

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* UNTUK ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TTK SATAP SDK OLABOLO**

**Martina Maria Susi Susanti Nggai<sup>1)</sup>, Konstantinus Dua Dhiu<sup>2)</sup>, Elisabeth Tantiana Ngura<sup>3)</sup>  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**STKIP Citra Bakti**

<sup>1)</sup> [nggaimartinasusanti@gmail.com](mailto:nggaimartinasusanti@gmail.com), <sup>2)</sup> [duakonstantinus082@gmail.com](mailto:duakonstantinus082@gmail.com),  
<sup>3)</sup> [elisabethngura@gmail.com](mailto:elisabethngura@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendesain media pembelajaran *busy book* untuk aspek bahasa anak kelompok B di TTK Satap SDK Olabolo. 2) menguji kelayakan media pembelajaran *busy book* untuk aspek bahasa anak kelompok B di TTK Satap SDK Olabolo. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ini terdiri atas 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini melibatkan anak usia 5-6 tahun kelompok B di TTK SATAP SDK Olabolo. Hasil pengembangan media pembelajaran *busy book* untuk aspek Bahasa anak menunjukkan bahwa media *busy book* yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun di TTK SATAP SDK Olabolo dikategorikan layak berdasarkan kelayakan media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba ahli materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Pada kriteria kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli materi dengan jumlah skor 100% "sangat valid", karena produk yang digunakan sudah layak digunakan, dan berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran kategori dengan jumlah skor 83% "valid". Dan hasil uji coba ahli media pembelajaran dengan kategori 95% "sangat valid", pada hasil uji coba penggunaan produk kepada ahli media bahwa media ini baik dan di lakukan tanpa revisi dan memiliki kategori "sangat baik". Dengan demikian, media pembelajaran *Busy Book* ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

### **Abstract**

*This study aims to: 1) design busy book learning media for the language aspects of group B children at TTK Satap SDK Olabolo. 2) testing the feasibility of busy book learning media for language aspects of group B children at TTK Satap SDK Olabolo. This research uses the ADDIE development model. This development model consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study involved children aged 5-6 years group B at TTK SATAP SDK Olabolo. The results of the development of busy book learning media for children's language aspects show that the busy book media used in improving the language skills of children aged 5-6 years at TTK SATAP SDK Olabolo is categorized as feasible based on media feasibility and the entire series of trials ranging from material expert trials, design experts, media experts, individual trials, and small group trials. The content eligibility criteria are based on material expert trials with a total score of 100% "very valid", because the products used are suitable for use, and based on category learning design expert trials with a total score of 83% "valid". The results of the trial of learning media experts with the category of 95% "very valid", on the results of trials of using products to media experts that this media is good and carried out without revision and has a category of "very good". Thus, this Busy Book learning media is declared suitable for use in the early childhood learning process.*

### **Sejarah Artikel**

Diterima:28-11-2023  
Direview:28-02-2024  
Disetujui:29-02-2024

### **Kata Kunci**

Media Busy Book,  
Aspek Bahasa, AUD.

### **Article History**

Received:28-11-2023  
Reviewed:28-02-2024  
Published:29-02-2024

### **Key Words**

Media Busy Book,  
Language Aspects,  
Early Childhood

\*Penulis Koresponding : Elisabeth Tantiana Ngura ([elisabethngura@gmail.com](mailto:elisabethngura@gmail.com))

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Artinya penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan *golden age* (usia emas), yaitu usia yang berharga di banding usia selanjutnya. Di usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Di usia ini juga perkembangan fisik motorik dan bahasa seorang anak akan tumbuh dengan pesat.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa " Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya". Pendidikan anak usia dini merupakan upaya mendidik anak, dalam hal ini berkaitan dengan kebutuhan anak usia dini sehari-hari dapat terlayani sesuai dengan masa perkembangannya. Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Tujuan PAUD (Puskur, Depdiknas, 2007) yaitu memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inofatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara demokrasi dan bertanggung jawab. Dalam hal ini posisi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara yang bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap.

Dalam Permendikbud Tahun 2014 Nomor 146 tentang K13 PAUD, aspek perkembangan bahasa pada kegiatan membaca pada anak usia 5-6 tahun mempunyai kompetensi dasar yaitu menunjukkan kemampuan bahasa anak reseptif (membaca) dan mengenal huruf melalui bermain berdasarkan STPPA yaitu menunjukkan bentuk- bentuk simbol (pra menulis), meniru (menuliskan dan mengucapkan kata atau kalimat pada lingkup perkembangan keaksaraan. Kemampuan menyebutkan kata atau simbol huruf adalah bagian dari proses dalam kegiatan membaca. Penggunaan bahasa dalam kurikulum tidak terpisah dengan beberapa prinsip bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kondisi yang ideal yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun pada aspek kemampuan keaksaraan dalam STPPA No 137 Tahun 2014 tentang kemampuan keaksaraan yang

menyangkut 4 aspek yaitu 1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, 3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama, 4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui beberapa hal, diantaranya melalui media pembelajaran yaitu media alat permainan edukatif (APE) bahan lokal yang dapat meningkatkan pematangan bahasa pada anak. peningkatan kemampuan bahasa anak dapat dilakukan dengan metode, media dan model pembelajaran yang menarik untuk anak dengan menggunakan media, metode dan model yang tepat untuk anak dapat tertarik dan senang untuk mempelajarinya sehingga anak dengan mudah menerima pembelajaran bahasa.

Banyak hal yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa pada anak. Hal tersebut seperti pola asuh orang tua yang kurang baik, metode bercerita yang menyebabkan anak tidak memahami arti kata dalam cerita, anak belum mampu mengeja huruf, belum bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Guru hendaknya lebih kreatif dalam pembelajaran bahasa pada anak sehingga anak dengan mudah menerima pembelajaran, dan membuat anak tidak merasa bosan atau jenuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas B yang dilakukan selama kegiatan PLP II diperoleh informasi bahwa kemampuan Bahasa anak belum berkembang dengan baik. Adapun masalah-masalah yang ditemukan dalam perkembangan aspek Bahasa anak usia 5-6 tahun di TKK SATAP SDK Olabolo antara lain: 1) anak belum mampu mengucapkan kata dengan jelas. Misalnya kata "Mobil" anak-anak mengucapnya "Nobil". 2) Anak belum mampu mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Contohnya pada kata "Mobil" Huruf awalnya adalah M tetapi anak menyebutnya N. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah 1) Media yang digunakan dalam pembelajaran pada aspek Bahasa masih menggunakan media dari buku paket yang digandakan. 2) Media yang digunakan belum sesuai dengan lingkungan anak. Hal ini menyebabkan anak merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak sibuk dengan kegiatan yang mereka ciptakan sendiri. Misalnya ketika guru memberikan tugas untuk menebalkan huruf, anak lebih memilih untuk bermain dan mengganggu teman lain.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka perlu dicarikan solusi atau jalan keluar yang tepat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak yaitu dengan mengadakan media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik dapat berpengaruh terhadap proses belajar anak, salah satu media yang tepat dan menarik yaitu media *busy book*. Media *busy book* merupakan sebuah media interaktif yang terbuat dari bahan dasar kain (dominasi kain flannel) serta isinya yang mempunyai warna-warna cerah yang dibentuk menjadi sebuah buku yang dapat membantu dalam menstimulasi kemampuan perkembangan anak, Mulfliharsi (2017: 150). Melalui media *busy book* yang dikembangkan

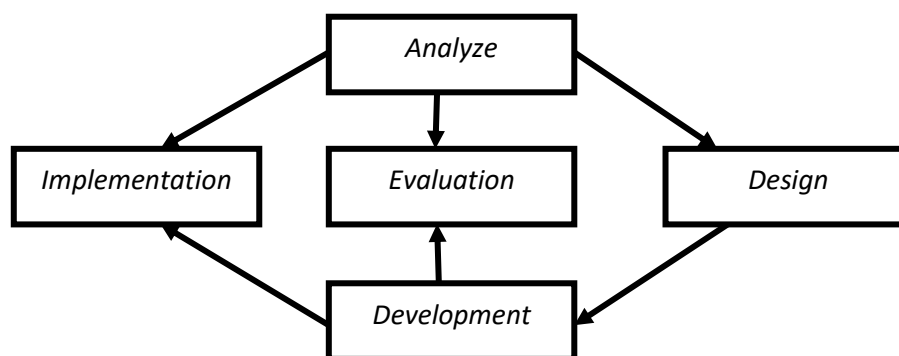
diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam mengenal kata serta simbol-simbol huruf sehingga dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan kemampuan aspek bahasa pada anak. Hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2018), dalam penelitiannya dihasilkan sebuah media *busy book* yang telah diuji keefektifannya untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk Aspek Bahasa Anak Kelompok B di TKK SATAP SDK Olabolo”**.

## **METODE**

### **Jenis dan Model Penelitian**

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Design & Development Research*). Undang-undang nomor 12 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Ilmu dan teknologi, pengembangan terjemahan dari *development* adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluate*). *ADDIE* muncul pada tahun 1990an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda, salah satu fungsinya *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan instruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Bagan model *ADDIE* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1 Desain Penelitian Model *ADDIE***  
*Sumber: Sofnidar & Yuliana (2018)*

### **Prosedur Penelitian**

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang di pilih. Adapun prosedur pengembangan melalui beberapa tahap antara lain sebagai berikut.

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

### 1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang dibuat oleh permendikbud No.146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini di analisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang STPPA. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media *busy book* yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

### 2) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media *busy book* dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

### 3) Analisis pengembangan media *busy book*

Analisis pengembangan media *busy book* dilakukan dengan memeriksa sumber-sumber yang membahas aspek pengembangan media pembelajaran yang baik. Analisis ini disesuaikan dengan kondisi anak, karena analisis pedoman penting dalam pengembangan media *busy book*.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dari mode *ADDIE* adalah tahap *design*. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran *busy book* yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media *busy book* seperti penyusunan daftar kebutuhan *busy book*, kerangka, dan bahan-bahan media *busy book*.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap penelitian merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini penelitian media pembelajaran *busy book* dilakukan sesuai dengan rancangan. Media pembelajaran *busy book* tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli, pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun, validasi produk dilakukan untuk menilai validasi media *busy book*. Validasi di minta memberikan penilaian terhadap media *busy book* yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan media *busy book* serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan hasil media *busy book* yang dikembangkan nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media *Busy Book*. Validasi dilakukan sehingga digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut. 1) Pembuatan produk. Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media *busy book*. Pada

tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen), hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap produk yang dikembangkan. 2) Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (Dosen), ahli media dan ahli desain, hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap produk yang dikembangkan. 3) Revisi 1. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi atau langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran *ADDIE*. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada anak. Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi:

1) Uji coba kelompok kecil 3-4 orang, uji perorangan

Peneliti melakukan uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan media dikembangkan dan divalidasi ahli. Uji coba terbatas dilakukan dengan subjek kelompok anak kelompok B TKK Satap SDK Olabolo.

2) Revisi II (jika diperlukan)

Setelah uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi kembali jika diperlukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil.

3) Produk

Dari hasil uji coba maka didapatkan produk akhir berupa media *busy book*.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

#### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada tahap uji coba produk terdiri dari 1. Desain uji coba. Desain uji coba merupakan hal yang penting dalam tahap uji coba, pada tahap uji coba, produk akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk pembelajaran anak usia dini. Tahap dalam mengevaluasi media *busy book* sebagai berikut,

1) validasi ahli materi atau ahli media, 2) revisi sesuai masukan ahli materi atau ahli media, 3) uji coba kelompok kecil dengan 5 orang, 4) revisi sesuai masukan uji coba kelompok kecil, 5) revisi produk sesuai masukan uji coba kelompok kecil. 2. Subjek Uji Coba. Pada penelitian ini pengembangan yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Subjek uji coba ini melibatkan siswa di TKK Satap SDK Olabolo, serta melibatkan juga ahli materi/konten (guru), ahli media dan ahli desain (dosen).

### Metode Pengumpulan Data dan Instrumentasi

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara dan dokumentasi. 1) Metode Observasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Yang menjadi pengamat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Melalui observasi ini peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Subjek yang diamati peneliti adalah anak usia 5-6 tahun. 2) Metode Wawancara. Wawancara merupakan percakapan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Setelah melakukan observasi kepada anak usia 5-6 tahun di TKK Satap SDK Olabolo, peneliti melanjutkan pengumpulan data dengan melakukan wawancara guna mendapatkan hasil yang lebih spesifik kepada guru kelas tentang aspek kognitif anak. Peneliti melakukan wawancara berdasarkan pedoman wawancara. 3) Metode Dokumentasi. Digunakan oleh peneliti untuk menganalisis aktivitas berdasarkan foto-foto biasanya lebih akurat dan menarik dan dapat menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan. 4) Metode Angket/Kuesioner. Arikunto (2006: 151) berpendapat bahwa, angket sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui.

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$  = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum X$  = jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$  = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

(3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

**Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media**

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

Media *busy book* yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria **valid**.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Evaluasi pada uji coba oleh ahli materi menggunakan instrument pengumpulan data berupa lembar kuisioner. Lembar kuisioner ini diberikan kepada ahli materi yaitu seorang kepala sekolah di TKK Satap SDK Olabolo. Hasil dari lembar kuisioner yang diisioleh ahli materi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dan media *busy book* yang dikembangkan sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan sebagai masukan untuk memperbaiki materi sebelum diuji cobakan adalah pada RPPH yang dikembangkan perlu dilengkapi dengan alokasi waktu pada setiap tahapan mulai dari pembukaan, inti dan penutup. Adapun hasil dari penilaian oleh ahli materi dari enam aspek penilaian memperoleh rata-rata 100%, oleh karena itu media *busy book* ini berada pada kriteria sangat valid.

Hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan oleh salah satu dosen STKIP Citra Bakti menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan. Uji coba tersebut dilakukan untuk merevisi desain media pembelajaran *busy book* serta meningkatkan kualitas media pembelajaran *busy book* tersebut. Perolehan skor dari ahli media adalah 95,83% maka media tersebut layak untuk digunakan sesuai dengan revisi tahap selanjutnya. Saran dan masukan dari ahli media terhadap media pembelajaran *busy book* adalah sebagai berikut. 1) Kesesuaian warna pada media pembelajaran *busy book* harus dapat menarik perhatian anak dalam proses belajar. 2) Media pembelajaran *busy book* harus memiliki kontras warna yang berbeda.

Pada hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa RPPH yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari ahli desain adalah tujuan pembelajaran harus jelas. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, maka desain pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dari 6 aspek penilaian adalah 83,33%, oleh karena itu kriteria dari media ini adalah valid.

Pada uji coba perorangan, peneliti melakukan uji coba perorangan melibatkan 2 orang anak kelas B usia 5-6 tahun di TKK Satap SDK Olabolo. Pada uji coba perorangan dilakukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *busy book* dengan menggunakan instrumen penilaian. Pada uji coba ini dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi dari anak untuk merevisi desain media pembelajaran *busy book* serta dapat meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *busy book*. Instrumen penilaian pada anak di tujukan pada aspek kelayakan penggunaan media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan untuk peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *busy book* yang berkualitas. Selanjutnya, penilaian instrumen di berikan oleh guru pamong dengan melakukan wawancara atau tanya jawab dengan anak mengenai media pembelajaran *busy book* dan terlebih dahulu memberikan anak kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran *busy book*. Jawaban yang diberikan oleh anak dapat di jadikan bahan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran *busy book*. Hasil uji coba perorangan dengan melibatkan 4 orang anak mendapat respon baik karena anak terlihat senang dalam menggunakan media pembelajaran *busy book* yang menunjukkan bahwa media tersebut sudah jelas dan dapat digunakan pada anak usia dini. Pada tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon anak terhadap media pembelajaran *busy book* sehingga dapat diketahui kesalahan yang ada di dalam produk tersebut. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kualitas media pembelajaran *busy book* sesuai dengan tanggapan anak. dan media tersebut terdapat kriteria "sangat valid" sehingga dapat dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok kecil dan hasil tersebut menunjukkan kelayakan pada media pembelajaran *busy book*.

Setelah dilakukan pada uji coba perorangan, yaitu tahap selanjutnya adalah uji coba pada kelompok kecil yang melibatkan 5 orang anak TKK Satap SDK Olabolo. Pada uji coba kelompok kecil terdapat 6 butir terhadap 5 orang anak. hal-hal yang ditemukan dalam melakukan uji coba pada kelompok kecil yaitu anak-anak dengan sangat baik mendengarkan dan memperhatikan media pembelajaran *busy book*. Hal tersebut terlihat dari bagaimana mereka merasa antusias dalam menyebutkan macam-macam transportasi yang ada di darat. Guru melihat bahwa media pembelajaran *busy book* ini bisa digunakan dalam bentuk kelompok. Hasil perhitungan pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 100% dan hasil tersebut berada pada kategori sangat valid sehingga media pembelajaran *busy book* tidak perlu direvisi.

## **PEMBAHASAN**

Hasil deskriptif kualitatif pada draf pengembangan produk diperoleh dari uji coba ahli media, ahli desain, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Proses uji coba dilakukan untuk menjawab pada rumusan masalah dari peneliti pengembangan ini yaitu mengetahui rancangan atau desain dan kelayakan dari media pembelajaran *busy book*. Berikut ini dijelaskan jawaban dari setiap tahapan uji coba.

### **Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran**

Sesuai dengan jumlah analisis data dimana jumlah skor 24 dari 6 butir kriteria penilaian di peroleh 100% dengan kategori "sangat baik" dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi adalah 4 sebanyak 4 butir, dan materi mampu merangsang daya ingat anak, kesesuaian tingkat kesulitan materi belajar dengan anak usia dini, kesesuaian isi dengan kurikulum di TKK. Kesesuaian materi yang termuat dalam media pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang di buat, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang dimuat di dalam media pembelajaran. Hal ini di dukung oleh Maimunah Hasan (2009:73) menyatakan bahwa pemberian stimulasi dengan media, dan memberikan dampak positif selama sifatnya tidak memaksa dan di sesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Urutan materi yang di muat di dalam media pembelajaran, skor 4 diberikan oleh ahli karena melihat materi yang dimuat dalam media ini berada dalam kategori sangat baik. Skor tertinggi kedua adalah 4 sebanyak butir kriteria penilaian yaitu materi yang di susun secara sistematis serta spesifik. Hal ini di dukung oleh teori Hasan (dalam Chandra, 2017:51) menjelaskan manfaat media adalah membangkitkan keinginan dan minat baru pada anak, melalui alat atau media anak akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya.

### **Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil analisis data pada draf I pengembangan memperoleh jumlah skor 24 dari 6 butir kriteria penilaian diperoleh 95% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan tanpa di revisi. Skor tertinggi diperoleh adalah 4 pada 6 butir indikator penilaian yaitu kemudahan dalam menggunakan media, jenis bahan dan ukuran media tersebut mudah untuk digunakan, komposisi warna yang ada dalam media *busy book* dapat menarik perhatian anak, kesesuaian media *busy book* dilihat dari segi kepraktisannya mudah disimpan, mudah di bawah dan mudah dipindahkan. Hal ini di dukung oleh Hanidjojo (dalam Arsyad, 2011:4) menjelaskan bahwa memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau penyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

### **Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran**

Sesuai dengan hasil penjumlahan data dengan jumlah skor 20 dari 6 butir dan revisi sesuai saran skor tertinggi adalah 4 pada 6 butir kriteria penilaian diperoleh 83% yaitu kelengkapan elemen dengan RPPH (Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, dan Penilaian Hasil Belajar). Ahli melihat bahwa kompetensi dasar yang digunakan dalam rencana pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam permendiknas maka diberi skor 4 dengan kriteria sangat baik. Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 6 butir kriteria penilaian yaitu ketepatan memilih KI dan KD yang di kembangkan mengacu pada kata kerja operasional, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran yang dikembangkan, kesesuaian materi dengan kompetensi, kesesuaian penilaian dengan kompetensi. Ahli memberi skor 4 karena melihat bahwa kriteria yang ada di dalam media berada pada kategori baik. Hal ini di dukung oleh teori Riyana (dalam Agustania, 2014:56) yang menjelaskan bahwa komponen kelayakan media pembelajaran dari sisi pengguna oleh anak meliputi aspek isi, materi, desain, instruksional, dan kemanfaatannya yang tepat. Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala (2005:136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran.

### **Hasil Penilaian Pada Uji Coba Perorangan**

Hasil uji coba perorangan telah di paparkan dengan jumlah skor 10 dari 6 butir dan diperoleh 100%, adapun kriteria yang di nilai adalah apakah media *busy book* yang anak-anak lihat menarik, apakah media *busy book* yang ada anak-anak suka, apakah dengan media yang ibu buat dapat membuat kalian semangat belajar, bagaimana perasaan kalian ketika melihat media *busy book* yang ibu buat senang atau tidak, dari ke lima kriteria yang di gunakan semuanya mendapat respon “ya” dengan kesimpulan bahwa media yang di kembangkan menarik dan dapat di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Suyadi (2014:22) menyatakan bahwa anak yang pada usia dininya mendapatkan

rangsangan yang cukup dalam mengembangkan otaknya akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar. Anak usia dini sangat antusias ketika di ajak untuk mengamati media pembelajaran *busy book* ini, ketika guru memberikan beberapa pertanyaan, anak dapat menjawab dengan baik dan benar. Anak menunjukkan keaktifannya selama menyimak tampilan simbol-simbol huruf dan gambar transportasi darat dan anakpun mengikuti instruksi yang di berikan oleh guru yaitu duduk dengan rapih, tenang dan tidak ribut. Komentar dari penilai untuk media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan adalah media menarik dan layak untuk di gunakan. Selanjutnya Sukiman (2012:18) menjelaskan bahwa pola pembelajaran guru dengan media merupakan pola pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran guru dibantu dengan alat bantu tertentu, namun pola pembelajaran ini berpusat pada guru.

### **Hasil Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil uji coba kelompok kecil sudah di paparkan dengan skor 30 dari 6 butir uji dan diperoleh 83%, kelompok kecil dilakukan untuk melihat keefektifan media pembelajaran *busy book* digunakan untuk kelompok anak pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun kriteria penilaian pada uji coba kelompok kecil adalah apakah bentuk media *busy book* yang ada sudah jelas anak-anak, apakah bentuk *busy book* yang anak-anak lihat menarik, apakah bentuk media *busy book* yang anak-anak suka, bagaimana perasaan kalian ketika melihat media *busy book* yang ibu buat senang atau tidak, apakah kalian bisa melihat dengan jelas gambar dan tulisan yang terdapat pada media *busy book*, apakah anak tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *busy book*, apakah guru boleh menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, apakah media pembelajaran *busy book* ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam aspek bahasa. Dari semua kriteria tersebut mendapat respon baik dengan opsi "ya" dengan kata lain bahwa media pembelajaran *busy book* dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bentuk kelompok. Komentar yang diberikan oleh penilai adalah media ini menarik dan dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan aspek bahasa pada anak usia dini. Menurut Arsyad (2002:24) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah pembelajaran akan semakin menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang akan lebih baik bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan. Hasil uji coba pada media *busy book* oleh anak sebagai pengguna produk berada pada kategori valid. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Arsyad (2011: 16-17) bahwa media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran sehingga anak memperoleh dan mengingat isi pembelajaran semakin besar.

### **Produk Akhir Pengembangan**

Media pembelajaran *busy book* yang sudah dikembangkan oleh peneliti digunakan dalam mengenal macam-macam kendaraan yang ada di darat pada anak usia 5-6 tahun ini

adalah jawaban dari rumusan masalah yang di ajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan. Pada produk pengembangan media pembelajaran *busy book* ini dilengkapi juga dengan buku panduan penggunaan bagi guru dan anak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya hasil pengembangan media pembelajaran *busy book* dapat disimpulkan bahwa kelayakan media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba ahli materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Pada kriteria kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli materi dengan jumlah skor 100% “sangat valid”, karena produk yang digunakan sudah layak digunakan, dan berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran kategori dengan jumlah skor 83% “valid”. Dan hasil uji coba ahli media pembelajaran dengan kategori 95% “sangat valid”, pada hasil uji coba penggunaan produk kepada ahli media bahwa media ini baik dan di lakukan tanpa revisi dan memiliki kategori “sangat baik”. Dengan demikian, media pembelajaran *busy book* ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

### **Saran Penggunaan**

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di TKK Satap SDK Olabolo, dapat di sarankan kepada:

#### 1. Bagi kepala sekolah

Dengan adanya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *busy book*, kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada pihak guru-guru dapat membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh anak usia dini.

#### 2. Bagi Guru

Guru perlu mengikuti pelatihan-pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang memiliki nilai edukatif dan pembuatan media yang baru sehingga dapat mengembangkan kemampuan aspek bahasa pada anak usia dini di TKK Satap SDK Olabolo.

#### 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik perlu belajar mengenal macam-macam transportasi yang ada di darat melalui media pembelajaran *busy book*.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain perlu memanfaatkan media ini untuk pengembangan aspek bahasa terutama dalam mengenal macam-macam transportasi pada anak usia dini. Peneliti ini dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas dengan memperhatikan usia pada anak, fasilitas

media yang menunjang pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran *busy book* ini bisa berupa kelompok atau perorangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, A. (2014). *Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Chandra, Edy (2017). *Citra Media Informasi Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. Vol 1. No 2.
- Depdiknas (2007). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mufliharsi (2017). *Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK*. *Jurnal Universitas PGRI Indraprasta*. Vol 5 No 2.
- Nurlaela, Lela (2018). *Pengembangan Media pembelajaran Busy Book dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Waihalim bandar lampung tahun Ajaran 2017/2018*. *Jurnal Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung*. <http://repositori.radenintan.ac.id/id/eprint/5720>
- Pedoman penulisan skripsi STKIP CITRA BAKTI
- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)
- Permendikbud. (2014). *Kurikulum Pendidikan Khusus*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sofnidar & Yuliana. (2018). *Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik*. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 2.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja
- Suyadi & Maulidya Ulfah. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.