatan dalam memilih kegiatan yang disukai, dapat bereksperimen sesuai yang di inginkan dan akan menstimulus perkembangan anak. Bermain dalam kehidupan anak sangatlah besar pengaruhnya maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak khususnya pada anak usia dini merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan karena bagi anak belajar adalah bermain dan bermain itupun adalah belajar.

Kenyataan di lapangan guru masih kurang dalam menggunakan metode bermain dalam pembelajaran sehingga pencapaian hasil perkembangan kemampuan berbahasa anak kurang. Peneliti menemukan beberapa fakta yang dapat dikatakan sebagai penyebab kurangnya hasil belajar. Faktor guru diantaranya adalah cara mengajar guru yang monoton, langkah-langkah pembelajarannya tidak sesuai dengan RPP yang telah dibuat, guru memberikan tugas tanpa menjelaskan terlebih dahulu, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Cara mengajar guru yang demikian menyebabkan anak menjadi merasa

bosan karena mengerjakan tugas terus menerus, anak malu untuk bertanya kepada guru dan dalam menjawab pertanyaan menggunakan kalimat singkat.

Kenyataan di lapangan kemampuan berbahasa anak masih kurang terutama dalam penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan pengenalan simbol huruf. Ketika guru bertanya kepada anak, sering jawaban anak hanya singkat dan kemampuan anak dalam menyusun kata-kata menjadi *sebuah* kalimat sangat kurang.

Peneliti mengadakan observasi di lokasi, diketahui bahwa pengajaran yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa biasanya menggunakan metode tanya jawab, bercakap-cakap dan bercerita. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode tersebut dan jarang menggunakan media sehingga pembelajaran menjadi monoton, anak-anak pun dalam mengikuti kegiatan kurang bersemangat. Anak jarang dilibatkan dalam kegiatan yang bisa menstimulasi kemampuan anak dalam bertanya. Demikian juga ketika guru bertanya, jawaban anak singkat dan guru membiarkan saja ketika jawaban yang disampaikan anak singkat. Metode inilah yang selalu dilakukan, terlihat pada saat kegiatan pembukaan dan penutupan.

Arif (2019: 14) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pada anak usia 4-6 tahun, kemampuan bahasa yang harus dikuasai salah satunya adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai *pemahaman* bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar dengan baik. Pengembangan bahasa pada anak usia 4-6 tahun menekankan pada perkembangan mendengar, berbicara, dan awal membaca/membaca awal. Sedangkan menurut Ulya, Himmatul dan Istiandaru (2017) dalam permainan pasaran siswa dilatih untuk bersikap percaya diri, berani, bertanggung jawab, berkomunikasi dengan baik, mandiri dalam mengambil keputusan, kreatif dan inovatif.

Menurut Dahlan dalam Daroah (2013 :3), Pengembangan berbahasa mempunyai empat komponen yang terdiri dari pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan. Ke empat pengembangan tersebut memiliki hubungan yang saling terkait satu sama lain, yang merupakan satu kesatuan. Ke empat keterampilan tersebut perlu dilatih pada *anak* usia dini karena dengan kemampuan berbahasa tersebut anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, sebagaimana dalam kurikulum 2004

diungkapkan bahwa kompetensi dasar dari pengembangan Bahasa untuk anak usia dini yaitu anak mampu mendengar, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya.

Menurut Prihatini (2017) metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Yang dimaksud disini bahwa metode merupakan sebuah cara yang digunakan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya. Metode pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang diajarkan (Ulya, Himmatul; Istiandaru, 2017). Sedangkan pada proses pembelajaran *dalam* penelitian Yubarika Fika, Sri Martini et al. (2019) diperlukan teknik yang tepat dalam menyajikan bahan ajar agar anak lebih tertarik, aktif, dan termotivasi dalam belajar berbicara.

Menurut Utami (2013), permainan pasaran melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli. Dalam permainan pasaran ini, anak melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang memiliki ciri khas lokal (Antawati, 2012). Saat melakukan permainan pasaran ini, anak melakukan interaksi dengan teman-temannya melalui peran yang mereka lakukan, baik sebagai penjual maupun pembeli. Permainan pasaran membawa anak untuk secara aktif berinteraksi dengan teman-temannya dengan berpura-pura menjadi penjual atau pembeli. Meskipun permainan pasaran memberikan pengalaman aktif dalam peran dan hubungan sosial anak, namun kegiatan permainan tradisional ini sudah jarang dilakukan di kalangan anak-anak (Tedi, 2015). Anak-anak lebih tertarik untuk melakukan permainan modern, sehingga melemahkan aktivitas permainan tradisional. Sebagai contoh, anak-anak lebih menyukai game yang melibatkan aktivitas berjualan secara virtual daripada melakukan permainan jual beli (permainan pasaran) secara nyata. Kurangnya minat untuk bermain pasaran yang melibatkan aktivitas berjualan aktif tersebut dikhawatirkan akan memengaruhi kompetensi interpersonal anak

Sedangkan *mind mapping* menurut Made Pratiwi Indriyani, I Nyoman Wirya (2013) adalah sebuah metode visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area *kemampuan* otak,” Aini (2012) dan Wu & Wu (2020), *mind mapping* sebuah strategi dalam pembelajaran yang berusaha

mengaktifkan otak kanan dan otak kiri bekerja secara seimbang. *Mind mapping* terdapat gambar, warna, garis, dan kata-kata yang bisa menolong untuk lebih baik dalam mengingat, menuangkan ide menghemat dan memanfaatkan waktu. Dalam kegiatan menggunakan *mind mapping* para siswa merasa senang belajar ilmu pengetahuan melalui implementasi beberapa kecerdasan (Widiana & Jampel, 2016).

Menjadi guru memang tidak mudah. Guru harus siap menerima tantangan untuk mampu memperbaiki kondisi yang ada dengan mencari solusi agar permasalahan yang dihadapi dapat teratasi. Sehingga anak nyaman dan senang dalam mengikuti kegiatan dan harapannya kemampuan anak berkembang secara optimal terutama dalam kemampuan bahasanya.

Dari beberapa penelitian yang telah peneliti baca, ada beberapa penelitian yang meneliti *mind mapping* sebagai subyek penelitiannya, diantaranya adalah Masaroh, Safi'attullaila dalam penelitiannya pada tahun 2017 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode Examples non examples dan *mind mapping* dengan multimedia proyektor terhadap hasil belajar kemampuan menulis Karangan bahasa Indonesia siswa kelas III MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran ada yang menggunakan metode *examples non examples* yang artinya penggunaan contoh berupa gambar. Penelitian yang saya lakukan juga menggunakan banner yang ada gambar dan tulisan untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan Bahasa dengan berbasis *mind mapping*. Penggunaan contoh berupa gambar dalam menulis paragraf membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Media gambar juga membantu siswa untuk menentukan tema, menentukan kosakata, mengungkapkan ide dan gagasan ke dalam kalimat demi kalimat sehingga dapat membentuk paragraf yang padu. Dalam penelitian Murti (2020: 106) menyimpulkan bahwa permainan pasaran dapat menstimulasi kemampuan memulai interaksi dan hubungan (initiation of interactions and relationship), kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksetujuan dengan orang lain (assertion of personal rights and displeasure with others), kemampuan pengungkapan diri (self-disclosure of personal information), kemampuan memberikan dukungan emosional (emotional support of others), dan kemampuan

mengatasi konflik interpersonal (management of interpersonal conflicts), sehingga kompetensi interpersonal anak dapat dikembangkan. Persamaannya di sini adalah mampu mengungkapkan diri sedangkan perbedaannya dalam penelitian tersebut aspek interpersonal yang diamati sedang dalam peneliti mengamati kemampuan berbahasa anak.

Berdasarkan pemaparan permasalahan mengenai metode pembelajaran yang monoton dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak, peneliti perlu untuk mengembangkan media yang sesuai untuk anak agar pembelajaran lebih bermakna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Media yang peneliti pilih adalah media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*, yaitu sebuah media untuk bermain yang dilaksanakan dengan berkelompok dalam bentuk permainan menjadi pedagang dan pembeli (pasar-pasaran). Metode ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar karena disajikan dalam bentuk bermain sambil belajar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah desain penelitian R & D. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah (Sugiono, 2019: 404) yaitu: *Research and information collecting, Planning; Develop preliminary form of product*, uji coba lapangan awal, perbaikan terhadap produk awal, uji coba utama, revisi produk, validasi, revisi akhir, implementasi. Kemudian penelitian ini akan menggunakan murid kelompok B di TK Intan Permai sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah wawancara, observasi dan angket. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sampel test dan perhitungan indeks gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memberikan koesioner analisis kebutuhan awal kepada guru di TK Intan Permai Mranggen Demak didalam koesioner tersebut terdapat 10 pertanyaan yang sudah disediakan pula beberapa pilihan jawaban serta responden memilih jawabab tersebut. Dari kuesioner tersebut diketahui bahwa guru ada yang menggunakan media permainan didalam mengajar dikelas, contoh: kartu bilangan, kartu huruf, HP, benda-benda, yang ada disekitar kelas, gambar yang berasal dari internet yang sesuai dengan materi yang diajarkan, guru memberikan alasan dengan melihata media pembelajaran, siswa mudah untuk mengerti dan jelas maksud dari materi yang baru diajarkan.

Guru menjelaskan bahwa situasi kelas ketika guru menggunakan media pembelajaran dikelas, siswa akan senang, ceria dan tergerak mengikuti pembelajaran, sehingga pada diri siswa muncul rasa dalam diri sendiri. Guru memilih media yang bisa dipergunakan olegh banyak orang (kelompok) alasanya hemat, perhatian anak juga akan terarah pada satu titik, dan anak tergerak ingin tahu dengan media yang ditayangkan. Guru sangat setuju dengan adanya media dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena media sangat penting dan membantu siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media dapat menarik anak karena materi yang diberikan akan lebih jelas dan mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut guru bahan yang cocok untuk pembuatan media yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar antara lain kayu, kertas dan plastik. Sedangkan untuk warna media yang cocok yaitu warna-warna yang cerah, seperti, merah, kuning, hijau dan pink. warna cerah dipilih oleh guru agar siswa lebih tertarik dengan warna-warna yang tajam dan mencolok. Guru memilih berat media yang cock untuk siswa yaitu media yang ringan (kurang dari 1 kg) dengan alasan supaya media tidak berbahaya dan siswa dapat menggunakan sesuai kemampuan siswa. Untuk pembuatan media guru memilih biyaya sebesar Rp.100.000,00 sampai Rp.300.000,00. Alasan media yang baik, sederhana, murah dan dapat dipakai untuk eluruh siswa pada umumnya. Menurut guru media yang dibuat harus dapat mudah digunakan siswa dan sesuai dengan kemampuan siswa.

Melalui hasil pengisian kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru lebih menginginkan pembelajaran menggunakan media permainan. Media tersebut memiliki ciri-ciri, yaitu: menarik dengan warna maupun bahannya, dapat digunakan siswa secara mandiri maupun siswa, sesuai dengan kemampuan siswa, mudah serta memiliki pengendalian kesalahan. selain itu memiliki harga yang murah dan beratnya yang sedang sehingga bisa digunakan dimana saja. Media yang dibuat juga bisa digunakan dengan permainan sehingga peningkatan bahasa anak akan di dapat dengan cara permainan yang lebih menarik.

Wawancara bersama guru dilakukan dilakukan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan agar tidak mengganggu di waktu pelajaran. Wawancara dilakukan kepada perwakilan guru di TK Intan Permai Mranggen Demak. Wawancara ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana keadaan perkembangan bahasa anak dan sekaligus kebutuhan media apa yang diinginkan sehingga menjadi referensi bagi peneliti dalam mengembangkan produk media permainan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Intan Permai Mranggen Demak: pertanyaan 1) apa saja kesulitan yang dihadapi pada proses kegiatan permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Jawabannya kesulitan yang dihadapi dalam stimulasi bahasa anak adalah kurangnya media permainan, media yang sudah ada kurang cukup untuk kebutuhan anak. Pertanyaan 2 adalah bagaimana yang telah dilakukan Guru selama ini sehubungan dengan kegiatan permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Jawaban selama ini guru sudah berusaha meningkatkan kemampuan bahasa anak akan tetapi kurang maksimal karena anak tidak dituntun dengan media yang tepat, sehingga pembelajaran hanya sebatas konsep. Pertanyaan ketiga bagaimana jika dalam pembelajaran menggunakan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*. Jawabannya adalah setuju sekali karena media akan meningkatkan daya tarik belajar anak selain itu dengan *mind mapping* arah berfikir anak akan terbantu yang pada akhirnya dengan percakapan permainan *buy and sell* bahasa anak akan tumbuh. Pertanyaan 4 apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*. jawabannya media yang dikembangkan mudah dioperasikan, mudah di bawa dan murah.

Hasil wawancara dengan guru yang lain di TK Intan Permai Mranggen Demak. menjelaskan bahwa pada pertanyaan pertama apa saja kesulitan yang dihadapi pada proses kegiatan permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Jawabannya bahwa selama ini perkembangan bahasa dalam stimulasinya kurang terbantu dengan media. Pertanyaan kedua bagaimana yang telah dilakukan Guru selama ini sehubungan dengan kegiatan permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Selama ini guru melakukan stimulasi bahasa dengan permainan tapi tidak menggunakan media. Pertanyaan ketiga Bagaimana jika dalam pembelajaran menggunakan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*. Jawabannya, tepat sekali media akan membuat siswa lebih terangsang melakukan permainan dan *mind mapping* akan mengantarkan siswa pada pola pikir dalam permainan tersebut. Pertanyaan apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*. pada pertanyaan apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*. jawabannya saran media yang dikembangkan harus lebih inovatif dapat merangsang perkembangan bahasa anak. selain itu *mind mapping* juga bagus yang penting semua bahan adalah tidak beresiko muda teknis pelaksanannya.

Hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Media permainan yang dikembangkan diantaranya dari bahan kayu dan plastic, ringan dan mudah dibawa kemana mana, berkombinasi dari warna warni sehingga menimbulkan daya tarik anak. Media yang dikembangkan adalah media yang bisa menjadi permainan dan diskusi anak.

Observasi pembelajaran di TK Intan Permai Mranggen Demak. dilakukan pada waktu yang telah ditentukan sehingga pengamatan dilakukan tepat pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi pembelajaran TK Intan Permai Mranggen Demak. tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran masih bersifat tradisional, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Ketersediaan media didalam kelas ada tapi sangat minim, misalnya: plastisin, gambar-gambar, dan boneka. Selama pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan hanya menulis dibuku catatan sesuai dengan apa yang diberikan gurunya. Hal ini mengakibatkan siswa yang

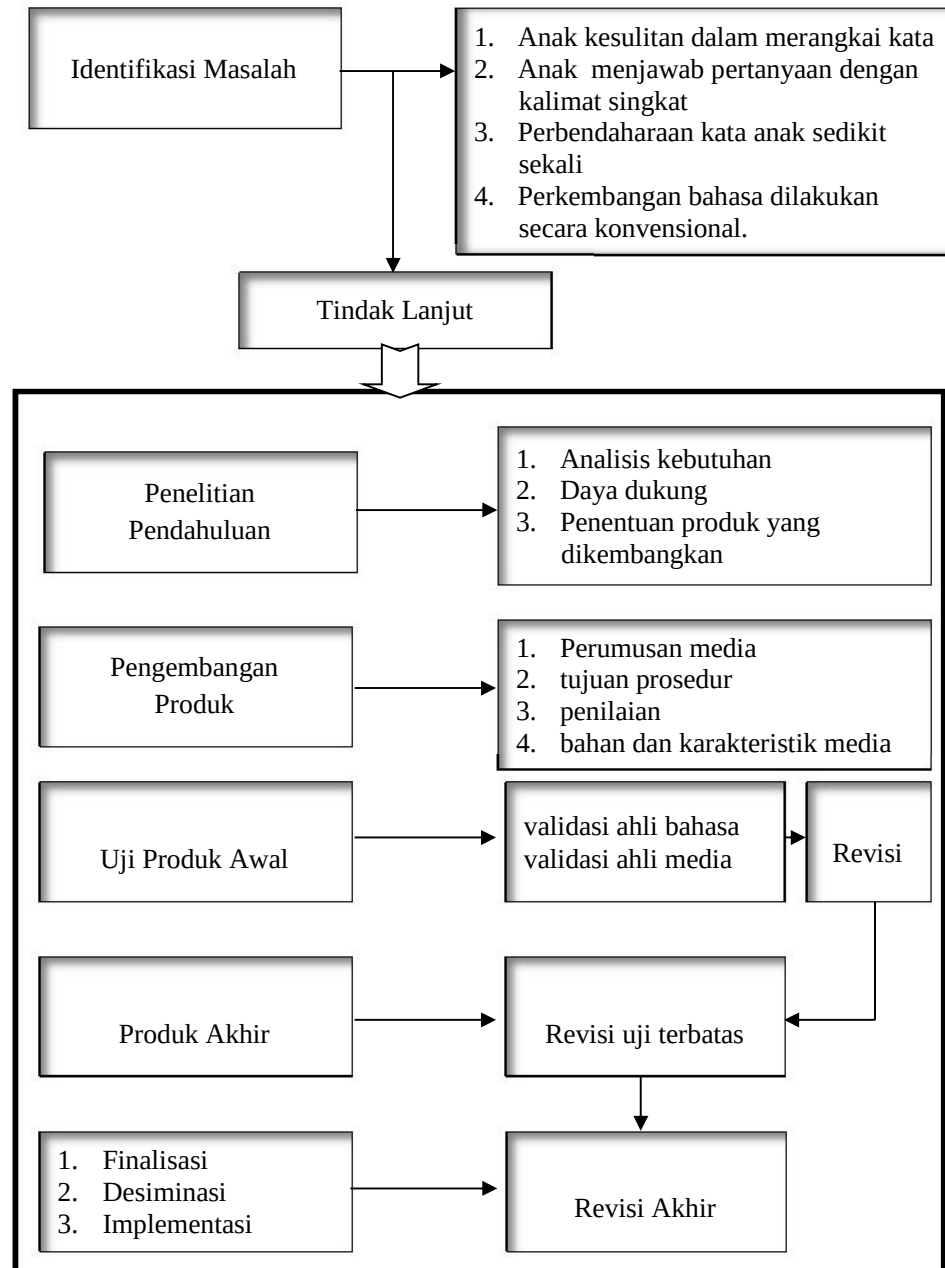
sudah selesai mencatat mengajak temannya untuk mengobrol bersamanya. dari kegiatan observasi siwa terlihat kurang berpartisipasi, kurang bersemangat, dan kurang antusias di dalam pembelajaran karena aktivitas yang diciptakan guru kurang melibatkan siswadalam pembelajaran yang dterapkan. Ketika diberikan tugas, hanya beberapa siswa yang dapat menjawab dengan benar. tentang guru bertanya tentang materi yang diberikan, siswa masih dibantu oleh guru untuk menjawab pertanyaan, siswa masih terlihat bingung, dan kebanyakan siswa hanya diam ditempat duduknya.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa penggunaan model pembelajaran guru di TK Intan Permai Mranggen Demak masih sangat rendah sekali karena rata rata ada pada kategori kurang. Hal ini karena kebanyakan guru hanya melakukan pembelajaran dengan ceramah di depan menulis di papan tulis dan bernyanyi untuk menghidupkan suasana, pada pengamatan terhadap penggunaan media atau alat bantu pembelajaran ada pada kategori cukup ini artinya sudah ada alat bantu media pembelajaran, hanya kurang maksimal penggunaannya. keaktifan belajar anak ada pada kategori kurang, hal ini disebabkan selama pembelajaran guru kurang dapat memberikan stimulasi secara tepat terhadap arah perkembangan bahasa anak anak sehingga keaktifan anak menjadi kurang, respon anak dalam pembelajaran ada pada kategori sangat kurang. Sedangkan keterlibatan anak dalam pembelajaran ada pada kategori kurang kemudian perkembangan bahasa anak ada pada ketegori kurang kemampuan bahasa anak diberbagai aspek masih kurang sekali seperti mengucapkan dua suku kata, mengulang kembali cerita dari guru, maupun mengekspresikan sesuatu dalam bentuk bahasa. Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini perlu dilakukan perubahan yang lebih inovatif, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang bisa menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Desain Pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Intan Permai

Desain Rancangan dan Uji Rancangan

Sebelum dilakukan desain media pembelajaran lebih dahulu mendesain rancangan pembelajaran diawali dari identifikasi masalah perkembangan bahasa anak yang mengalami kendala kemudian ditindak lanjuti dengan pengembangan media permainan yang dapat meningkatkan bahasa anak, setelah itu analisis kebutuhan yang di dapat melalui wawancara, dan kuesioner serta observasi pembelajaran. Selanjutnya produk media permainan dirancang sedemikian rupa kemudian diajukan kepada dosen validator dan dilakukan koreksi untuk penyempurnaan media pembelajaran. Produk mengalami revisi dan dilakukan perbaikan setelah itu diuji coba terbatas maupun secara luas untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran. Adapun lebih jelasnya desain pembelajaran akan digambarkan pada bagan di bawah ini:



Desain Media Pembelajaran

Setelah analisis kebutuhan guru dan siswa diketahui bahwa mereka membutuhkan media permainan anak yang dapat mengembangkan bahasa secara menyenangkan dengan model permainan, maka peneliti mendesain sebuah media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping*, desain ini terdiri dari tahap pertama yaitu gambar *mind mapping*, kemudian buah-buah mainan yang dijual, kemudian kotak penjualan nanti dimana anak menaruh buah sesuai dengan gambar di *mind*

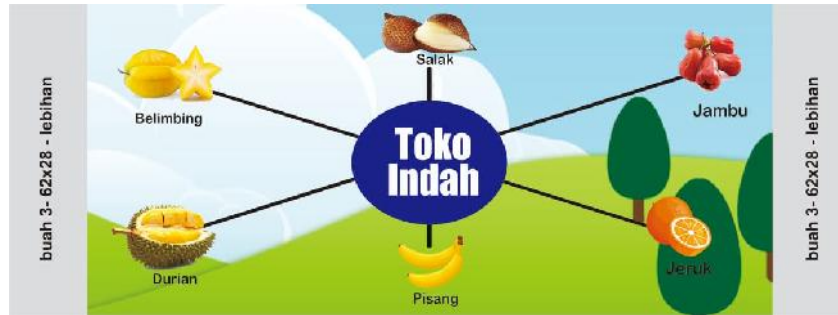
mapping. Gambar *mind mapping* pertama adalah toko bahagia. gambar mind mapping yang diberi nama toko bahagia ini di desain dengan kombinasi warna warni untuk menambah daya tarik siswa. pada toko bahagia terdapat beberapa gambar buah yang dijual kepada pembeli diantaranya gambar buah jeruk, pisang, belimbing, jambu, durian, salak, dan srikaya.



Gambar mind mapping kedua adalah toko ceria. gambar mind mapping yang diberi nama toko ceria ini di desain dengan kombinasi warna warni untuk menambah daya tarik siswa warna lebih didominasi pada warna biru. Pada toko ceria ini terdapat beberapa gambar buah yang dijual kepada pembeli diantaranya gambar lima buah diantaranya adalah buah belimbing, buah durian, buah pisang, buah srikaya dan buah salak. Ukuran dari mind mapping ini adalah 50cm x 20cm. adapun lebih jelasnya disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Gambar mind mapping ketiga adalah toko indah. Gambar mind mapping yang diberi nama toko indah ini di desain dengan kombinasi warna warni untuk menambah daya tarik siswa warna lebih didominasi pada warna biru. Pada toko indah ini terdapat beberapa gambar buah yang dijual kepada pembeli diantaranya gambar enam buah diantaranya adalah buah belimbing, buah salak, buah jambu, buah jeruk, buah pisang dan budah durian. Ukuran mind mapping ini adalah 50cm x 20cm. Adapun lebih jelasnya disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Kota tempat buah ini maksudnya adalah kotak tempat buah yang akan dijual. Kotak ini terbuat dari papan dan dicat dengan warna kuning merah dan hijau. kotak ini di dalamnya ada beberapa kotak lagi mengikuti desain buah yang ada pada gambar maind mapping. Jumlah kotak ada yang berjumlah 5 kotak pada toko ceria, 6 kotak pada tokok indah dan 7 kotak pada toko bahagia. adapun lebih jelasnya kotak tempat buah tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut ini:



Media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* salah satu bagian komponennya adalah buah yang dijual di beberapa toko. ada toko indah, toko ceria dan toko bahagia. buah yang dijual didesain seperti buah aslinya warna dan ukurannya serta jenis dan bentuknya juga terbuat dari bahan plastic sehingga ringan dan tidak berbahaya. Adapun buah tersebut meliputi jambu, pisang, belimbing, salak, sirakaya, dan jeruk. Lebih jelasnya buah yang akan dijadikan sebagai buah jualan pada media permainan disajikan pada gambar berikut:



Desain permainan dengan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. adapun langkah desain permainan tersebut diantaranya adalah:

- 1) Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang aturan permainan menggunakan media *buy and sell* ini.
- 2) Kemudian anak-anak berlomba-lomba meletakkan buah sesuai dengan gambar *mind mapping*.
- 3) Setelah buah tertata sesuai dengan gambar pada *mind mapping* langkah berikutnya terjadi transaksi jual beli antara pembeli dan penjual membeli buah yang di tata tadi.
- 4) Setelah semua siswa menempatkan diri sesuai dengan perannya ada yang sebagai pembeli dan penjual kemudian semuanya mendapatkan buah masing-masing yang dibeli dan guru menutup pelajaran dengan menyuruh siswa mengembalikan ke kotak papan lagi sesuai gambar *mind mapping*.

Desain media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* secara lengkap disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1

Desain media pembelajaran *buy and sell*
berbasis *mind mapping* secara keseluruhan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat di ambil kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Buy And Sell Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini ” adalah dengan adanya penggunaan media permainan buy and sell berbasis mind mapping dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam seperti mengucapkan dua suku kata, mengulang kembali cerita dari guru, maupun mengekspresikan sesuatu dalam bentuk bahasa. Hasil pengamatan di atas juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini perlu dilakukan perubahan yang lebih inovatif maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang bisa menstimulasi perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X untuk meningkatkan* <http://digilib.uinsby.ac.id/38370/>
- Astriani, D., Susilo, H., Suwono, H., Lukiat, B., & Purnomo, A. R. (2020). Mind mapping in learning models: A tool to improve student metacognitive skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(6), 4–17. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I06.12657>
- Antawati, D. I. (2012). Membangun jiwa kewirausahaan pada anak usia dini dengan permainan tradisional pasaran. *Majalah Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 8(1), 21–34.
- Bukhari, S. S. F. (2016). Mind Mapping Techniques to Enhance EFL Writing Skill. *International Journal of Linguistics and Communication*, 4(1). <https://doi.org/10.15640/ijlc.v4n1a7>
- Dhieni Nurbiana, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Farhurohman, Oman. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, [S.l.], v. 2, n. 01, p. 27–36, june 2017. ISSN 2685-1326.
- Made Pratiwi Indriyani, I Nyoman Wirya, D. P. P. (2013). Penerapan metoda mind mapping berbantuan media. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 1–10.
- Montolalu, T. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN KUALITAS MEMBACA SISWA. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21, Tema: 4 No*, 484–491.
- Murti, H. A. S. (2020). Traditional game as a media to improve children`s interpersonal competence. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.24854/jpu43>
- Ni Wayan Satri Adnyani. (2018). *METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENDENGARKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA*. 28–36.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117. Retrieved from <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Pudjiastuti, S. R. (2018). Implementation of the Mind Mapping Model With Scattergories Game in Improving Creativity and Learning Outcomes in National Education Materials. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 2(2), 22–24. <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i2.912>
- Puji Ika Rahayu, Niken Titi Pratitis, A. M. (2021). *Efektifitas Pelatihan Problem Solving dengan Teknik Mind*. 6, 329–338.
- Sa'ida, N. (2018). PERKEMBANGAN REGULASI DIRI ANAK USIA DINI:

PERANAN KEMAMPUAN BERBAHASA DAN REGULASI DIRI PADA PEMBELAJARAN. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 5,(2), 75–16.

Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>

Susanti, S. (2016). METODE MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 25–37.

Tedi, W. (2015). Perubahan jenis permainan tradisional menjadi permainan modern pada anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Sociologique*, 3(4), 1-18.

Ulya, Himmatul; Istiandaru, A. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>

Utami, R. (2013). Penerapan permainan pasaran dalam pembelajaran matematika materi pokok aritmatika sosial. *Delta*, 1(2), 128-135

Wartomo. (2017). Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Seminar Nasional PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*, 1–17.
[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/36571/2/SAKINA H MAWADAH R-FAH.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/36571/2/SAKINA%20H%20MAWADAH%20R-FAH.pdf)

Widiana, I. W., & Jampel, I. N. (2016). Improving Students' Creative Thinking and Achievement through The Implementation of Multiple Intelligence Approach with Mind Mapping. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 5(3), 246. <https://doi.org/10.11591/ijere.v5i3.4546>

Wu, H. Z., & Wu, Q. T. (2020). Impact of mind mapping on the critical thinking ability of clinical nursing students and teaching application. *Journal of International Medical Research*, 48(3), 1–8. <https://doi.org/10.1177/0300060519893225>

Yubarika Fika, Sri Martini, L. F., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>