



PENGARUH MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS *MIND MAPPING* TERHADAP LITERASI BERBAHASA ANAK

Yustin Mariyana Atho[✉], Mohammad Widjanarko

Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima **Agustus 2022**
Disetujui: **Agustus 2022**
Dipublikasikan:
September 2022

Keywords:
Picture Stories, Mind Mapping, Language Literacy

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan dan menganalisis pengaruh media cerita bergambar berbasis *mind mapping* terhadap literasi berbahasa anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian survei dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu anak kelompok B sebanyak 45 anak (TK negeri 1 Rembang, TK Negeri 2 Rembang dan TK Negeri Pembina Kecamatan Pamotan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis *mind mapping* berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi berbahasa anak. bahwa pada kelas eksperimen 1 pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Rembang hasilnya Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau Thitung $26,409 > T_{tabel} 2,13145$ dan kelas eksperimen 2 pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Pamotan hasilnya Sig. (2-tailed) diperoleh $0.000 < 0.05$ atau Thitung $26,150 > T_{tabel} 2,13145$. kesimpulan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* efektif dalam meningkatkan literasi bahasa anak

Abstract

The purpose of this study was to reveal and analyze the effect of mind mapping-based illustrated story media on language literacy in early childhood. The method used in this research is survey research with a quantitative research approach. The population in this study were 45 children in group B (TK Negeri 1 Rembang, TK Negeri 2 Rembang and TK Negeri Pembina Pamotan). The results showed that mind mapping-based pictorial story media had a positive and significant effect on children's language literacy. The description of the mind mapping-based illustrated story media shows good results. Likewise, the description of language literacy shows good results, and the correlation value of mind mapping-based illustrated story media on language literacy is in a strong position

[✉] Alamat korespondensi:
Griya Utama Permai H. 38 Rt 06 Rw 02 Tireman Rembang 59219
E-mail: yustinmariyana@gmail.com

PENDAHULUAN

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. Anak 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. Banyak pendapat para ahli yang menilai bahwa periode 5 tahun sejak kelahiran akan menentukan perkembangan selanjutnya (Hasanah, 2018: 93).

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak (Nazariah, 2016: 50). Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan yang menurut Nelawati et al. (2019: 394) untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional. Bermain merupakan prinsip pembelajaran di PAUD. Holis (2016: 24) mengatakan bahwa melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak memperoleh pengalaman sehingga anak akan dapat membangun pengertian/pemahaman tentang hal-hal yang dialaminya.

Pembelajaran lebih bermakna apabila dengan menggunakan media. Menurut Dewi et al. (2018: 27) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. b) Dukungan terhadap isi bahan ajar. c) Kemudahan memperoleh media. Maimunah (2016: 1) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai karakteristik media pembelajaran yang digunakan dan menunjang kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan bermakna.

Anak sangat menyenangi cerita. Cerita untuk anak usia prasekolah telah banyak ditemukan macam ragamnya baik berbentuk buku cerita bergambar, media televisi bersiaran kartun

ataupun animasi dan 3D, bahkan dari guru yang bercerita. Di sekolah cerita anak banyak disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar. Gambar merupakan media yang menarik perhatian dan disukai anak-anak, karena di dalam gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas sehingga anak mudah dalam menggambarkan tokoh yang sebenarnya. Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pemahaman isi cerita. Media gambar banyak kita temukan salah satunya pada buku cerita bergambar. Media cerita bergambar disenangi anak karena terdapat gambar, juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita. Anak-anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis), termasuk dalam memahami cerita bergambar. Melalui bacaan yang tepat dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek perkembangan anak.

Gambar-gambar dalam buku cerita anak berkontribusi pada perkembangan bahasa anak serta pengembangan kreativitas, intelektual dan artistik pada anak. Dalam konteks ini, anak perlu lebih banyak berinteraksi dengan buku bergambar yang disiapkan dengan kepekaan seniman untuk berkontribusi pada perkembangan bahasa anak (Ozsezer & Canbazoglu, 2018: 206). Pima et al. (2018: 1) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik mampu meningkatkan. Media cerita bergambar ini mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

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. Menurut Suardi et al., (2019: 267) dalam penelitian pemerolehan bahasa pertama anak usia dini, perkembangan pemerolehan bahasa dibagi kedalam tiga tahapan. Tahapan pertama yakni perkembangan pada masa prasekolah, dalam tahapan ini kembali dibagi menjadi tiga yakni; tahap pralinguistik, tahap satu kata, dan ujaran kombinasi permulaan. Pada tahap pralinguistik anak masih belajar membedakan antara dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tahap selanjutnya ialah tahap satu kata, pada tahapan ini anak sebanyak-banyaknya kata yang ia jumpai seperti nama orang, nama benda, dan nama hewan. Tahap terakhir ialah tahapan perkembangan ujaran kombinatori, pada tahap ini anak sudah dapat

menyusun kalimat dengan baik sesuai dengan tatabahasa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di TK Negeri 1 Rembang dan TK Negeri Pembina Kecamatan Pamotan pada hari Selasa tanggal 3 Agustus 2021, diketahui bahwa pengajaran yang berhubungan dengan literasi berbahasa biasanya menggunakan metode tanya jawab, bercakap-cakap dan bercerita. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan strategi 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.

Pembelajaran yang konvensional dan monoton dimana pendidik lebih mendominasi dalam pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses belajar menjadi kurang menggairahkan dan kurang menarik karena media yang minim, bentuknya sudah tidak baik dan jumlahnya kurang. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Syaparuddin et al., 2020: 33). Sehingga perlu adanya media dan metode yang tepat untuk membelajarkan sesuatu kepada anak, sehingga anak merasa senang dan tertarik pada pembelajaran yang diberikan guru. Umam & Ahyani (2017: 83) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau teknik dalam mengajar topik-topik tertentu yang disusun secara teratur dan logis. Salah satu metode pembelajaran yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar adalah metode *Mind Mapping* serta media yang digunakan berbasis IT untuk memudahkan guru dalam pembelajaran dan memudahkan orang tua dalam membimbing anak di rumah sehingga pembelajaran yang dilakukan di sekolah dapat diteruskan di rumah dengan bimbingan orang tua melalui media aplikasi digital yaitu dengan aplikasi *I-Spring Suite*. Aplikasi dibuat khusus untuk dapat diinstal pada android/HP. Cara menginstal aplikasi ini sangat sederhana dan penggunaan kuota hanya saat menginstal saja. Setelah terinstal pada android aplikasi dapat digunakan tanpa menggunakan kuota (*offline*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif (ekspreimen), dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*, yaitu sampel penelitian terpilih adalah dua sampel dimana 2 kelompok dilakukan

intervensi yang berbeda kemudian diobservasi antara sebelum dan sesudah tindakan.

Teknik pengambilan data dengan dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara dan post test pada 6 orang guru dan 45 anak pada kelompok B di TK Negeri 1 Rembang, TK Negeri 2 Rembang dan TK Negeri Pembina Kecamatan Pamotan. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar responden penelitian (data peerta didik), foto perilaku anak dalam proses belajar mengajar pada tema kebutuhanku, foto kegiatan berbahasa anak, foto kegiatan menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *mind mapping*, data hasil wawancara, data angket orangtua murid dan data hasil test belajar. Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah jenis observasi tidak terstruktur, observasi dilakukan untuk melihat adanya permasalahan di lapangan, observasi difokuskan pada keseharian siswa disekolah yang dilaksanakan sebelum penelitian. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku dalam literasi berbahasa di TK Negeri Se-Kabupaten Rembang dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sampel T test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media cerita bergambar berbasis *mind mapping* dibuat dengan berbasis IT, sehingga anak dapat belajar di rumah dengan ayah ibu atau orang dewasa lainnya yang dapat mendampingi anak untuk belajar literasi. Aplikasi didesain untuk android/HP. Cara penggunaan aplikasi *I-Spring Suite* media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada perangkat android/HP.

Setelah aplikasi terinstal pada perangkat *andorid* maka media ini bisa digunakan. Media ini dapat digunakan di sekolah dengan bimbingan guru atau di rumah dengan bimbingan orang tua. Sehubungan dengan kebutuhan literasi dalam bentuk cerita sebenarnya sudah tersedia namun kondisinya tidak terawat, jumlah sedikit tidak sebanding dengan jumlah murid yang banyak. Hal ini sejalan dengan apa yang telah disampaikan Adipta et al. (2016: 991) masalah yang paling sering muncul adalah kondisi fisik dan jumlah buku cerita bergambar yang terbatas. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut diantaranya dengan digitalisasi yaitu mencari sumber cerita bergambar melalui internet. Melalui digitalisasi akan memudahkan guru dalam pembelajaran

Hasil penelitian

Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku dalam literasi berbahasa di TK Negeri Kabupaten Rembang dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sampel T test*. Namun sebelum melakukan pengujian tersebut terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. data yang diperoleh harus berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang sama, untuk mengetahui data berdistribusi normal dan berasal populasi yang sama dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Penjelsannya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil statistik menggunakan program *spss for windows 24* untuk normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic			Statistic		
Kelas		ic	df	Sig.	ic	df	Sig.
Kemampuan Literasi Bahasa Anak	Pretest	.143	16	.200	.959	16	.640
	Eksperimen 1						
	Posttest	.147	16	.202	.942	16	.369
	Eksperimen 1						
	Pretest	.124	16	.210	.946	16	.427
	Eksperimen 2						
	Posttest	.172	16	.223	.914	16	.134
	Eksperimen 2						
	Pretest Kontrol	.201	16	.082	.930	16	.242
	Posttest Kontrol	.169	16	.206	.910	16	.119

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengukur apakah kedua kelas berasal dari populasi yang homogen artinya kemampuan semua anak sama. Uji homogenitas pada penelitian ini berfungsi untuk melihat kehomogenan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil perhitungan uji homogenitas kedua kelas baik eksperimen maupun kontrol diperoleh hasil seperti tersaji dalam Tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Literasi Bahasa Anak	Based on Mean	.166	2	45	.848
	Based on Median	.144	2	45	.867
	Based on Median and with adjusted df	.144	2	44	.867
	Based on trimmed mean	.170	2	45	.844

Berdasarkan hasil output SPSS versi 24.0 diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (sig) *based on mean* adalah sebesar 0,848 > 0.05 pada taraf 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

Hasil uji prasyarat membuktikan bahwa data baik dari kelas eksperimen maupun kontrol terdistribusi secara normal dan varian data bersifat homogen yang artinya kemampuan anak kelas eksperimen dan kontrol adalah sama. Dengan demikian maka syarat dari uji *paired sample t test* terpenuhi.

c. Uji Paired Sampel T Test

Selanjutnya dilaksanakan uji keefektifan dengan menggunakan uji *paired-samples t test* untuk mengetahui apakah pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku efektif dalam meningkatkan literasi berbahasa di TK Negeri Kabupaten Rembang. Hasil analisis uji *paired-samples t test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Paired Samples Test Literasi Berbahasa di TK Negeri Kabupaten Rembang

		Paired Samples Test				
		Paired Differences				
			95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)	
		Mean	Lower	Upper		
Pretest - Posttest	TKN 1 Rembang	35.006	32.126	37.886	.000	
Pretest - Posttest	TKN Pembina Pamotan	35.000	32.150	37.850	.000	
Pretest - Posttest	TKN 2 Rembang	10.075	7.341	14.609	.000	

Berdasarkan nilai mean (rata-rata) pada masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada tabel *paired sampel statistics* di bawah ini:

Tabel 6. Rekap *Paired Samples Statistics*

	<i>Paired Samples Statistics</i>			
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest TK Negeri 1 Rembang	53.48	16	3.849	.962
Posttest TK Negeri 1 Rembang	88.48	16	7.627	1.907
Pretest TK Negeri Pembina Pamotan	53.20	16	4.329	1.082
Posttest TK Negeri Pembina Pamotan	88.20	16	8.145	2.036
Pretest TK Negeri 2 Rembang	53.48	16	3.303	.826
Posttest TK Negeri 2 Rembang	64.45	16	8.356	2.089

d. Perhitungan Indeks Gain

Perhitungan indeks gain dilakukan sebagai uji pendukung untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan pengembangan media permainan *buy and sell* berbasis *mind mapping* dan kelas control. Adapun kriteria penghitungan indeks gain sebagai berikut:

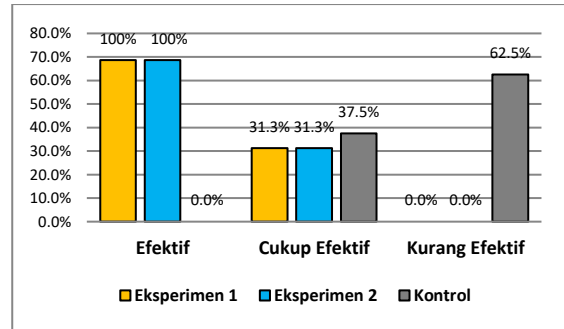
Tabel 4. Kriteria Perhitungan Indeks Gain

Interval	Kriteria
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Efektif
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Cukup Efektif
$N-Gain < 0,3$	Kurang Efektif

Adapun hasil perhitungan indeks gain pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku dalam literasi berbahasa di TK Negeri Kabupaten Rembang (*Terlampir*). Secara lebih rinci hasil perhitungan indeks gain direkapitulasi dan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Indeks Gain Kemampuan Berbahasa Anak

Kriteria	TKN 1 Rembang (Eksperimen 1)		TKN 2 Pembina (Eksperimen 2)		TKN 2 Rembang (Kontrol)	
	f	%	f	%	f	%
Efektif	11	68,7 %	11	68,7 %	-	0%
Cukup Efektif	5	31,3 %	5	31,3 %	6	37,5 %
Kurang Efektif	-	0%	-	0%	10	62,5 %



Gambar 1. Indeks Gain Kemampuan Literasi Berbahasa Anak

Berdasarkan histogram indeks gain diatas menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* lebih efektif dalam literasi berbahasa anak dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping*.

Keefektifan

Pembelajaran behavioristik sering disebut sebagai pembelajaran stimulus respon. Tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan segala tingkah laku adalah hasil belajar. Pembelajaran behavioristik meningkatkan kualitas pembelajaran jika diperkenalkan kembali pembelajaran dalam penerapannya (Salamah et al., 2021: 621). Oleh karena itu sebuah pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan benda konkrit atau memerlukan sebuah media. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini media cerita bergambar menggunakan aplikasi *I-Spring Suite* yang dapat di aplikasikan di dalam *Handphone*.

Menurut Dewi et al. (2018: 27) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. b) Dukungan terhadap isi bahan ajar. c) Kemudahan memperoleh media.

Hal ini sejalan dengan penelitian Takacs & Bus yang menyatakan bahwa gambar dalam buku cerita memfasilitasi pemahaman narasi. Dalam penelitian Takacs & Bus (2018: 2) sistem pemrosesan informasi berisi dua saluran yaitu saluran pendengaran/verbal dan saluran visual/gambar, sehingga memungkinkan pemrosesan informasi visual dan naratif secara simultan dalam jangka pendek. Penyimpanan dari narasi dan representasi gambar mungkin, mengandung kosa kata dan tata bahasa dan mengkonkretkan teks, untuk pemahaman narasi. Pada anak usia dini, narasi saja dapat menghasilkan tingkat pemahaman cerita yang lebih rendah daripada narasi gabungan dengan gambar. Oleh karena itu konten gambar membantu dalam memahami narasi. Anak usia dini dapat memahami sebuah narasi lebih baik ketika gambar

visual lebih kongruen dengan narasi. Artinya, narasi dan gambar dapat berkontribusi pada konstruksi model mental yang koheren dari sebuah cerita hanya ketika gambar secara semantik sangat terkait dengan narasi. Hal ini menyatakan bahwa Teks atau narasi yang ada pada gambar dapat menambah kosa kata anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak

Pembahasan

Hasil uji normalitas data dalam tabel 1, tampak bahwa nilai signifikansi lebih besar dari pada 0.05 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian disimpulkan bahwa data pada setiap kelas berdistribusi normal. Asumsi kenormalan ini diperlukan karena jika kenormalan tidak terpenuhi, keputusan pengujian keefektifan (Uji t-test) yang diperoleh menjadi tidak sah.

Berdasarkan hasil *paired samples t test* kemampuan kognitif anak TK dapat diambil kesimpulan bahwa Kelas Eksperimen 1 yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Rembang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 26,409 > T_{tabel} 2,13145$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi berbahasa anak sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi berbahasa anak Kelompok B di TK Negeri 1 Rembang.

Kelas eksperimen 2 yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Pamotan memperoleh nilai Sig. (2-tailed) diperoleh $0.000 < 0.05$ atau $T_{hitung} 26,150 > T_{tabel} 2,13145$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi berbahasa anak sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi berbahasa anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Pamotan.

Dari hasil *paired samples statistic* diketahui kemampuan literasi berbahasa anak kelas Eksperimen (TK Negeri 1 Rembang, TK Negeri Pembina Pamotan) yaitu pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku, di TK Negeri 1 Rembang memperoleh nilai posttest sebesar 88,48; nilai posttest di TK Negeri Pembina Pamotan sebesar 88,2. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa nilai rata-rata kemampuan literasi berbahasa anak dari

kelas eksperimen baik di TK Negeri 1 Rembang dan TK Negeri Pembina Pamotan yang sama-sama menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku, memiliki kemampuan literasi berbahasa anak yang relatif sama.

Sedangkan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kemampuan literasi berbahasa anak pada kelas control di TK Negeri 2 Rembang yaitu pembelajaran pada tema kebutuhanku tanpa menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* memperoleh nilai posttest sebesar 64,45. Hasil tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang diberi pembelajaran tema kebutuhanku dengan menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* memiliki kemampuan literasi berbahasa yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang memperoleh pembelajaran tema kebutuhanku tanpa menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping*.

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa indeks gain efektifitas pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku dalam literasi berbahasa anak di TK Negeri 1 Rembang, pada kategori efektif terdapat 11 (68,7%) anak, pada kategori cukup efektif terdapat 5 (31,3%) anak dan tidak terdapat (0%) anak pada kategori kurang efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain mayoritas pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi berbahasa anak di TK Negeri 1 Rembang.

Indeks gain efektifitas pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku dalam literasi berbahasa anak di TK Negeri Pembina Pamotan, pada kategori efektif terdapat 11 (68,7%) anak, pada kategori cukup efektif terdapat 5 (31,3%) anak dan tidak terdapat (0%) anak pada kategori kurang efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain mayoritas pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi berbahasa anak di TK Negeri Pembina Pamotan.

Indeks gain efektifitas pembelajaran konvensional pada tema kebutuhanku tanpa menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* dalam literasi berbahasa anak di TK Negeri 2 Rembang, tidak terdapat (0%) anak pada kategori efektif, pada kategori cukup efektif terdapat 6 (37,5%) anak dan pada kategori kurang efektif terdapat 10 (62,5%) anak pada kategori kurang efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain mayoritas

pada kategori kurang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada tema kebutuhanku tanpa menggunakan pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* kurang efektif dalam literasi berbahasa anak di TK Negeri 2 Rembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dan anak di TK Kabupaten Rembang membutuhkan media yang inovatif, bergambar dan disertai alur berfikir menggunakan *mind mapping* dan Media Cerita Bergambar Berbasis *Mind Mapping* Tema Kebutuhanku dalam Literasi Berbahasa efektif digunakan di TK Negeri Se-Kabupaten Rembang. Produk efektif dapat digunakan untuk meningkatkan literasi bahasa anak, hal ini berdasarkan hasil uji *paired-samples t test*, bahwa pada kelas eksperimen 1 pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Rembang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 26,409 > T_{tabel} 2,13145$ dan kelas eksperimen 2 pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Pamotan memperoleh nilai Sig. (2-tailed) diperoleh $0.000 < 0.05$ atau $T_{hitung} 26,150 > T_{tabel} 2,13145$. kesimpulan bahwa pengembangan media cerita bergambar berbasis *mind mapping* pada tema kebutuhanku efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi berbahasa anak Kelompok B di TK Negeri Se-Kabupaten Rembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X untuk meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba'ul Quran Mojokerto*. <http://digilib.uinsby.ac.id/38370/>
- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan di SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volu*, 1(5), 989–992. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337/2706>
- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Fahyuni, E. ., & Bandono, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 1–17.
- Hasanah, U. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anaka Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(01), 23–37. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Kurnaesih, E., Nurunnisa, E. C., & HUSNI. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Cerita Gambar. *Jurnal Tarbiyah Al Aulad*, 2(1), 95–102. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v1i2.1637>
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 424–437.
- Nazariah. (2016). Penggunaan Media Kartu Abaca Flashcards. *Jurnal Pendidikan Bunayya*, 1(2), 50–66.
- Nelawati, N. C., Karsono, K., & Palupi, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 394. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35365>
- Ozsezer, M. S. B., & Canbazoglu, H. B. (2018). International Journal of Educational Methodology Picture in Children ' s Story Books : Children ' s Perspective. *International Journal of Educational Methodology*, 4(4), 205–217. <https://doi.org/10.12973/ijem.4.4.205>
- Pima, J. M., Odetayo, M., Iqbal, R., & Sedoyeka, E. (2018). A thematic review of blended learning in higher education. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.4018/IJMBL.2018010101>
- Salamah, E. R. (2017). Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Anak. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.616>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syapararudin, S. Meldianus; E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 70–83. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v1i2.1637>
- Umam, D. S., & Ahyani, L. N. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sd

- Kelas 3. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 1(2), 70–83.
<https://doi.org/10.24176/perseptual.v1i2.1637>
- 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/SAKINAH>
- [MAWADAH R-FAH.pdf](#)
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130.
<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>
- Zaman, Badru. (2014). Media dan Sumber Belajar PAUD. PAUD4204/MODUL 1. ISBN 9789790118706 Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 1.6