

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D

Mila Karmeliya Firdaus^{1*}, Dewa Ayu Puteri Handayani²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 January 2021
Revised 13 February 2021
Accepted 01 April 2021
Available online 25 April 2021

Kata Kunci:

busy book, mengenal huruf, 3D

Keywords:

busy book, recognize letters, 3D



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

ABSTRAK

Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode *teacher center*, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Selain itu kurangnya media pembelajaran membuat siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dalam mendukung pembelajaran mengenal huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur ADDIE. Adapun subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang ahli. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori valid dan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 1,00 sehingga mendapatkan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa usia dini.

ABSTRACT

Many students are not interested in learning. This is because the teacher uses the teacher center method, thus making students feel bored in learning. In addition, the lack of learning media makes students less understanding of the subject matter presented by the teacher. This study aims to develop Busy Book learning media to support learning to recognize letters. This type of research is research and development (Research and Development) using the ADDIE procedure. The subjects in this study found 4 experts. The techniques used in collecting data are observation, interviews, and anget. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The technique used to analyze the data is qualitative and quantitative analysis. The results of this study are based on the results of assessments carried out by learning material experts, the media developed to get a value of 1.00 so that included in the valid category and the results of the assessment carried out by learning media experts got 1.00 so that it got a valid category. It can be said that the Busy Book media developed is feasible to be applied in the learning process. The implication of this research is that the developed media can be used by teachers in the learning process so as to improve the ability to recognize letters in early childhood students.

1. Pendahuluan

Setiap manusia berhak untuk mendapatkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan yang baik sesungguhnya dimulai sejak usia dini sehingga dapat menumbuhkan kepribadian serta potensi yang ada pada diri anak (Fauziddin, 2015; Sari & Setiawan, 2012). Salah satu pendidikan awal yang didapatkan yaitu taman kanak-kanak. Taman kanak-kanan merupakan salah satu Lembaga

pendidikan bagi anak usia dini pada usia 4 hingga 6 tahun (Hasiana & Wirastania, 2018; Mardiyah, Yulianingsih, & Putri, 2021; Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi, 2019). Taman kanak-kanak (TK) ini adalah salah satu upaya pemerintah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak serta meningkatkan kesiapan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Ayuni, Marini, Fauziddin, & Pahrul, 2021; Shaleh & Anhusadar, 2021). Anak usia dini merupakan individu yang akan mulai belajar untuk mengenal dunia dan lingkungan disekitarnya, sehingga memerlukan pembelajaran yang baik. Anak usia ini memiliki perkembangan kecerdasan yang cepat sehingga perlu dibina dengan baik (Fadlilah, 2020; Amira Adlina Ulfah, Dimiyati, & Putra, 2021). Pada masa ini anak usia dini akan mulai untuk belajar berpikir kritis dan sangat mudah dalam menyerap informasi yang didengarnya. Hal ini yang menyebabkan pendidikan usia dini adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan seorang anak (Darmiatun & Mayar, 2020; Ruiyat et al., 2019). Kegiatan pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan serta potensi yang ada pada diri anak usia dini (Khadijah, Arlina, Hardianti, & Maisarah, 2021; Lestariani, Mahadewi, & Antara, 2019).

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar (Nurani & Mayangasri, 2017; Pratiwi & Rahmah, 2018). Hal ini disebabkan proses pembelajaran hanya bersifat *teacher center* sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar (Dewi, Tirtayani, & Kristiantari, 2018; Jatmikowati, Angin, & Ernawati, 2015; A. Wulandari & Suparno, 2020). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Barunawati Denpasar, ditemukan permasalahan yaitu masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan anak merasa bosan dalam belajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa yang rendah terhadap materi pembelajaran (Neppala et al., 2018; Noroozi & Mulder, 2017). Buku yang disediakan di sekolah memiliki tampilan yang kurang menarik perhatian anak, sehingga mudah membuat anak merasa bosan karena kurangnya kreativitas dalam suatu pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemampuan anak yang masih rendah. Beberapa anak sudah hafal huruf alfabet namun belum mengetahui bagaimana bentuk dari alfabet tersebut. Jika dibiarkan, maka hal ini akan mengakibatkan hasil pembelajaran pada siswa tidak maksimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, siswa juga akan kesulitan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa (Hardiyanti, Husain, & Nurabdiansyah, 2019; Triutami, Sudhita, & Tegeh, 2014). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cepat (Puspitorini, Subali, & Jumadi, 2014; Qumillaila, Susanti, & Zulfiani, 2017; Sunismi, 2015). Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik dan memiliki keunikan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, maka media pembelajaran akan menjadi sangat penting, karena anak usia dini memiliki karakteristik belajar sambil bermain (Nuranisa et al., 2018; Putri, Handayani, & Akbar, 2020). Media pembelajaran yang digunakan guru harus bisa menggambarkan materi yang diajarkan, sekaligus dapat mengajak anak bermain (Aprinawati, 2017; Zeptyani & Wiarta, 2020). Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat serta pemahaman siswa dalam belajar yaitu media *Busy Book*.

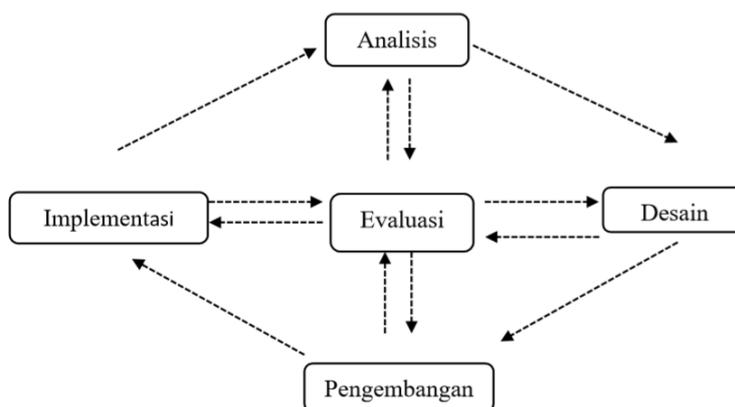
Media *Busy Book* merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu siswa dalam belajar. Media ini akan membantu siswa dalam mengenal huruf. Media ini terbuat dari kain (umumnya kain flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warni, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik anak secara halus (Suwatra, Magta, & Christiani, 2019; Azra Aulia Ulfah & Rahmah, 2017). Media ini merupakan sebuah buku yang terbuat dari kain flanel yang berisikan sebuah gambar dan tulisan. Media ini dapat melatih anak usia dini dari aspek bahasa, kognitif, dan motorik (Qazi et al., 2021; Azra Aulia Ulfah & Rahmah, 2017). Aspek-aspek yang perlu dikembangkan melalui media *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini diantaranya yaitu membangun suasana yang menyenangkan bagi anak usia dini, menambah pengalaman belajar, dan menambah pengetahuan mengenal huruf melalui gambar yang terdapat di sekitar anak (Afrianti & Wirman, 2020; Suwatra et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai media *Busy Book* menyatakan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Rizki & Fitriyanawati, 2020). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media *Busy Book* dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa dalam belajar (Hartati & Ardisal, 2021; Mafulah & Purnawati, 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Busy Book* dapat meningkatkan motivasi dan membantu siswa dalam belajar.

Belum adanya kajian penelitian mengenai penggunaan media *busy book* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kebaruan penelitian ini yaitu membuat desain *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini pada TK Barunawati Denpasar. Selain itu, kelemahan dari pengembangan media *Busy Book* sebelumnya adalah tidak mencakup pengembangan materi mengenal huruf pada siswa, sehingga penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan akan melengkapi penelitian sebelumnya yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dalam mendukung pembelajaran mengenal huruf. Diharapkan media pembelajaran *Busy Book* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga berdampak pada meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluating* (evaluasi) (Tegeh & Kirna, 2010). Pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan karena situasi covid-19.



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan, objek dalam penelitian ini adalah merupakan ahli media, ahli materi yang berjumlah 4 orang ahli. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan pada pembelajaran guru dan siswa. Wawancara dilakukan pada guru dan orang tua untuk mengetahui perkembangan anak di rumah. Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan validasi ahli. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi kuesioner yang digunakan tersaji pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1. Kesesuaian media <i>Busy Book</i> terhadap karakteristik anak 2. Kesesuaian media <i>Busy Book</i> dengan tingkat pencapaian perkembangan anak
2	Tujuan	1. Media <i>Busy Book</i> untuk mendukung kemampuan mengenal huruf anak usia dini 2. Media <i>Busy Book</i> sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi

No	Aspek	Indikator
		yang akan diberikan.
3	Isi Materi	1. Media buku <i>Busy Book</i> mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak 2. Keruntutan abjad pada media <i>Busy Book</i>
4	Bahasa	1. Media <i>Busy Book</i> menggunakan kalimat pernyataan yang netral 2. Bahasa yang ada dalam media <i>Busy Book</i> mudah dipahami oleh anak
5	Motivasi	1. Materi dalam <i>Busy Book</i> dapat menambah motivasi belajar anak 2. Media <i>Busy Book</i> menambah rasa ingin tahu, dan penasaran anak dalam mengenal huruf
6	Hasil Belajar	1. Kualitas hasil belajar anak akan jauh lebih baik karena bentuk <i>Busy Book</i> Konkret 2. Media <i>Busy Book</i> dapat menambah semangat anak dalam belajar mengenal huruf

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

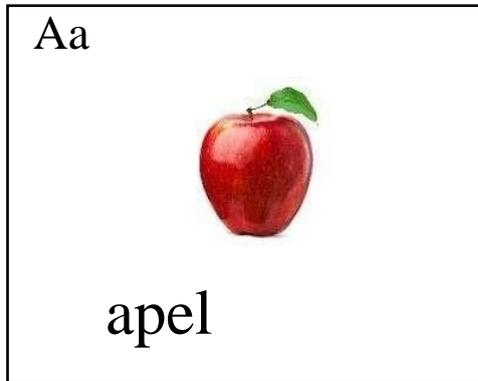
No	Aspek	Indikator
1	Keseuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1. Media <i>Busy Book</i> sesuai dengan materi pembelajaran pengenalan huruf. 2. Media <i>Busy Book</i> dapat meningkatkan kemampuan huruf anak
2	Kemenarikan	1. Warna yang digunakan dalam media <i>Busy Book</i> dapat menarik perhatian anak 2. Kesesuaian tata letak huruf dan gambar pada media <i>Busy Book</i> .
3	Tampilan Teks	1. Ukuran teks dapat mudah dibaca oleh anak 2. Jenis huruf yang digunakan mudah dipahami oleh anak. 3. Kesesuaian format penulisan abjad A-Z pada media <i>Busy Book</i>
4	Tampilan Gambar	1. Warna pada media <i>Busy Book</i> dapat menarik perhatian anak 2. Bentuk gambar pada media <i>Busy Book</i> berbentuk 3 dimensi.
5	Kemudahan	1. <i>Busy Book</i> dapat memudahkan anak untuk memahami materi pengenalan huruf A-Z. 2. <i>Busy Book</i> dapat dibawa dengan mudah kemanapun anak pergi

Metode analisis digunakan dalam menguji validitas isi adalah menggunakan teori (Candiasa, 2011). Metode analisis validitas butir instrumen kemampuan mengenal huruf yang digunakan adalah berdasarkan *Content Validity Ratio (CVR)* dan *Content Validity Index (CVI)*. Selanjutnya, hasil validitas akan dikelompokkan dengan skala yang meliputi validitas isi sangat tinggi, validitas isi tinggi, validitas isi sedang, validitas isi rendah, dan validitas isi sangat rendah (Candiasa, 2011). Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa tanggapan, saran, dan kritik. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor yang didapatkan dari para ahli.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Busy Book* dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE dengan melalui beberapa tahap yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun prosedur yang digunakan pada penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut. Pertama, tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan siswa, serta permasalahan yang terjadi. Pada tahap ini, data yang diperoleh adalah kurangnya pemahaman siswa dalam mengenal huruf, serta kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh sebab itu, sehingga penulis merancang inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta permasalahan yang ditemukan dalam tahap analisis. Adapun dalam hal ini penulis menggagaskan media pembelajaran menggunakan *Busy Book* sebagai pendukung pembelajaran mengenal huruf di TK Barunawati Denpasar. Tahap kedua, perencanaan (*design*). Pada tahap kegiatan yang dilakukan yaitu mendesain media *Busy Book* dengan cara mengumpulkan beberapa gambar benda yang biasa ditemukan anak dalam aktivitas sehari-hari. Pendesainan benda ini dimulai dari benda yang berawalan huruf A hingga Z. Untuk memudahkan pemahaman dan pelafalan, maka akan diberikan bantuan ejaan dari setiap benda yang ada. *Busy Book* yang dibuat memiliki ukuran 20x20 cm dan

menggunakan dasar kain katun. Kain katun dipilih karena tidak mudah berbulu sehingga aman digunakan dan berjangka panjang. Selain kain katun, juga digunakan kain flanel sebagai aplikasi tempelan bergambar pada isi *Busy Book*. Adapun rancangan dari *Busy Book* yang dibuat adalah sebagai berikut. Tahap ketiga, pengembangan (*development*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu mengembangkan media yang dibuat yaitu *Busy Book*. Media yang dikembangkan berdasarkan rancangan media yang sebelumnya telah dibuat pada tahap desain. Adapun hasil media *Busy Book* yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.



Gambar 2. Desain *Busy Book*



Gambar 3. Media *Busy Book* yang dikembangkan

Setelah media *Busy Book* dikembangkan, maka tahap selanjutnya yaitu uji media yang telah dikembangkan yang akan dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Adapun hasil uji media yang telah dikembangkan oleh para ahli disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Media *Busy Book*

No	Ahli	Nilai CVR	Keterangan
1	Ahli Materi Pelajaran	1,00	Valid
2	Ahli Media Pembelajaran	1,00	Valid

Berdasarkan hasil analisis data yang tersaji pada tabel 3, uji media yang dilakukan oleh ahli materi pelajaran mendapatkan nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori valid. Hasil uji ahli media pembelajaran juga mendapatkan nilai 1,00 sehingga termasuk dalam kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Komentar dan Hasil Perbaikan Media *Busy Book*

Komentar dan Saran	Hasil Perbaikan
Pada aspek penilaian butir komposisi dihapus karena tidak diperlukan dalam uji validitas media, dan menambahkan aspek penilaian tampilan gambar.	1. Warna pada media <i>Busy Book</i> dapat menarik perhatian anak 2. Bentuk gambar pada media <i>Busy Book</i> berbentuk 3 dimensi

Masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran digunakan sebagai menyempurnakan produk *Busy Book* yang telah dikembangkan sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil revisi media pembelajaran *Busy Book* tersaji pada gambar berikut.



Gambar 4. Hasil Revisi Media *Busy Book*

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan yaitu berupa *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Media *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Media *Busy Book* yang dikembangkan menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar. Hal ini juga sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar (Chang et al., 2020; Heo & Toomey, 2020). Pemilihan benda dalam penunjang pengenalan huruf pada anak dilakukan secara acak. Media *Busy* yang dikembangkan mudah untuk dibaca dan dipahami oleh siswa usia dini. Penambahan gambar benda dalam isi *Busy Book* adalah agar anak semakin mudah memahami ejaan. Penggunaan media gambar juga menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Herdiansyah, Cholily, & Cahyono, 2019; Khan & Masood, 2015; Umbara, Sujana, & Negara, 2020a). Desain dan pemilihan warna yang menarik juga dipertimbangkan dalam mengembangkan media ini. Pemilihan warna yang menarik dan sesuai juga meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Mardati, Asih, & Wangit, 2015; Nuswowati, Susilaningsih, Ramlawati, & Kadarwati, 2017). Desain latar halaman yang digunakan dalam isi buku tidak berbeda dengan sampul depan. Hal tersebut dilakukan agar terjadi keharmonisan dalam *Busy Book*, sehingga tidak membuat mata anak lelah, mengingat huruf ejaan sudah berwarna-warni. Fungsi warna biru dengan bintik putih dijadikan sebagai dasar sampul adalah untuk memberikan kesan yang ceria dan enerjik. Penambahan hiasan dinosaurus adalah untuk memberikan kesan yang ceria untuk anak. Tema yang diangkat dalam desain sampul ini adalah simpel dan menarik, agar anak tertarik membacanya. Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa buku anak harus bersifat menarik dan sederhana agar dapat merangsang minat mereka (Awaludin, Wibawa, & Winarsih, 2020; V. Wulandari, Abidin, & Praherdhiono, 2019).

Kedua, media *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada media *Busy Book* juga memberikan contoh ilustrasi seperti huruf "a" adalah buah apel. Penggunaan objek pada media juga dapat menambah pengetahuan anak mengenai pembendaharaan kata (Dianawati, 2019; Gunawan, Sahidu, Harjono, & Suranti, 2017). Pada sampul juga diberikan judul agar lebih memudahkan siswa memahami materi pembelajaran materi yang disajikan pada media (Suaeb, Degeng, & Amirudin, 2017; Umbara, Sujana, & Negara, 2020b). Pada halaman akhir buku *Busy Book* juga berisikan huruf abjad A hingga Z, dengan bentuk kapital dan huruf kecil. Hal tersebut dilakukan untuk merangsang dan membantu daya ingat anak akan materi yang sudah dibacanya dalam *Busy Book*. Media pembelajaran yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Qistina, Alpusari, Noviana, & Hermita, 2019; Rosnihayati, 2017; Yahya, 2014).

Ketiga, media *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa. Media *Busy Book* merupakan media interaktif yang dapat membantu siswa dalam belajar (Suwatra et al., 2019; Azra Aulia Ulfah & Rahmah, 2017). Media yang dikembangkan berisikan aktivitas permainan sederhana yang dapat merangsang kemampuan motorik anak. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang berisikan aktivitas permainan akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan pada media (Barnaba & Asruddin, 2018; Fatmasari, Purba, & Salikun, 2019; Safitri, Primiani, & Hartini, 2018). Media *Busy Book* ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik anak. Selain ini media pembelajaran ini dapat meningkatkan suasana belajar menyenangkan bagi anak. Temuan penelitian

sebelumnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang disukai oleh siswa dapat menciptakan suasana yang menyenangkan (Boyd, 2019; Jogeza et al., 2021).

Temuan penelitian lainnya mengenai media *Busy Book* menyatakan bahwa penerapan strategi bermain dengan menggunakan media *Busy Book* untuk meningkatkan fisik motorik halus anak usia dini (Utomo, Ramli, & Furaidah, 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media *Busy Book* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Prakarsi, Karsono, & Dewi, 2020; Yuniarni, 2021). Berdasarkan temuan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* adalah media pembelajaran yang dapat merangsang semangat serta motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang telah dikembangkan yaitu *Busy Book* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Media *Busy Book* juga dapat membantu pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, terutama kemampuan mengenal huru pada anak usia dini.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis data, media *Busy Book* mendapatkan kategori sangat tinggi (valid). Dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* layak diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Media *Busy Book* yang dikembangkan cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam mengajar dan membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga berdampak baik pada motivasi anak usia dini dalam belajar.

Daftar Rujukan

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Awaludin, Wibawa, & Winarsih. (2020). Integral Calculus Learning Using Problem Based Learning Model Assisted by Hypermedia-Based E-Book. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.23106>.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>.
- Barnaba, & Asruddin. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2646>.
- Boyd, L. (2019). Using Technology-Enabled Learning Networks to Drive Module Improvements in the UK OpenUniversity. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–7. <https://doi.org/10.5334/jime.529>.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 1(155). <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.327>.
- Dewi, N. K., Tirtayani, L. A., & Kristiantari, R. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di Paud Gugus Anggrek, Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>.

- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah UNY*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>.
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4447>.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak- Kanak Pembina Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.55>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i2.13514>.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiandyah. (2019). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Imajinasi Seni Dan Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>.
- Hartati, P. T., & Ardisal, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media Busy Book bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 9(2). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/112185>.
- Hasiana, & Wirastania. (2018). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 131-138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Herdiansyah, H., Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8418>.
- Jaiton, Yusuf, A., & Yuniarni, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Metode Proyek Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kecamatan Sekadau Hilir. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(5). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/15410>.
- Jatmikowati, T. E., Angin, R., & Ernawati, E. (2015). Model Dan Materi Pendidikan Seks Anak Usia Dini Perspektif Gender Untuk Menghindarkan Sexual Abuse. *Cakrawala Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7407>.
- Jogezai, N. A., Baloch, F. A., Jaffar, M., Shah, T., Khilji, G. K., & Bashir, S. (2021). Teachers' Attitudes Towards Social Media (SM) Use in Online Learning Amid The COVID-19 Pandemic: The Effects of SM Use by Teachers and Religious Scholars During Physical Distancing. *Journal Heliyon*, 7(4), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06781>.
- Khadijah, K., Arlina, A., Hardianti, R. W., & Maisarah, M. (2021). Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>.
- Khan, F. M. A., & Masood, M. (2015). The Effectiveness of an Interactive Multimedia Courseware with Cooperative Mastery Approach in Enhancing Higher Order Thinking Skills in Learning Cellular Respiration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 977-984. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.567>.
- Lestariani, L. P., Mahadewi, L. P. P., & Antara, P. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran tari kreatif terhadap kemampuan motorik kasar kelompok b gugus I Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 236-245. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.19010>.
- Mafulah, S., & Purnawati, M. (2020). Pelatihan Pembuatan Busy Book Berbahan Flannel Pada Guru Tk Al-Ghaffar Desa Mulyoagung Kecamatan DAU. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/btjpm.v2i2.2109>.
- Mardati, Asih, & Wangit. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120- 132. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2021). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Neppala, P., Sherer, M. V., Larson, G., Bryant, A. K., Panjwani, N., Murphy, J. D., & Gillespie, E. F. (2018). An Interactive Contouring Module Improves Engagement and Interest in Radiation Oncology Among Preclinical Medical Students: Results of a Randomized Trial. *Practical Radiation Oncology*, 8(4), e190–e198. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.01.001>.
- Noroozi, O., & Mulder, M. (2017). Design and Evaluation of a Digital Module with Guided Peer Feedback for Student Learning Biotechnology and Molecular LifeSciences, Attitudinal Change, and Satisfaction. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 45(1), 31–39. <https://doi.org/10.1002/bmb.20981>
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>.
- Nuranisa, L., Triani, M., Hidayah, W. A., Aurelia, P. M., Sanusi, D. A., Khoeriyah, N. N., & Fatwa, E. F. K. L. (2018). Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2). Retrieved from <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/286/189>.
- Nuswowati, M., Susilaningasih, E., Ramlawati, & Kadarwati, S. (2017). Implementation of problem-based learning with green chemistry vision to improve creative thinking skill and students' creative actions. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.9467>.
- Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekiawan*, 8(2).
- Pratiwi, & Rahmah. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran untuk Mengembangkan Motorik Halus AUD. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2018.181-190>.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 413–420. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Qazi, A., Qazi, J., Naseer, K., Zeeshan, M., Qazi, S., Abayomi-alli, O., ... Haruna, K. (2021). Adaption of Distance Learning to Continue the Academic Year Amid COVID-19 Lockdown. *Journal Pre-Proofs (Children and Youth Services Review)*, 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106038>.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7649>.
- Qumillaila, Susanti, & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 57–69. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/9786/pdf.%0A>.
- Rizki, E. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2706>.
- Rosnihayati. (2017). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SDN 003 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 306–313. Retrieved from <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/4110/3984>.
- Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini DOI*, 3(2), 518–526. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.256>.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.
- Sari, K. M., & Setiawan, H. (2012). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.
- Shaleh, M., & Anhusadar, L. (2021). Kesiapan Lembaga PAUD dalam Pembelajaran Tatap Muka pada New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1139>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media

- Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Suwatra, Magta, & Christiani. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 185–193. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Triutami, I. G. A. A. D., Sudhita, I. W. R., & Tegeh, I. M. (2014). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v2i1.3239>.
- Ulfah, Amira Adlina, Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>.
- Ulfah, Azra Aulia, & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 6(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/8121>.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020a). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 13–25. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Umbara, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020b). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Utomo, I. A., Ramli, M., & Furaidah, F. (2018). Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12553>.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>.
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p037>.
- Yahya, N. (2014). Model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media kultur jaringan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa kelas XII IPA2 SMA negeri 1 bangsri. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 154–159. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3115>.
- Yuniarni, D. (2021). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1336>.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.