

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *BUSY BOOK* UNTUK STIMULASI
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
TK SAVE THE KIDS BANDA ACEH**

Elika Rizki^{*1}, RizaOktariana², dan Fitriah Hayati³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada (1) Bagaimanakah proses pembuatan media busy book untuk mentimulasi Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, (2) Bagaimanakah langkah-langkah permainan *busy book* untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak, dan (3) Bagaimanakah tingkat validitas media *busy book* menurut ahli. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui (1) proses pembuatan *busy book*, (2) langkah-langkah permainan *busy book*, dan (3) tingkat validitas media *busy book* oleh ahli. Jenis penelitian adalah R&D (*Research and Development*), lokasi penelitian di TK Save The Kids Banda Aceh. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi media oleh guru dan data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan media *busy book* dari masing-masing validator pada tahap awal yaitu: (1) validator B1 95% (hasil validasi guru satu), 95% (hasil validasi guru dua), (2) validator B2 92,5% (hasil validasi guru satu), 90% (hasil validasi guru dua). Dan pada tahap validasi akhir yaitu : (1) validator B1 97,5% (hasil validasi guru satu), 97,5% (hasil validasi guru dua), (2) validator B2 97,5% (hasil validasi guru satu), 95% (hasil validasi guru dua). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Permainan *Busy Book* Untuk Menstimulasi Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun TK Save The Kids Banda Aceh layak digunakan.

Kata Kunci: permainan *busy book*, mengenalkan konsep bilangan

Abstract

The concept of numbers is part of mathematics, it is necessary to develop numeracy skills that are indispensable in everyday life, especially the concept of numbers which is also the basis for developing mathematical skills and readiness to attend basic education. The formulation of the problem in this study is focused on (1) How is the process of making busy book media to stimulate the ability to recognize the concept of numbers in children, (2) What are the steps for the busy book game to stimulate the ability to recognize the concept of numbers in children, and (3) the validity of busy book media according to the expert. The research objectives were to determine (1) the process

*correspondence Address
E-mail: elikarizki98@gmail.com

of making the busy book, (2) the steps for the busy book game, and (3) the level of validity of the busy book media by the expert. The type of research is R&D (Research and Development), the research location is in Kindergarten Save The Kids Banda Aceh. The instrument used was a media validation sheet by the teacher and the data were analyzed using the Likert scale percentage formula. The results of this study indicate the level of validity of busy book media from each validator in the early stages, namely: (1) B1 validator 95% (one teacher validation result), 95% (two teacher validation result), (2) B2 validator 92.5 % (one teacher validation result), 90% (two teacher validation result). And at the final validation stage, namely: (1) validator B1 97.5% (one teacher validation result), 97.5% (two teacher validation results), (2) B2 validator 97.5% (one teacher validation result) , 95% (two teacher validation results). Based on these data, it can be concluded that the Busy Book Game Development to Stimulate Recognizing the Concept of Numbers for 5-6 Years Old Children Kindergarten Save The Kids Banda Aceh is feasible to use.

Keywords: busy book game, recognizing the concept of numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia yang telah di jabarkan di dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system nasional pasal 1 ayat 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengembangan dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya masyarakat bangsa dan Negara. Pada pasal 5 ayat 1 disebut juga bahwa setiap warga Negara mempunyai hal yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan anak usia dini secara umum bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan potensi anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang di anut (Suyadi dan Ulfah, 2013 : 11)

Usia dini merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Anak usia dini biasanya antara umuru 0-6 tahun, dimana anak tersebut sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu anak usia dini dikatakan berada pada masa *Golden Age* dibandingkan usia selanjutnya. Masa ini adalah masa yang tepat untuk mempersiapkan segenap potensi fisik, kognitif, mental dan moral seorang anak dengan sebaik-baiknya dengan tetap menghargai setiap keunikan individu sebagai manusia. Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun.

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010 : 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Wiwik Pertiwi, 2017 : 107) merupakan masa golden age dimana pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan baik fisik maupun motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan moral

oleh karena itu sangat penting untuk memberikan pembelajaran untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Menurut Fadillah (2012 : 19) mengatakan “anak usia dini ialah anak yang berkisaran antara 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah , masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadian.” Lembaga pendidikan yang berperan dalam memfasilitasi pertumbuhan anak usia dini di kenal dengan sebutan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan kembang secara tepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat di butuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak di berikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Anak usia dini harus di berikan stimulasi sejak dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan di perlukan peran orang dewasa, orang tua, maupun pendidikan untuk memberikan perhatian secara khusus dengan cara memberikan pengalaman yang bermakna sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal Anita (dalam Cut Fajriani, 2018 : 8).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah di masukan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28). Undang-undang sistem pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa “suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesehatan dan memasuki pendidikan lebih lanjut”. Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah di amanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang di lakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Secara umum program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan

yang dianutnya. PAUD adalah investasi untuk anak dalam menghadapi hidupnya di masa yang akan datang.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar), dimana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuannya untuk membantu meletakkan perkembangan sikap moral, nilai-nilai agama, emosional, kemandirian juga pengetahuan dasar berbahasa, kognitif, fisik, motorik. Sehingga permainan cocok diterapkan pada anak usia tersebut untuk digunakan system pembelajaran dan seni.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda begitupun dalam tingkat pencapaiannya. Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Menurut Lina Amelia dan Helmidar (2017: 13) Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 5-6 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalan konsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia.

Menurut Ahmad Susanto (dalam Lina Amelia dan Helmidar, 2017: 14) karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 5-6 tahun yaitu : (1) membilang sampai dengan sepuluh, (2) menyebutkan urutan bilangan, (3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda, (4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10, (5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Menurut Fitriah Hayati dan Sari Mustika (2016: 2) Konsep bilangan atau angka sebaiknya diperkenalkan mulai usia dini dikarenakan konsep angka merupakan modal dasar anak dalam mengenal ilmu matematika. Menurut Saleh (dalam Fitriah Hayati dan Sari Mustika, 2016: 2) bahwa bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat dan seterusnya.

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti "tengah, perantara atau pengantar". Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan". Dalam Kamus Bahasa Indonesia

mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk". Media merupakan bagian dari proses komunikasi seperti papan tulis, kapur, dan alat peraga. Dengan media proses pembelajaran dalam kelas akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Geralch dan Ely (dalam Rasimidiin dkk, 2012 : 64) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kajian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media.

Secara lebih khusus Arsyad (dalam Rasimidinn ddk, 2012 : media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dalam hal ini media harus mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata yang terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat.

Dunia anak adalah dunianya bermain, dimana pembelajaran di sekolah dikelola dengan cara bermain. Bermain berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat (Fadillah, ddk: 2014). Menurut Santrock yang dikutip oleh Maulidah, N dan Santoso, A (2012), mengatakan permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak (Maulidah, N dan Santoso, A: 2012 dalam Erikson dan Fried).

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah busy book yang dipopulerkan Tresita Diana (dalam Dwi Utami 2016:27-28) yaitu buku kain yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku. Mufliharsi (2017: 1) menyatakan bahwa busy book adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai alat peraga.

Menurut Kreasiumpy (dalam Lela Nurlaela 2018: 31-32) *Busy Book* merupakan sebuah buku yang biasanya terbuat dari kain flannel yang berisi gambar-gambar yang bertujuan

untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Manfaat *Busy Book* diberikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional.

Busy Book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama kain flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit.

Menurut Azra Aulia Ulfah dan Elva Rahma (2017: 29) Anak usia dini lebih cenderung tertarik dengan buku-buku yang banyak gambar dibandingkan dengan buku-buku yang banyak teksnya. Oleh karena itu, *busy book* perlu dibuat dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini. Dengan adanya *busy book* yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi anak usia dini dalam belajar dan akan lebih jauh menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “(1) Bagaimanakah proses pembuatan media busy book untuk mentimulasi mengenal konsp bilangan pada anak? (2) Bagaimanakah langkah-langkah permainan *busy book* untuk menstimulasi mengenal konsep bilang pada anak? (3) Bagaimanakah tingkat validitas media *busy book* menurut ahli ?

Adapun penelitian ini bertujuan untuk: “(1) Untuk mengetahui proses pembuatan media *busy book* untuk menstimulasi mengenal konsep bilangan pada anak, (2) Untuk mengetahui langkah-langkah permainan *busy book* untuk menstimulasi mengenal konsep bilangan pada anak, (3) Untuk mengetahui tingkat validasi media *busy book* oleh ahli.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk. Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2010) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi (untuk 4 orang guru kelompok B). Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan. Pengertian bermain menurut beberapa pakar pendidikan (dalam Fadillah, 2019 : 7-8) menuliskan : menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan, Sedangkan menurut Docket dan Flier, bermain merupakan kebutuhan bagianak, Karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan bermain anak lebih mudah memahami pembelajaran dan anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selainitu, bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti kognitif, fisik-motorik, logika-matematika, bahasa moral-agama, danseni.

Media adalah alat peraga yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada seseorang. Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Menurut Noehi Nasution (dalam Adam, 2015:79) menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar (dalam Adam, 2015:79).sedangkanAristo Rahardi (dalam Adam, 2015:79) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Dari pernyataan ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar atau alat peraga yang digunakan guru / pendidik

untuk menyalurkan informasi yang mengandung materi pelajaran kepada siswa / peserta didik. Media pembelajaran dapat dirancang sendiri oleh guru hal ini dapat memudahkan guru menguasai isi materi yang ingin di berikan kepada anak didik.

Penelitian dan pengembangan media yang dilakukan peneliti dengan sebuah perencanaan tahap awal adalah observasi ke sekolah TK Save The Kids Banda Aceh. Langkah awal yang akan dilakukan dalam pembuatan media *busy book* adalah:

1. Pemilihan alat dan bahan

Disini alat dan bahan yang digunakan peneliti setelah perbaikan/revisi ialah: (1) kain flannel, (2) perekat digunakan untuk menempelkan angka dan gambar binatang agar memudahkan anak untuk menempelkan angka, (3) kancing baju digunakan digunakan untuk menyatukan kaki dan sayap ayam agar terlihat menarik, (4) mata-mata mainan digunakan untuk mata binatang yang ada di *busy book*, (5) manik-manik digunakan untuk tangan-tangan gurita agar anak bisa menghitung ada berapa manik-manik yang ada pada *busy book*, (6) karon digunakan untuk melapisi lembar *busy book* untuk kekokohan bentuk media. Sedangkan alat yang digunakan ialah: Gunting, penggaris, Penggaris huruf dan angka, pensil, jarum, benang, dan Lem tembak.

2. Mempersiapkan rancangan atau desain media

Setelah dilakukan perbaikan/revisi mengenai rancangan atau cara pembuatan media *busy book*. Disini peneliti menggunakan 8 cara dalam pembuatan media, hanya saja peneliti menambahkan sedikit catatan untuk guru mengenai waktu yang dibutuhkan untuk membuat media kurang lebih 3-4 hari, bisa dilakukan berkelompok atau individu, untuk anak jika tidak bisa menggunakan kain flannel untuk menggunting atau membuat pola gambar binatang yang ada pada *busy book* bisa digantikan dengan kertas origami untuk memudahkan anak untuk menggunting pola gambar binatang tersebut sesuai dengan kemampuan anak.

3. Setelah media selesai dirancang, kemudian membuat cara bermainnya itu menempel dan bercerita:

Cara bermain menempel pada *busy book* setelah dilakukan perbaikan/revisi dan pada draft awal langkah-langkah penggunaan peneliti hanya membuat 8 tahap permainan dan setelah dilakukan revisi peneliti menambahkan 3 tahap lagi, sehingga pada draft revisi langkah-langkah permainan media *busy book* dengan menempel berjumlah 11 tahap, sedangkan cara bermain cerita peneliti juga membuat 8 tahap permainan setelah dilakukan revisi peneliti menambah 3 tahap lagi, sehingga draft revisi langkah-langkah bermain cerita berjumlah 11 tahap.

Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh guru. Ada beberapa pendapat ahli mengenai validasi/validitas ialah validasi atau validitas menurut Gronlund & Linn (dalam Payadnya, 2020:29) validitas adalah ketepatan interpretasi yang dibuat dari hasil pengukuran atau evaluasi, menurut Arikunto (dalam Payadnya, 2020:29) validasi adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen bersangkutan yang mampu mengukur apa yang akan diukur, sedangkan menurut Azwar (dalam Payadnya, 2020:29) validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya, dan menurut Sugiyono (dalam Payadnya, 2020:29) uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Dari penjelasan ahli di atas maka dapat disimpulkan validasi/validitas adalah mengukur/menilai sejauh mana tingkat perbedaan skor kelayakan sebenarnya yang dinilai oleh ahli pada suatu penelitian.

Pada penelitian ini *mediabusy book* divalidasi dengan menggunakan 3 jenis lembar validasi yaitu: (1) validasi pembuatan media, (2) validasi langkah-langkah bermain, dan (3) validasi media *busy book*. Dari hasil validasi muncul kritik dan saran dari validator, jadi peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator adalah sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Cara Pembuatan Media *Busy Book*

Pada draft revisi awal mengenai cara pembuatan media setelah melakukan validasi ada beberapa masukan bahwa warna media kurang menarik dan bentuk media kurang kokoh. Berdasarkan masukan tersebut sehingga peneliti melakukan perbaikan. Setelah peneliti melakukan perbaikan mengenai warna dan kekokohan media, pada langkah awal peneliti menggunakan warna gelap dan tidak menggunakan karton, setelah direvisi peneliti mengganti warna media menjadi warna yang cerah dan peneliti menambahkan karton di lapisinya dalam setiap lembar *busy book* untuk kekokohan media agar mudah digunakan.

Pada tahap langkah-langkah bermain, peneliti telah melakukan perbaikan sehingga mendapatkan kelayakan yang diberikan oleh validator, sehingga langkah-langkah bermain dapat diterapkan pada pembelajaran TK.

1) Hasil Validasi Langkah-Langkah bermain

Pada draft revisi awal mengenai langkah-langkah bermain setelah melakukan validasi mendapatkan beberapa masukan untuk menyempurnakan langkah-langkah

bermain, setelah mendapatkan masukan peneliti melakukan perbaikan mengenai langkah-langkah bermain yaitu peneliti menambahkan yaitu: (1) guru menjelaskan peraturan bermain, (2) guru mengajak anak mengelompokkan jenis binatang sesuai tempat tinggalnya, misalnya binatang yang hidup di darat, air, dan udara, (3) guru dan anak menyanyikan lagu sesuai dengan tema. Sedangkan pada langkah bermain cerita peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari validator yaitu: (1) guru menjelaskan peraturan bermain, (2) guru dan anak menyanyikan lagu sesuai tema, dan (3) guru menanyakan kembali isi cerita dan anak mengulang kembali isi cerita sesuai dengan bahasa anak sendiri.

Kemudian pada draft revisi awal setelah selesai direvisi media mendapatkan nilai kelayakan pada langkah-langkah bermain media *busy book* yang diberikan oleh validator. Sehingga penggunaan media dapat diterapkan sebagai pembelajaran di TK.

2) Hasil Instrumen Validasi Media *Busy Book*

Pada draft revisi akhir berdasarkan hasil persentase validator dari lembar validasi media *busy book*, maka pada validasi awal dan akhir kelayakan media mencapai sebagai berikut :



Gambar 1. Media *Busy Book* Awal

Tabel 1. Hasil Persentase Kelayakan Validasi Awal

Guru	Kelas	Hasil (%)	Kategori Pencapaian
Rahmanita, S. Pd	B1	95 %	Sangat Layak
Syarifah Juairiah, S.Pd	B1	95 %	Sangat Layak
Hartati, S.Pd	B2	92,5%	Sangat Layak
Nurul Fajar, A. Ma	B2	90 %	Sangat Layak



Gambar 2. Media Busy Book Akhir

Tabel2. Hasil Persentase KelayakanValidasiAkhir

Guru	Kelas	Hasil (%)	Kategori Pencapaian
Rahmanita, S. Pd	B1	97,5 %	Sangat Layak
SyarifahJuairiah, S.Pd	B1	97,5 %	Sangat Layak
Hartati, S.Pd	B2	97,5%	Sangat Layak
NurulFajar, A. Ma	B2	95 %	SangatLayak

Berdasarkan data uji kevalidan, media *busy book* memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli padavalidasi awal mencapai 93,12%, dan pada tahap validasi akhir mencapai 96,87% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran di TK Save The Kids banda aceh dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media *busy book* disusun dan dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 10 tahap, namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan lima tahap saja yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, penyusunan produk, uji validasi pakar, dan revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah mencari data di lapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan permainan media *busy book*, pada tahap pengumpulan informasi peneliti melakukan pemilihan alat dan bahan yang baik dan aman, pada tahap penyusunan produk peneliti menyusun langkah-langkah pembuatan dan langkah-langkah penggunaan produk, selanjutnya uji validasi pakar pengembangan media dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh ahli dengan cara memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli, dan tahap akhir yaitu revisi produk peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dari ahli atau validator.

Berdasarkan nilai analisis media *busy book* yang dikembangkan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan data uji kevalidan proses pembuatan media *busy book* memenuhi kategori valid pada tahap pembuatan media *busy book* oleh ahli atau validator sehingga dinyatakan “sangat layak” dilakukan oleh guru dan anak (anak hanya menggunting pola gambar yang ada di *busy book*).
- 2) Berdasarkan data uji kevalidan Langkah-langkah permainan *busy book* juga memenuhi kategori valid pada tahap permainan menempel dan cerita sehingga dinyatakan “sangat layak” dilakukan pada tahap permainan *busy book* menempel dan cerita.
- 3) Dan data uji kevalidan hasil produk memenuhi kategori valid pada tahap validasi awal dan akhir dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli mencapai 93,12% pada tahap validasi awal dan 96,87% pada tahap validasi akhir sehingga dinyatakan “sangat layak” digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *busy book* ini mendapatkan kategori kelayakan namun masih perlu direvisi, hal ini dilakukan agar terciptanya produk yang lebih baik dan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan ini peneliti menyarankan:

- 1) Bagi penulis, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dari sebelumnya sehingga dapat meningkatkan keefektifan media untuk pembelajaran.

- 2) Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan karya yang lebih baik dan lebih kreatif agar dapat dihasilkan produk-produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Bagi guru, agar dapat menerapkan media *busy book* untuk menstimulasi mengenal konsep bilangan serta berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Steffi, dan Syastra, M.T. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Universitas Putera Batam.
- Amelia, L. Helmidar. 2017. *Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati (Online). Vol. 4, No, 1.
- Cut Fajrianni. 2016. *Efektivitas Permainan Denah Bangunan Dalam Stimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok B₂ Di TK Save The Kids*. Skripsi. Banda Aceh: STKIP BBG Banda Aceh.
- Hayati. F. Mustika. S. 2016. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di Paud Kasih Ibu Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati. (Online). Vol. 3, No 1.
- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD. Katalog Dalam Terbitan (KDT):* Jogjakarta.
- Fadillah, M, 2019. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadillah. M. dkk. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Rosdakarya: Bandung
- Mufliharsi, R. (2017) *Pemanfaatan Media Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK*. Universitas Indraprasta PGRI, 150.
- Mendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Mendikbud.
- Maulidah, N. Santoso, A. 2012. *Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Multiple Intelligence (Visual-Spasial dan Interpersonal)*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam. Vol. 02, No. 01.
- Rasimidin, ddk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: trust media publishing
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabet.
- Utami. I. D. 2016. *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.
- Ulfah, A. A. Rahma, E. 2017. *Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini di Paud Budi Luhur Padang*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Universitas Negeri Padang. Vol. 6, No. 1: 29.
- Wiwik Pertiwi. 2017. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Volume 5. Nomor 2.
- Yulianti. D. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.