

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Alfi Fahimiah, Gilar Gandana, Aini Loita

Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia

*Corresponding author: alfifahimiah@upi.edu

**Submitted/ Received 15 Oktober 2024; First Revised 13 November 2024; Accepted 23 November 2024;
First Available Online 27 November 2024; Publication Date 01 Desember 2024**

Abstract

The aim of this research is to describe the process of developing busy book media to stimulate fine motor skills in children aged 4-5 years. This development research uses a mixed method approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The components contained in busy book media include activities of sticking, inserting buttons, inserting and tying ropes, moving a flashlight and opening and closing zippers. When the media was implemented at the research location, children's enthusiasm was very high in completing the activities in the busy book media, even though some children were not able to complete the activities well. Based on the results of observations during the implementation stage, the more often children use busy book media, the more skilled they are and are able to complete activities in busy book media. This also affects children's fine motor skills. When an evaluation is carried out, children who often play busy book media are stimulated by their small muscles so that their fine motor skills improve. Even though the skills are not yet optimal, the gradual implementation of busy book media is expected to produce better results. From the 5 stages of development of the ADDIE model, busy book media was produced with the title *I know wild animals* to stimulate the fine motor skills of children aged 4-5 years which has been assessed as valid, practical and effective by expert media validators as well as material validators and PAUD practitioners.

Keywords: Instructional Media; Fine Motor; Early Childhood; Busy Book

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media *busy book* untuk mestimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun. Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan *mixed method* atau metode campuran dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Imlementation dan Evaluation*). Komponen yang terdapat dalam media *busy book* berupa aktivitas menempel, memasukkan kancing, memasukkan dan mengikat tali, menggerakkan senter dan membuka serta menutup resleting. Saat media di implementasikan di lokasi penelitian antusias anak sangat tinggi untuk menyelesaikan aktivitas yang ada pada media *busy book*, meski beberapa anak belum bisa menyelesaikan aktivitasnya dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan selama tahap implementasi, semakin sering anak menggunakan media *busy book*, anak semakin mahir dan mampu menyelesaikan aktivitas dalam media *busy book*. Hal ini berpengaruh pula pada keterampilan motorik halus anak saat dilakukan evaluasi, anak yang sering memainkan media *busy book* terstimulasi otot-otot kecilnya sehingga keterampilan motorik halusnya meningkat. Meskipun keterampilannya belum optimal, namun dengan diimplementasikannya media *busy book* secara bertahap diharapkan memberikan hasil yang lebih baik. Dari 5 tahapan pengembangan model ADDIE dihasilkan media *busy book* dengan judul *aku mengenal binatang buas* untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun yang sudah dinilai valid, praktis dan efektif oleh validator ahli media serta validator materi dan praktisi PAUD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Motorik Halus; Anak Usia Dini; Busy Book

PENDAHULUAN

Anak terlahir belum memiliki keterampilan seperti yang dimiliki oleh orang dewasa, tentu menjadi hak anak untuk mendapatkan stimulasi yang baik sejak dini, agar perkembangannya optimal. Adapun aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diberikan stimulasi tertuang dalam Permendikbudristek No. 05 Tahun 2022 yaitu mencakup nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Hak tersebut bisa diberikan melalui pendidikan anak usia dini yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, agar dimasa mendatang mampu beradaptasi dengan lingkungannya (Utami, 2023).

Pendidikan anak usia dini memfasilitasi anak untuk bermain dan bereksplorasi guna mendapatkan pengalaman baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (2016, hlm, 44) bahwasannya masa anak usia dini adalah masa anak dalam mengeksplorasi, mengidentifikasi, meniru, dan masa bermain. Masa bermain anak adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain akan membuat anak senang sehingga benar anggapan bahwa kegiatan belajar anak usia dini tentulah harus mengandung unsur belajar seraya bermain, dimana anak tidaklah merasa terbebani dengan kegiatan belajar, anak akan merasa dirinya mengalami kebebasan dan merasakan kepuasan saat bermain. Pengalaman bermain ini harus didukung dengan adanya lingkungan belajar yang memadai.

Guru mengambil peranan yang penting dalam proses pencapaian perkembangan anak usia dini terutama di sekolah. Hal yang penting dalam kaitanya dengan pembelajaran di sekolah adalah media pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media menjadi sarana yang dapat membantu anak memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru. (Nurbayanni et al., 2023). Selanjutnya, media pendidikan anak usia dini semakin penting,

mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa berfikir kongkret”, sehingga peran media pembelajaran berguna untuk memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks agar pembelajaran yang disampaikan dapat berhasil. (Yusup, A et al., 2023).

Guru diharuskan memiliki kemampuan dalam mengelola media pembelajaran. Guru juga dituntut untuk terus berinovasi dan kreatif dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran atau pengalaman bagi anak agar pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna. Guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran dalam setiap tema yang ada pada pembelajaran agar tujuan pembelajaran di sekolah dapat terwujud. Pendapat yang sama juga di kemukakan dalam penelitian (Mi et al., 2024) bahwa guru tidak hanya harus mengetahui dan memahami keadaan peserta didik saja. Namun lebih dari itu guru harus mengetahui bagaimana membangun motivasi dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya guru harus dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan kreatif.

Namun sayangnya, kenyataan di lapangan masih sedikit ketersediaan media pembelajaran, apalagi yang menunjang tema pembelajaran dan menstimulasi aspek perkembangan anak. Hal ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara dan observasi ke lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Langkaplancar.

Merujuk pada hasil wawancara, banyak faktor yang menyebabkan sedikitnya ketersediaan media pembelajaran yang ada di lembaga PAUD, diantaranya adalah kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran, apa lagi yang sesuai

dengan tema pembelajaran, serta disebabkan oleh terbatasnya waktu yang dimiliki oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti, menemukan beberapa permasalahan perkembangan yang dimiliki oleh anak, yaitu kurangnya kemampuan anak dalam memegang pensil, membuat garis dan bersosialisasi dengan temannya. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya stimulasi yang didapatkan oleh anak.

Berdasarkan temuan-temuan di beberapa sekolah PAUD yang ada di Langkaplancar terkait permasalahan dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak dan terintegrasi dengan tema, peneliti menawarkan alternatif solusi berupa pengembangan media *busy book* yaitu pengembangan media *visual* berupa buku berbahan kertas dan kain flannel dengan beragam aktivitas menarik yang sengaja dipadukan sebagai upaya mengenalkan binatang buas dan menstimulasi perkembangan anak khususnya keterampilan motorik halus.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu *mixed method* atau penelitian campuran, dimana menurut Creswell dalam (Hakim Nasution et al., 2024) metode ini adalah pendekatan dalam penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode ini digunakan karena dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, maka semakin berpeluang memperoleh data yang lebih lengkap dan lebih terpercaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Azhari et al., 2023) bahwa *mixed method* adalah suatu metode penelitian yang dalam pengambilan datanya menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, sehingga menghasilkan data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan objektif.

Sedangkan penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Imlementation dan Evaluation*), dimana

menurut Branch (2009, hlm. 3) ADDIE merupakan model pengembangan yang tepat digunakan dalam keadaan saat peneliti ingin mengembangkan produk yang berhubungan dengan pendidikan atau sumber belajar lainnya.

Menurut Branch (2009) ada lima tahap dalam penelitian pengembangan model ADDIE, yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran dengan melakukan wawancara semiterstruktur dan terbuka serta observasi ke beberapa sekolah PAUD yang ada di Kecamatan Langkaplancar. Berdasarkan analisis tersebut, selanjutnya peneliti menentukan lokasi penelitian untuk uji coba media yang akan dikembangkan dan melakukan wawancara lebih mendalam.

2. Desain (*Design*)

Setelah menemukan permasalahan dan menganalisis kebutuhan di lapangan, selanjutnya peneliti mencoba menawarkan alternatif solusi berupa pengembangan media *busy book* yang di rancang dengan memperhatikan teori media pembelajaran, tahapan perkembangan, dan karakteristik anak. Hasil akhir dari tahap ini yaitu desain berupa *story board*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, yang dimulai dengan membuat media *busy book*. Setelah media jadi, selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, instrumen untuk mengukur keterampilan motorik halus anak juga dikembangkan dan divalidasi oleh ahli fisik motorik, instrumen ini akan digunakan untuk menguji efektivitas media *busy book*. Selain itu, sebagai pedoman uji coba media di lapangan, peneliti mengembangkan modul ajar yang divalidasi oleh ahli pedagogik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian diimplementasikan kepada sampel penelitian. Implementasi dilakukan oleh guru, dimana sebelumnya peneliti sudah memberikan modul ajar sebagai panduan guru dalam

mengimplementasikan media *busy book* selama 5 hari. Namun, sebelum mengimplementasikan media *busy book* guru mengukur kemampuan awal motorik halus anak usia 4-5 tahun menggunakan instrumen yang sudah di validasi oleh ahli, dimana aktivitas yang dilakukan sejenis dengan aktivitas yang terdapat dalam media yang peneliti kembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Setelah media di implementasikan, selanjutnya guru mengukur kembali keterampilan motorik halus anak menggunakan instrumen yang sama seperti saat mengukur kemampuan awal anak. Pengukuran ini dilakukan guna mengetahui efektifitas media *busy book*. Pada tahap ini guru mengevaluasi media berdasarkan apa yang guru amati dan rasakan selama media digunakan, evaluasi ini bertujuan agar media yang dikembangkan bisa lebih optimal. Setelah semua data terkumpul selanjutnya peneliti mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media *busy book*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Masalah dan Kebutuhan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun

Seiring berkembangnya sistem pendidikan dan teknologi pendidikan di Indonesia, kini media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran di kelas (Sundayana, 2015, hlm. 5). Menurut Gagne dan Briggs (dalam Yaumi, hlm. 7) media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar pesan dari guru ke anak. Tentu pesan yang akan disampaikan kepada anak tidak akan tersampaikan dengan baik, jika tidak ada media yang mengantarkannya. Pesan yang dimaksud disini yaitu isi pembelajaran. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan temuan penelitian ini yaitu guru merasa kesulitan dan tidak optimal menyampaikan materi pembelajaran jika tidak ada media yang digunakan.

Pada praktiknya, pembelajaran di kelas memerlukan perencanaan yang matang, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik (Sudarmiyanti, 2014). Perencanaan pembelajaran salah satunya rencana

pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang didalamnya memuat penentuan media pembelajaran yang akan digunakan. Guru yang bertugas menentukan media pembelajaran yang akan digunakan tentunya harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menentukan dan mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan isi materi yang akan disampaikan serta sesuai dengan kebutuhan anak. Ketika guru tidak memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan mengembangkan media tentu menjadi masalah. Hal tersebut sesuai dengan temuan penelitian ini yaitu guru merasa kesulitan dalam menentukan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, apalagi jika harus terintegrasi dengan tema yang jauh dari lingkungan sekitar anak.

Berkenaan dengan fungsi manipulatif media pembelajaran yaitu kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi serta tujuan dan sasarannya, menjadi hal penting akan keberadaan media pembelajaran jika isi pembelajaran yang akan disampaikan mengenai suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu berbahaya, letak dan posisinya terlalu jauh atau prosesnya terlalu lama untuk di observasi oleh anak dalam jangka waktu yang terbatas (Asyhar, 2011, hlm. 29-40). Hal ini sejalan dengan temuan permasalahan penelitian, yaitu tidak adanya media pembelajaran yang bisa memanipulasi binatang buas.

Menurut *Enciclopedi of Educational Research* (dalam Dananjaya, 2013) media pembelajaran bermanfaat untuk membantu aspek perkembangan anak. Fokus aspek perkembangan yang akan distimulasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan. Namun, tidak menutup kemungkinan dalam suatu media pembelajaran dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak secara tidak langsung. Dalam penelitian ini media yang dibutuhkan adalah media yang berfokus untuk menstimulasi motorik halus anak, hal ini didasarkan pada hasil observasi telah dilakukan.

2. Rancangan media *busy book* untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Media pembelajaran haruslah memperhatikan prinsip pengembangan media pembelajaran. Karena media *busy book* tergolong pada media visual yang memuat unsur-unsur media gambar grafis, sehingga dalam rancangan pengembangannya memperhatikan prinsip dan unsur pengembangan media grafis. Dimana menurut Nilmayanti (2017) prinsip dan unsur pengembangan media yaitu prinsip keterpaduan, prinsip penekanan, prinsip keseimbangan dan prinsip bentuk. Prinsip keterpaduan dalam media *busy book* yaitu bahwa antar elemen yang terdapat dalam media saling berhubungan. Sedangkan prinsip penekanan media *busy book* yaitu menyajikan media secara sederhana namun menarik perhatian anak. Selanjutnya prinsip keseimbangan, meliputi keseimbangan antara unsur tampilan media dan prinsip bentuk, berkaitan erat dengan bentuk media yang dapat menarik perhatian anak, seperti tekstur, ukuran, maupun bentuknya.

Selain itu, standar fisik media juga harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran. Menurut Muhtasyam, (2018) standar fisik media pembelajaran yaitu fleksibilitas, portabilitas dan ramah bagi pengguna. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti saat berdiskusi dengan ahli media dimana dalam mengembangkan media pembelajaran harus dengan mudah di adaptasi dengan situasi dan kondisi kebutuhan penggunaannya, dapat dipindahkan dengan mudah, dan mudah digunakan.

Pemilihan warna dalam pengembangan media juga harus diperhatikan. Seperti dalam penelitian terdahulu yaitu media diharapkan menggunakan warna yang mampu mempertinggi tingkat realism objek, menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu objek serta mampu menciptakan respon emosional anak. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan masukan dari ahli media yang membantu mengembangkan media *busy book* dimana dalam penggunaan warna hendaknya berwarna jenuh untuk menunjukkan warna pasti untuk anak, seperti warna merah, hijau,

biru, kuning, dan warna lainnya yang menarik perhatian anak (Muhtasyam, 2018).

Sesuai pembahasan pada bagian 4.2.1 bahwasannya media pembelajaran haruslah bisa menstimulasi aspek perkembangan anak, dalam hal ini peneliti merancang media *busy book* untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun tentu memperhatikan indikator motorik halus dalam pengembangannya. Menurut Santrock (2017, hlm. 2016) keterampilan motorik halus adalah segala bentuk kegiatan yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti menggenggam mainan dan mengancingkan baju. Sedangkan menurut Sumantri (2015, hlm. 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otototot kecil, seperti jari jemari dan sering membutuhkan koordinasi dan kecermatan mata dan tangan. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan temuan peneliti saat berdiskusi dengan ahli fisik motorik pada tahap menentukan aktivitas yang akan dikembangkan dalam media *busy book*. Kemudian peneliti memilih menempel, memasukkan kancing, memasukkan dan mengikat tali, menggenggam dan membuka tutup resleting sebagai aktivitas yang akan dikembangkan dalam media.

3. Tahap Pengembangan Media *Busy Book* untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Dick dan Crey (dalam Sadiman, 2003, hlm. 83-84) dalam mengembangkan media pembelajaran, hal yang tidak kalah penting dan harus diperhatikan yaitu faktor ketahanan yang akan menentukan jangka waktu penggunaan media, apakah media dapat digunakan berulang atau hanya sekali saja, hal ini akan berdampak pula pada efektivitas biaya yang dikeluarkan. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan temuan penelitian bahwasannya peneliti menggunakan bahan kertas yang dilaminasi dalam mencetak media *busy book*, bahan ini dipilih karena bahannya awet dan tahan air.

Saputra & Febriyanto (2019), menyebutkan bahwa “media pembelajaran dikatakan layak apabila sudah di uji validitasnya, sudah diuji efektifitasnya, dan di uji kepraktisannya dengan hasil ditemukan sedikit perbaikan. Penilaian validitas dilakukan dengan menghadirkan pakar ataupun ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang Teori tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi ahli media, *busy book* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak, hanya ada satu saran dari validator yaitu elemen senter pada aktivitas menggerakkan senter di laminasi agar elemen lebih kuat dan awet. Selain itu berdasarkan hasil validasi ahli materi media *busy book* dengan judul aku mengenal binatang buas ini dinyatakan layak tanpa ada perbaikan.

4. Tahap Pengembangan Media Busy Book untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Dick dan Crey (dalam Sadiman, 2003, hlm. 83-84) dalam mengembangkan media pembelajaran, hal yang tidak kalah penting dan harus diperhatikan yaitu faktor ketahanan yang akan menentukan jangka waktu penggunaan media, apakah media dapat digunakan berulang atau hanya sekali saja, hal ini akan berdampak pula pada efektivitas biaya yang dikeluarkan. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan temuan penelitian bahwasannya peneliti menggunakan bahan kertas yang dilaminasi dalam mencetak media *busy book*, bahan ini dipilih karena bahannya awet dan tahan air.

(Saputra & Febriyanto, 2019) menyebutkan bahwa “media pembelajaran dikatakan layak apabila sudah di uji validitasnya, sudah diuji efektifitasnya, dan di uji kepraktisannya dengan hasil ditemukan sedikit perbaikan. Penilaian validitas dilakukan dengan menghadirkan pakar ataupun ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang Teori tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi ahli media, *busy book* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak, hanya ada satu saran dari validator yaitu elemen senter pada aktivitas menggerakkan senter di laminasi agar elemen

lebih kuat dan awet. Selain itu berdasarkan hasil validasi ahli materi media *busy book* dengan judul aku mengenal binatang buas ini dinyatakan layak tanpa ada perbaikan.

Menurut (Afriandi, 2020) sebelum masuk ke kelas dan menyampaikan isi pembelajaran hendaknya guru menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu modul ajar, modul ajar adalah sebutan baru untuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam kurikulum merdeka. Sesuai edaran Nomor 14 Tahun 2019 tentang penyerderhanaan rencana pelaksanaan pembelajaran sebenarnya tidak ada format baku dalam penyusunan modul ajar. Pilihan format dikembalikan kepada guru dan satuan PAUD untuk memberi kemerdekaan dalam menyusun RPP sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan guru berdasarkan kekhasan satuan PAUD (sekolah) masing-masing. Namun, setidaknya modul pembelajaran memuat 3 (tiga) komponen inti modul ajar yaitu tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (assessment) yang wajib dilaksanakan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap. Hal ini sesuai temuan penelitian ini saat melakukan validasi modul ajar yang sudah di buat, bahwa dalam modul ajar harus ada komponen penilaian pembelajaran guna mengevaluasi tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

5. Implementasi Media Busy Book untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut *Ensiclopedi of Educational Research* (dalam Indah Febriyani & Nursikin, 2024) manfaat media pembelajaran adalah menarik perhatian anak, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan anak, membangkitkan motivasi dan menstimulasi kegiatan belajar anak. Selain itu (Aslindah & Suryani, 2021) menyebutkan salah satu fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah agar lebih menarik perhatian anak. Kedua pendapat tersebut sejalan dengan hasil temuan penelitian ini pada tahap implementasi, yaitu saat menggunakan media pembelajaran *busy*

book dalam proses pembelajaran anak lebih antusias mengikuti pembelajaran.

6. Evaluasi Hasil Pengukuran Keterampilan Motorik Halus Anak dan Hasil Validasi Praktisi Media Busy Book untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Wijayanti (2018) menyatakan bahwa keefektifan produk dapat ditinjau dari konsistensi antara rancangan atau tujuan dengan pengalaman dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari analisis tes hasil belajar peserta didik. (Dananjaya, 2013, hlm.4 & Ulfah, 2017, hlm. 36) menyebutkan bahwa media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dan menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Dua teori tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini bahwasannya keterampilan motorik halus anak yang sering menggunakan media *busy book* meningkat dilihat berdasarkan perbandingan antara keterampilan menempel, memasukkan kancing, memasukkan dan mengikat tali, menggenggam dan membuka tutup resleting sebelum dan sesudah menggunakan media *busy book*, hal ini membuktikan adanya konsistensi antara hasil yang ditemukan dengan rancangan atau tujuan awal dikembangkannya *busy book*.

Menurut (Arafat, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran harus diuji kepraktisannya dilihat dari kemudahan penggunaan dan manfaat untuk anak dan guru oleh praktisi, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan praktisi PAUD adalah guru. Selain itu (Mirnawati et al., 2023) mengemukakan bahwa kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian dari guru dan peserta didik yang menggunakan produk pada saat tahap implementasi. Hal ini sejalan dengan hal yang sudah dilakukan oleh peneliti saat tahap evaluasi dengan temuan bahwasannya media pembelajaran *busy book* sudah layak digunakan dengan beberapa masukan sesuai yang sudah dijabarkan dalam bagian sebelumnya.

Media pembelajaran dikatakan layak apabila sudah di uji validitasnya oleh ahli

media dan materi dengan hasil validitasnya layak digunakan atau layak dengan perbaikan, sudah diuji efektifitasnya, dan di uji kepraktisannya. Merujuk pada temuan penelitian media *busy book* dengan judul aku mengenal binatang buas yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dikatakan layak, karena sudah melewati uji validasi ahli media dan materi dengan hasil layak, uji validasi materi dan dikatakan layak serta uji efektifitas dengan hasil rata-rata keterampilan motorik halus anak meningkat setelah menggunakan media *busy book* selama 5 hari dan uji kepraktisan oleh praktisi PAUD dengan hasil menyatakan bahwa media sudah layak digunakan. Selain itu Sinkronisasi antara teori dan data hasil penelitian ini dapat diartikan bahwa media *busy book* dengan judul aku mengenal binatang buas dinyatakan layak untuk digunakan di lembaga pendidikan dan efektif untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan yang sudah dipaparkan dalam BAB IV diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan tema masih jarang dan keterampilan motorik halus anak belum optimal. Hal itu disebabkan karena keterbatasan guru dalam memilih dan membuat media pembelajaran serta kurangnya pengetahuan tentang pengembangan media yang ideal untuk anak. Selain itu, kurangnya media pembelajaran dan aktivitas yang mengarah untuk menstimulasi motorik halus anak juga masih kurang bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *busy book* yang berisi aktivitas untuk menstimulasi keterampilan motorik anak dengan judul aku mengenal binatang buas sebagai upaya membantu guru dan orang tua dalam menciptakan media pembelajaran.

Tahap merancang media *busy book* dimulai dengan pemilihan dan penentuan bahan, pemilihan dan penentuan aktivitas yang akan dikembangkan, menyusun komponen buku, dan merancang *story board*. Bahan utama yang digunakan adalah kertas dan buku. Konten yang ada dalam media *busy book* berupa aktivitas menempel,

memasukkan kancing, memasukkan dan mengikat tali, menggenggam serta membuka dan menutup resleting. Adapun komponen dalam *busy book* terdiri dari sampul depan, pengantar, daftar isi, prosedur penggunaan, lembar aktivitas, dan sampul belakang. Sedangkan *story board* yang disusun berdasarkan kreativitas peneliti dengan memperhatikan aspek pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini yang sudah di bahas pada Kajian Teori.

Rancangan yang sudah dibuat selanjutnya dibuatkan desainnya, kemudian di cetak. Setelah desain di cetak seluruh elemen pendukung di tempelkan pada media *busy book*. Media yang sudah selesai di buat kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi untuk di uji kelayakannya. Semua validator menyatakan bahwasannya media *busy book* yang dikembangkan peneliti sudah layak diterapkan di lembaga PAUD. Selanjutnya dikembangkanlah instrumen untuk mengukur keterampilan motorik halus anak dan modul ajar yang berfungsi sebagai panduan saat melaksanakan uji coba media oleh peneliti dan di validasi oleh ahli motorik halus. Validator menyatakan instrumen dan modul ajar yang dikembangkan sudah layak diterapkan.

Implementasi media *busy book* dilakukan selama 5 kali pertemuan di RA Al Qur'an. Namun, sebelum media di implementasikan, guru mengukur kemampuan awal motorik halus anak terlebih dahulu, dengan hasil keterampilan Selama tahap implementasi guru menggunakan modul ajar yang sudah disiapkan oleh peneliti meski ada beberapa kegiatan yang tidak dilakukan, karena ada beberapa kegiatan rutin yang tidak ada dalam modul ajar dan penting untuk dilakukan, seperti pembiasaan muroja'ah do'a harian, belajar mengenal huruf, dan lainnya. Beberapa kendala yang dihadapi oleh anak saat menggunakan media *busy book* ditemukan dalam tahap ini.

Media *busy book* dikatakan layak berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan respon guru. Semua unsur yang disebutkan barusan menyatakan bahwasannya

media *busy book* layak digunakan dan diterapkan di lembaga PAUD. Media ini juga efektif untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, berdasarkan uji coba yang di dilakukan kepada anak usia 4-5 tahun di RA Al Qur'an, dimana terjadi peningkatan antara nilai rata-rata anak sebelum dan sesudah menggunakan media *busy book* yang semulanya dikategorikan masih berkembang menjadi berkembang sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariyani, A. (2016). Konsep Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1), 26-42.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *Innovative: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Gerwin, R., Kaliebe, K., & Daigle, M. (2018). The Interplay Between Digital Media Use and Development. *Child Adolesc Psychiatric Clin N Am* 27, hlm. 345–355.
- Hidayat & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS* 13(1), 29-35.
- Hidayat. (2017). Pendidikan Berbasis Media dan Modul. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 181-218. doi
- Latif, M. dkk. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- [Mufliharsi, R. \(2017\).](#) Pemanfaatan *Busy Book* pada Kosa Kata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa*, 5(2), 146-155.
- Nilmayani, Zulkifli, N., & Risma, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–14.

- Nur, L. Dkk. (2017). Permainan Bola Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 53-65.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Romadhona, W.A. dkk (2017). Mengurangi Perilaku Maladaptif melalui Pembelajaran Berbantuan Media My Busy Book pada Anak Autisme. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 89-99.
- Ulfah, A.A. & Rahmah, 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*, 6(1), 28-37
- Afriandi, M. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar. *Jurnal Undiksha*, 6(2), 64-71.
- Arafat, Y. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Vii Smpn 5 Palopo Program Studi Pendidikan Agama Islam Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Vii*.
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Paud Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda*. 1(1), 49-57.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010-8025.
- Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251-256.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Indah Febriyani, N., & Nursikin, M. (2024). Konsep Pendidikan Karakter Menurut Hasan Al-Banna dan Ibnu Miskawih. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 4(6), 507-517.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v4i6.1400>
- Mi, S., Butuh, M., Ramadhanti, R. L., Al-bahij, A., & Mufidah, L. (2024). *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk*. 1329-1338.
- Mirawati, L. B., Faradita, M. N., & Anggraenie, B. T. (2023). Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar. 2023: *Prosiding Conference of Elementary Studies (CES) 2023*, 1, 401-410.
- Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2*. 1-40.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183-189.
<https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350/247>
- Utami, R. (2023). Mengoptimalkan Potensi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Stimulasi Lingkungan Keluarga. *Jurnal*

Pendidikan Edukasi Anak, 2(1), 112–121.

Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). *Media comic math berbasis whiteboard annimation dalam pelajaran matematika Comic math media based on whiteboard animation in math*. 5(1), 53–63.

Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. h