

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Pengenalan Keterampilan Hidup Sehari-hari Anak 2-4 Tahun di Taman Sosialisasi Anak

Rikza Azharona Susanti

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: rikza589@gmail.com

H. Sudirman

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: dirmannahrawi70@gmail.com

Ruma Mubarak

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: ronauin@gmail.com

*Article received: 17 Februari 2022, Review process: 21 Mei 2022,
Article Accepted: 28 Agustus 2022, Article published: 30 September 2022*

ABSTRACT

There are limited for media and lack of knowledge of caregivers introducing daily life skills to children. So this study aims to develop and apply the busy book media for introduction of daily life skills for children aged 2-4 years. The research and development methods that are carried out through procedures: Data Collection for Busy Book Needs Analysis, Module Design Planning, Product Development (include expert evaluation), Product Test and Revision, and Final Product. The data analysis technique used are qualitative and quantitative analysis in the form of percentages and expert input addressed to three experts including design experts obtained 93.33% results, early childhood learning experts obtained 92.31% results and early childhood development experts obtained results 96%. From the group test, it was found that 100% of the children were interested, happy and safe in doing activities with busy book media. The result of this study indicate that the busy book media is declared feasible to be used.

Keywords: *development, busy book media, daily life skill*

ABSTRAK

Adanya keterbatasan media dan kurangnya pengetahuan pengasuh dalam mengenalkan keterampilan sehari-hari kepada anak. Maka penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menerapkan media busy book untuk pengenalan keterampilan hidup sehari-hari anak usia 2-4 tahun. Adapun metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui prosedur: Pengumpulan Data Analisis Kebutuhan Media Busy book, Perencanaan Desain Modul, Pengembangan Produk (evaluasi ahli), Uji Produk dan Revisi, dan Penyempurnaan Produk Akhir. Teknik

analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif berupa persentase dan masukan ahli yang ditujukan kepada tiga ahli diantaranya ahli desain diperoleh hasil 93,33% ,ahli pembelajaran anak usia dini diperoleh hasil 92,31% dan ahli perkembangan anak usia dini diperoleh hasil 96%. Dari uji kelompok diperoleh hasil 100% anak tertarik, senang dan aman melakukan aktivitas dengan media busy book. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media busy book dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *pengembangan, media busy book, keterampilan hidup sehari-hari*

PENDAHULUAN

Setiap anak lahir bagaikan kertas putih, mengingatkan kita pada teori tabula rasa dari John Locke dengan pandangan empirisme memiliki pandangan bahwasannya anak lahir di dunia ini bagaikan kertas putih. Syaiful Sagala (Sagala, 2012) mengutarakan tokoh perintis pandangan empirisme adalah seorang filsuf Inggris bernama John Locke (1632-1704). Menurutnya seseorang yang baru lahir belum memiliki kemampuan apapun sehingga sesuai dengan teori empiris, anak dapat memperoleh coretan sesuai kehendaknya. Dalam hal ini, anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman empirik dari lingkungan yang kemudian menjadi pengaruh besar dalam menentukan perkembangan anak. Pengaruh lingkungan dalam perkembangan anak disebut juga dengan paham sosiologisme. Selanjutnya, melalui pengalaman-pengalaman keseharian yang dialami anak secara otomatis dapat mengembangkan keterampilan kehidupan sehari-hari anak dengan lebih baik dari pengalaman keseharian sebelumnya, baik dari pengalaman di kehidupan bebas maupun pendidikan yang diberikan oleh lingkungan di sekeliling anak.

Diketahui peneliti dari hasil wawancara terhadap tiga pengasuh di Taman Sosialisasi Anak (TSA) bahwasannya lembaga tidak memiliki dan tidak menggunakan media *busy book* yang awet atau dapat digunakan dalam jangka lama. Media yang sering digunakan adalah 8 jenis lembar kerja sekali pakai namun tidak ada tema khusus yang berkaitan dengan pengenalan keterampilan sehari-hari bagi anak. Selain itu pengenalan terhadap keterampilan sehari-hari anak dirasa sangat kurang karena pemahaman pengasuh dan keterbatasan media untuk mengenalkan keterampilan sehari-hari kepada anak usia 2-4 tahun di TSA.

Alih-alih memberikan lingkungan belajar yang baik, pendidik hendaknya juga memfasilitasi dengan media belajar yang baik guna menstimulasi aspek perkembangan anak dan mengoptimalkan pengalaman belajar menyenangkan bagi anak. Syaiful Bahri Djamarah (Djamarah, 2008) menyatakan bahwa “belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu melakukan interaksi antara anak dengan lingkungannya yang berkaitan dengan kognitif, efektif, dan psikomotor. A.J. Ronizowski (Jihad Asep & Abdul Haris, 2012) menyatakan beberapa hasil belajar merupakan keluaran dari sistem pemrosesan masukan. Masukan yang diperoleh dari sistem tersebut dapat berupa macam-macam informasi, dan hasil keluarannya adalah perbuatan dan kinerja. Dengan belajar menyenangkan menggunakan media yang tepat akan mengoptimalkan aspek perkembangan anak sekaligus keterampilan hidup sehari-hari yang diperoleh dari pengalaman secara

langsung dan atau melalui media yang mudah digunakan dan aplikasikan pada anak.

Maria Montessori (Elvina Lim Kusumo, 2016) "*The Essence of independence is to be able to do something for one's self. Adults work to finish a task, but the child works in order to grow, and is working to create the adult, the person that is to be. Such experience is not just play... its work he must do in order to grow up*" Menyatakan bahwa kemandirian merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan hal-hal secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Orang dewasa mengerjakan sesuatu hal untuk menyelesaikan masalah tertentu, semisal menyapu untuk membersihkan rumah, memasak untuk menyiapkan makanan, dsb. Akan tetapi pada anak usia dini, mengerjakan sesuatu hal untuk berkembang dan bertumbuh menjadi orang dewasa kedepannya. Sehingga apabila anak melakukan berbagai hal sendiri, menjadi pertanda baik di mana mereka ingin berkembang, berkontribusi, dan juga belajar dari pengalaman sehari-hari.

Life skills adalah keterampilan hidup yang biasa kita lakukan sehari-hari dan akan dilakukan sepanjang hidup. Memberi kesempatan anak untuk melakukan segala hal secara mandiri, memberi dukungan dan evaluasi, serta membiasakan aktivitas dilakukan berulang kali akan mempermudah anak untuk segera memahami terhadap suatu kegiatan terutama aktivitas sehari-hari, sehingga di kemudian hari menjadi hal yang ringan untuk dilakukan bahkan tanpa diminta untuk membantu oleh orangtua mengerjakan kegiatan sehari-hari. Dengan media *busy book* memudahkan anak untuk mengenali berbagai kegiatan sehari-hari yang mudah dilakukan dan menyenangkan bagi anak.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dari Siti Irene Astuti (Astuti D., 2003) dalam pengembangan kecakapan Hidup (*Life skill*) adalah perlunya mengembangkan berbagai kecakapan hidup untuk mandiri dalam menghadapi masalah tanpa merasakan tekanan ekstrim melalui penanaman etos kerja dan optimalisasi pengembangan kreativitas. Kemudian Della Ulfa Amaris dkk (Amaris et al., 2018) yang mengembangkan media *busy book* terhadap kemampuan berhitung anak. Dan artikel dari Azra Aulia Ulfah dkk (Azra Aula Ulfah & Elva Rahmah, 2017) yang melakukan pembuatan dan pemanfaatan *busy book* dalam mempercepat kemampuan membaca anak usia dini di PAUD Budi Luhur Padang. Maka terdapat perbedaan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan penggunaan *busy book* untuk pengenalan keterampilan hidup sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana malik Ibrahim Malang.

Media *busy book* merupakan alat yang digunakan untuk mengenalkan *life skill* anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulan Malik Ibrahim Malang. Dijelaskan oleh (D. Zaman, 2007) bahwasannya menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus. Salah satu media yang mutlak digunakan guru sebagai sumber belajar adalah buku. Di era globalisasi seperti sekarang, banyak berbagai jenis buku yang dikembangkan seperti *fun tinder book*, *activity book*, buku bantal, buku edukatif dan *busy book*. Sehingga *Busy book* merupakan pengembangan dari buku edukatif.

Media *busy book* membantu anak-anak untuk mempermudah mengenali keterampilan yang bisa dilakukan sesuai tahapan usianya. Memegang peranan penting selain lingkungan belajar yang baik, contoh dan pembiasaan baik. Media

dapat digunakan untuk mengenalkan keterampilan sehari-hari yang mungkin harus dilakukannya sendiri secara cepat dan tepat semisal menggosok gigi, mengklasifikasi jenis, bentuk, warna, serta ukuran, lalu menyebutkan nama serta anggota keluarga beserta aktivitas praktik langsung semisal berdoa. Oleh karenanya, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan media *busy book* untuk mengenalkan keterampilan sehari-hari anak usia 2-4 tahun di Taman Sosialisasi Anak (TSA) pada lingkup UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal ini sejalan dengan kebutuhan TSA terhadap media belajar yang menyenangkan, menarik serta aman bagi anak karena keterbatasan media belajar bagi anak usia 2-4 tahun terutama yang berkaitan dengan pengenalan keterampilan sehari-hari.

Mengingat keterbatasan media belajar di TSA dan keperluan anak-anak untuk mengasah kemampuannya serta mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara tepat dan optimal, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan media *busy book* sesuai tahapan usia anak, tak terkecuali untuk mengenalkan keterampilan hidup sehari-hari yang perlu dikuasai sebagai bekal hidup hingga anak dewasa. Selain itu pengetahuan pengasuh yang minim terhadap *busy book* dan mahalnya harga *busy book* di pasaran, menjadi kendala sehingga dirasa penting untuk mengembangkan media *busy book* ini. Dengan adanya *busy book*, mempermudah pengasuh dalam mengenalkan keterampilan sehari-hari yang perlu diketahui anak sebagai dasar pengetahuan anak, semisal do'a, membersihkan gigi/anggota tubuh, mengklasifikasi jenis, bentuk, warna, serta ukuran, lalu menyebutkan nama diri sendiri serta anggota keluarga, membedakan perilaku baik/kurang baik, dan sebagainya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media *busy book* untuk pengenalan keterampilan hidup sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang? Dan Bagaimana penerapan media *busy book* untuk pengenalan keterampilan hidup sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?

Media merupakan sebuah alat bantu yang disebut sebagai suatu alat perantara atau pengatur yang berfungsi untuk menyalurkan pesan/ informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Seirama dengan yang disampaikan oleh Heinch, Molenda dan Russel dalam buku Badru Zaman (Badru. Zaman, 2013) menyatakan bahwa media merupakan saluran komunikasi. Berasal dari bahasa latin, media merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang berarti perantara yakni perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Dengan kata lain, media adalah alat untuk menyampaikan informasi.

Selanjutnya Rossi dan Breidle (Wina, 2012) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan tertentu seperti radio, buku, koran, majalah, televisi, dan sebagainya. beberapa contoh media tersebut memiliki kesamaan dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan memiliki pesan pendidikan. Disampaikan oleh National Education Association atau Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Arief Sadiman, dkk (Sudiman, Arif S., 2007) bahwasannya media adalah bentuk-bentuk komunikasi, yang tercetak ataupun audiovisual serta peralatannya. Hendaknya media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasan media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian

siswa sehingga terjadi proses belajar yang sedemikian rupa (Saripudin & Faujiah, 2020).

Berkaitan dengan pengembangan ini, pemilihan media busy book haruslah tepat guna dan tepat sasaran sehingga media bermakna bagi anak yaitu memiliki arti bahwasannya media bermanfaat untuk seluruh aspek perkembangan anak usia dini 2-4 tahun. Selain itu media busy book dirancang dengan desain yang menarik, awet, aman, serta menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak usia 2-4 tahun.

Busy Book menurut Mufliharsi (Risa Mufliharsi, 2017) adalah media pembelajaran interaktif yang terbuat dari kain (terutama kain flanel) yang dibentuk menjadi buku berwarna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus seperti mengancingkan baju, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit sederhana. *Busy book* biasa dirancang untuk anak usia 6 bulan sampai usia pra-sekolah. Selanjutnya Mufliharsi menyatakan bahwa *Busy Book* adalah media efektif untuk mengajarkan kosakata sederhana yang dikemas secara menarik, diantaranya: warna, hewan-hewan, angka dan bentuk.

Dijelaskan oleh (Gaity, 2014), *busy book* dapat berisikan berbagai aktivitas sehari-hari. *Busy book* mengupayakan anak sibuk dengan aktivitas positif dan juga bentuk pengenalan pelajaran mandiri sejak usia dini. Di dalamnya, anak akan menemukan aktivitas dan permainan yang mengasah kognitifnya namun tetap menyenangkan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwasannya *Busy book* dibuat dengan bahan kertas berukuran F4 yang berlapis laminasi dengan warna yang menarik dan tidak berbahaya bagi anak namun juga awet untuk digunakan. Di dalamnya terdapat beberapa kegiatan seperti mengenal warna dan bentuk, mengelompokkan ukuran dan jenis benda, menghitung benda dan kegiatan menyenangkan lainnya.

Selanjutnya Kecakapan hidup menurut definisi UNICEF yakni "perubahan perilaku atau perkembangan perilaku pendekatan yang dirancang untuk mengatasi keseimbangan dari tiga bidang: pengetahuan, sikap dan keterampilan". Dikutip dari Dangau Lubai (Dangau Inspirasi Lubai, n.d.), Organisasi Kesehatan Dunia yang mendefinisikan keterampilan hidup sebagai, "kemampuan untuk adaptif dan perilaku positif yang memungkinkan individu untuk menangani secara efektif dengan tuntutan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari". Dari pengertian tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa keterampilan hidup atau kecakapan hidup adalah perilaku sehari-hari yang dapat dilakukan secara mandiri, dengan kata lain seseorang hendaknya memiliki keterampilan ini agar pengetahuannya, sikap dan keterampilannya semakin baik dari hari ke hari karena sering dilakukan dan bermanfaat hingga dewasa.

Penjelasan tentang kecakapan hidup atau *life skills* menurut Tim *Broad-Based Education* (Depdiknas, 2002) yakni kecakapan hidup yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema hidup secara wajar tanpa merasa tertekan, lalu secara proaktif dan kreatif mencari solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. Senada dengan pemaparan sebelumnya, kecakapan hidup yang dijelaskan oleh Mawardi (Imam Mawardi, 2012) adalah kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan oranglain dan masyarakat atau lingkungan dimana ia berada. Kecakapan hidup tersebut antara lain adalah keterampilan mengambil keputusan, pemecahan masalah, berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, kesadaran diri, berempati, mengatasi emosi, dan mengatasi stres.

Disadari atau tidak setiap orang memiliki keterampilan berharga yang dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya. Dari beberapa pengertian *life skill* yang telah dipaparkan sebelumnya maka keterampilan hidup adalah perilaku sehari-hari individu agar mampu berinteraksi dan kreatif mencari solusi dalam segala masalah yang dihadapi. Bahkan penggunaan *daily life skills* dapat dikerjakan dengan pendekatan motessori (Dwi Nurhayati Ardhani, 2017). Sehubungan dengan penelitian ini, *busy book* ditujukan untuk anak usia 2-4 tahun untuk mengenalkan keterampilan hidup sehari-hari melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sesuai dengan aspek dan tahapan usia anak seperti mengelompokkan warna, mencocokkan gambar, membedakan bentuk dan ukuran, dan lain sebagainya

Mengacu pada STPPA atau Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada rentang usia 2-4 Tahun kita dapat lihat beberapa tahapan perkembangan sesuai tingkat pencapaian pada usia tersebut sehingga dapat dilakukan anak melalui media busy book. Dalam website paud.id dijelaskan bahwa definisi dari Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak adalah pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Maka berikut ini adalah beberapa tingkat capaian yang hendak ditujukan pada anak usia 2-4 tahun di TSA sesuai media *busy book* yang akan dikembangkan dengan mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud nomer 137 tahun 2014, diantaranya adalah: Mengetahui perbedaan jenis kelamin dan cara berpakaian sesuai jenis kelamin anak, Meniru gerakan doa dan meniru doa pendek sesuai dengan agamanya, Mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan, Mengetahui arti kasih sayang kepada ciptaan Tuhan, Koordinasi jari dan tangan cukup baik untuk memegang benda pipis seperti sikat gigi dan sendok, Memberi salam setiap mau pergi, Mengelap tangan dan muka sendiri, Mengeksplorasi sebab dan akibat, Konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orangtua, Mengikuti kebiasaan sehari-hari (mandi, makan, pergi ke sekolah), Menyebutkan bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb., Mengenal bagian-bagian tubuh, Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), Mulai mengenal pola (warna-bentuk-ukuran), Memahami simbol angka dan maknanya, Melakukan aktivitas seperti kondisi nyata, Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar, Mengenal konsep banyak dan sedikit, Mengamati dan membedakan benda di lingkungan rumah, Menggosok gigi, Paham bila ada bagian tertentu hilang dari suatu pola, seperti gambar wajah tanpa mulut atau mata hanya satu, becak rodanya lepas satu serta Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, Memahami adanya perbedaan perasaan (senang, sedih, kecewa dll), dan yang terakhir Mengenal berbagai macam suara hewan, kendaraan dan lain sebagainya.

Dengan beberapa pemaparan perkembangan anak di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media busy book dikembangkan sesuai dengan tahap usia dan perkembangan anak usia 2-4 tahun karena di dalamnya memuat materi sesuai dengan kebutuhan anak.

METODOLOGI

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and development* (R&D) dengan merujuk pada model Borg dan Gall yang memiliki 10 langkah pengembangan. Prosedur yang dikemukakan tentunya bukan merupakan langkah-langkah yang wajib diikuti secara baku sehingga peneliti menggunakan 5 langkah penelitian dan pengembangan. Disampaikan oleh (Sugiyono., 2006) bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut.

Ardhana (Ardhana, 2001) menyatakan bahwasannya setiap pengembang tentu saja bisa memilih dan memilah langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dan perubahan dari langkah-langkah baku berdasarkan pertimbangan yang terbaik. Dengan begitu maka penelitian dan pengembangan ini dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan yang dilaksanakan secara sistematis. Adapun lima langkah penelitian pengembangan *busy book* ini diantaranya adalah: Identifikasi kebutuhan dan kajian teoritis, perencanaan, pengembangan produk awal dan uji validasi ahli, uji kelompok kecil, revisi produk akhir.

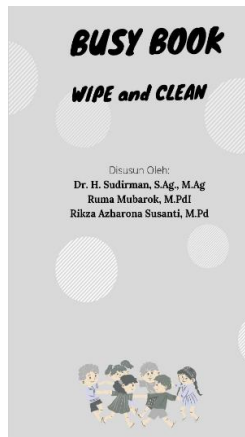
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *busy book* pengenalan keterampilan sehari-hari untuk anak usia 2-4 tahun di Taman Sosialisasi Anak (TSA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, melalui analisis kebutuhan, pembuatan rancangan media *busy book*, validasi ahli, uji kelompok kecil hingga penyempurnaan produk akhir untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dari beberapa tahapan di atas, diperoleh media *busy book* untuk pengenalan keterampilan sehari-hari bagi anak usia 2-4 tahun di Taman Sosialisasi Anak, dengan spesifikasi berikut: Format desain *busy book* dibuat sebagai berikut: Pada bagian sampul depan tertulis "*Busy Book*" TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Busy book* dibuat menggunakan kertas HVS putih dengan desain berwarna-warni yang berlapis laminasi dengan media lembaran berukuran kertas F4. *Busy book* memuat aktivitas-aktivitas sederhana perihal pengenalan keterampilan hidup sehari-hari untuk tahapan usia 2-4 tahun, semisal menggosok gigi, mengklasifikasi jenis, bentuk, warna, serta ukuran, lalu menyebutkan nama serta anggota keluarga dan lain sebagainya beserta aktivitas praktik langsung semisal berdoa. Dan Penggunaan kertas dengan proses laminasi memiliki tujuan agar media *busy book* dapat digunakan secara berulang, dengan menggunakan *spidol wipe and clean* untuk mengerjakan aktivitas sehingga dapat dihapus menggunakan kapas/busu.

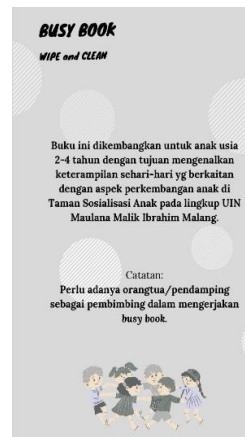
Sesuai pemaparan format desain yang telah disampaikan sebelumnya, berikut adalah desain bagian sampul depan bertuliskan judul media "*Busy Book*" *Wipe and Clean*, untuk keterampilan sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Halaman berikutnya mencantumkan nama-nama tim peneliti. Halaman berikutnya adalah kata pengantar yang menjelaskan kegunaan dan peruntukan dari pengembangan media *busy book* yang mana anak memerlukan adanya pendamping saat mengerjakannya. Sedangkan lembar terakhir menunjukkan sampul belakang dari *busy book*.



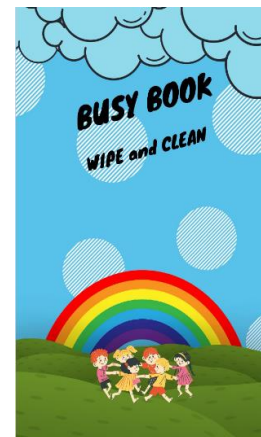
Gambar 4.1
Sampul Depan



Gambar 4.2
Persembahan Tim



Gambar 4.3
Kata Pengantar



Gambar 4.4
Sampul Belakang

Analisis Kebutuhan

Langkah awal penelitian dan pengembangan adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media yang hendak dikembangkan. Adapun tujuan dari pengembangan media adalah pengenalan keterampilan sehari-hari pada anak usia 2-4 tahun di TSA dan mempermudah pengasuh dalam menyampaikan keterampilan tersebut melalui media *busy book*.

Diketahui peneliti dari hasil wawancara terhadap tiga pengasuh di Taman Sosialisasi Anak (TSA) bahwasannya lembaga tidak memiliki dan tidak menggunakan media *busy book* yang awet atau dapat digunakan dalam jangka lama. Media yang sering digunakan adalah 8 jenis lembar kerja sekali pakai namun tidak ada tema khusus yang berkaitan dengan pengenalan keterampilan sehari-hari bagi anak. Selain itu pengenalan terhadap keterampilan sehari-hari anak dirasa sangat kurang karena pemahaman pengasuh dan keterbatasan media untuk mengenalkan keterampilan sehari-hari kepada anak usia 2-4 tahun di TSA.

Berdasarkan wawancara tersebut, pengasuh memerlukan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran tentunya dengan syarat menyenangkan, aman dan menarik bagi anak usia dini. Dari hasil studi terdahulu, dinyatakan bahwasannya perlu adanya pengembangan berbagai kecakapan hidup untuk mandiri dalam menghadapi masalah tanpa merasakan tekanan ekstrim melalui penanaman etos kerja dan optimalisasi pengembangan kreativitas.

Hasil Validasi Ahli

Ahli Desain

Adapun hasil analisis dari ahli desain, ahli pembelajaran dan ahli perkembangan anak terkait instrumen yang telah divalidasi adalah sebagai berikut: Hasil Analisis Ahli Desain yaitu dari 12 butir pernyataan dalam instrumen yang telah divalidasi oleh ahli desain terkait rancangan media *busy book* dinyatakan 93,33% layak dikembangkan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh Arikunto di mana rentang nilai 76%-100% media dinyatakan baik dengan mempertimbangkan masukan dari ahli desain yaitu: Sampul depan-belakang dari *busy book* sudah bagus dan menarik, media *busy book* menarik serta aman untuk anak-anak jadi sudah layak dikembangkan.

Ahli Materi Pembelajaran

Dari 13 butir pernyataan dalam instrumen yang telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran, terkait rancangan media busy book diperoleh hasil 92,3% sehingga dinyatakan layak dikembangkan dengan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh (Arikunto, 1998) di mana rentang nilai 76%-100% media dinyatakan baik. Selain itu memperhatikan masukan dari ahli pembelajaran yaitu: Jumlah materi cukup variatif untuk tiap rentang usia 2-3 tahun dan 3-4 tahun jadi layak diberikan kepada usia 2-4 tahun, tambahkan materi tentang berdoa, dan *Busy book* bisa dilanjutkan untuk uji kelompok.

Ahli Perkembangan Anak Usia Dini

Berdasarkan 10 butir pernyataan dalam instrumen yang telah divalidasi oleh ahli perkembangan anak usia dini diperoleh nilai persentase 96% sehingga rancangan media *busy book* layak dikembangkan dengan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh (Arikunto, 1998) di mana rentang nilai 76%-100% media dinyatakan baik. Selain itu mempertimbangkan beberapa masukan, diantaranya yaitu: Materi dalam media *busy book* sudah sesuai dengan standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) Permendikbud 137 tahun 2014 dan media *Busy book* sudah layak digunakan.

Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan data yang dipaparkan sebelumnya, diperoleh hasil uji kelompok kecil pada 9 anak di Taman Sosialisasi Anak adalah 100% terhadap penggunaan media *busy book* pengenalan keterampilan sehari-hari anak 2-4 tahun. Merujuk pada kriteria yang telah ditetapkan (Arikunto, 1998) bahwasannya media *busy book* dinyatakan baik sehingga layak untuk digunakan.

Selain itu, diperoleh pula hasil wawancara terhadap Ibu Tami selaku pengasuh di TSA, berkaitan dengan hasil pengembangan media dan proses yang telah dilaksanakan yaitu: Ibu Tami sangat terbantu saat menjelaskan materi keterampilan sehari-hari terhadap anak-anak di TSA menggunakan media *busy book* yang telah dikembangkan oleh tim peneliti. Menurut Ibu Tami, media *busy book* tersebut sangat disukai anak-anak karena mereka belum pernah memiliki media serupa dan menarik karena isinya berwarna-warni. Dengan demikian media *busy book* untuk pengenalan keterampilan sehari-hari pada anak usia 2-4 tahun di Taman Sosialisasi Anak dinyatakan baik dan layak untuk digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil 93,33%, ahli materi pembelajaran diperoleh hasil 92,3% dan ahli perkembangan anak usia dini diperoleh 96% serta masukan-masukan dari para ahli maka hasil tersebut memberikan rekomendasi bahwa media *busy book* dinilai baik dan layak digunakan untuk pengenalan keterampilan sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 100% yang berarti bahwa media *busy book* dinilai baik dan layak digunakan untuk pengenalan keterampilan sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu pengasuh menyampaikan bahwa proses menyampaikan materi tentang keterampilan sehari-hari menjadi lebih mudah, anak cepat memahami tujuan kegiatan. Media *busy book* sudah dikembangkan dengan menarik, aman, dan menyenangkan bagi anak.

Media *busy book* menjadi alat komunikasi cetak yang memberikan rangsangan minat dan perhatian anak (Sudiman, Arif S., 2007) untuk pengembangan kecakapan hidup (Astuti D., 2003) yang dikembangkan dengan menarik, aman dan menyenangkan bagi anak (Susanti, 2012). *Life skills* memiliki tujuan agar anak menguasai keterampilan hidup pada kesehariannya (Hunt & Marshall, 2005), diantaranya untuk perkembangan kognitif, emosional, keterampilan interpersonal dan sosial anak (World Health Organization, n.d.).

Berdasarkan neurosains *Busy Book* berisi berbagai macam gambar yang menarik (Yuniarni, 2021) dikembangkan dengan pada kertas F4 berlapis laminasi dengan desain dan warna yang menarik, aman dan menyenangkan digunakan khususnya untuk mengenalkan keterampilan sehari-hari bagi anak usia 2-4 tahun di TSA. Materi-materi di dalamnya telah disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan anak sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA Permendikbud nomer 137 tahun 2014, untuk usia 2-3 Tahun (Jateng, 2015a) anak usia 3-4 tahun (Jateng, 2015b) adapun beberapa diantaranya adalah Mengetahui perbedaan jenis kelamin dan cara berpakaian sesuai jenis kelamin anak, Meniru gerakan doa dan meniru doa pendek sesuai dengan agamanya, Mengetahui perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan dan materi lainnya telah tercantum dalam media busy book.

Sesuai dengan pengertian media menurut (Sadiman, Arif S., 2007) bahwa media merupakan salah satu bentuk komunikasi yang tercetak yang dapat dilihat dan dibaca sehingga memberikan rangsangan minat dan perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar sedemikian rupa, maka media busy book dapat menjadi alat belajar yang menarik bagi anak di TSA karena memiliki desain, warna, dan gambar ilustrasi menarik bagi anak. Melalui media busy book, pengasuh menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk menyampaikan materi tentang keterampilan hidup sehari-hari bagi anak sehingga memberikan rangsangan pikiran, perhatian dan minat anak saat proses menggunakan media. Di era globalisasi seperti sekarang terdapat berbagai jenis buku (D. Zaman, 2007) sehingga busy book merupakan salah satu pengembangan dari buku edukatif masa kini (Susanti, 2021).

Peningkatan kemampuan anak dapat dicapai melalui penerapan strategi bermain menggunakan media *busy book* (Utomo et al., 2018). Tak hanya menyediakan media yang bagus namun perlu adanya dukungan lingkungan yang baik. Lingkungan pendidikan anak usia dini berspektif *life skills* adalah menggabungkan psiko-sosial, kepribadian, fisik, dan akademis anak (Nugrahani & Senowarsito, 2011). Berkaitan dengan pengembangan ini, maka pemilihan media busy book sudah tepat guna dan tepat sasaran yaitu media busy book bermakna bagi perkembangan anak. Artinya media *busy book* bermanfaat untuk aspek perkembangan anak usia 2-4 tahun karena dirancang dengan desain menarik, awet dan aman serta menyenangkan serta sesuai tahap perkembangan anak usia 2-4 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil 93,33%, ahli materi pembelajaran diperoleh hasil 92,3% dan ahli perkembangan anak usia dini diperoleh 96% serta masukan-masukan dari para ahli dan hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 100% maka dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media *busy book* dinilai baik dan layak digunakan untuk

pengenalan keterampilan sehari-hari anak usia 2-4 tahun di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pengembangan media busy book dengan mudah diterapkan pada anak usia 2-4 tahun di TSA. Berdasarkan hasil penggunaan media terhadap 9 anak usia 2-4 tahun di Taman Sosialisasi Anak menggunakan media *busy book* diperoleh temuan-temuan bahwasannya media *busy book* menarik, aman dan menyenangkan digunakan oleh anak. Selain itu media *busy book* disukai anak-anak dan ibu pengasuh di TSA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Amaris, della Ulfa, Rakimahwati, & Serli. (2018). Pengaruh media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadilah Amal 3 Padang. *Jurnal Anak Usia Dini: <https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jud/Article/View/12099>*, 4.
- Ardhana, W. (2001). *Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Astuti D., S. Irene. (2003). *Pengembangankecakapan Hidup (Lifeskill) Melalui Penanaman Etos Kerja Dan Membangun Kreativitas Anak*,. <https://www.neliti.com/publications/85548/pengembangan-kecakapan-hiduplife-skill-melalui-penanaman-etos-kerja-dan-membanguBah>
- Azra Aula Ulfah, & Elva Rahmah. (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. <http://103.216.87.80/index.php/iipk/article/view/8121/6205#>.
- Dangau Inspirasi Lubai. (n.d.). *Keterampilan Hidup*. <https://Sites.Google.Com/Site/Dangaulubai/Inspirasi-Ketrampilan/Ketrampilan-Hidup>.
- Depdiknas. (2002). *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) melalui Pendekatan Broad-Based Education*.
- Djamarah, Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Dwi Nurhayati Ardhani. (2017). Mengajarkan Daily Life Skill pada Anak Usia 6 Tahun yang menderita Retardasi Mental dengan pendekatan Montessori. *Pedagogi*, 3(3). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1033>
- Elvina Lim Kusumo. (2016, November 18). *Top 5 Kegiatan Seru Melatih Kemandirian Si Kecil*. Kusumo, Elvina Lim. 18 November 2016. Top 5 Kegiatan Seru Melatih Kem<https://Indonesiamontessori.Com/Top-5-Kegiatan-Seru-Melatih-Kemandirian-Si-Kecil/>.
- Gaity, F. (2014). *Mainan Edukasi dari Flanel*. Tiara Aksa.
- Imam Mawardi. (2012). *Pendidikan Life Skill Berbasis Budaya Nilai-Nilai Islami*. UIN Sunan Ampel.
- Jateng, P. (2015a). *PAUD Jateng*.
- Jateng, P. (2015b). *PAUD Jateng*.
- Jihad Asep, & Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo.

-
- Nancy Hunt, & Kathleen Marshall. (2005). *Exceptional Children and Youth* (4th ed.). Houghton Mifflin Company.
- Nugrahani, D., & Senowarsito. (2011). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS LIFE SKILLS. *E-Dimas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(20). https://www.researchgate.net/publication/320128753_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI_BERBASIS_LIFE_SKILLS
- Rikza Azharona Susanti. (2012). Pengembangan permainan sirkuit warna-warni ceria menggunakan bahan-bahan bekas pada pembelajaran fisik motorik anak di TK Senaputra. *Jurnal PAUD*. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=53776>
- Risa Mufliharsi. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadya PKK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Alfabeta.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. Vol. 8, No 2 September (2022) Rajawali Pers.
- Siti Irene Astuti D. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup (LLifeskill) Melalui Penanaman Etos Kerja dan Membangun Kreativitas Anak*. <https://www.neliti.com/publications/85548/Pengembangan-Kecakapan-Hiduplife-Skill-Melalui-Penanaman-Etos-Kerja-Dan-MembanguBah>.
- Sudiman, Arif S., Dkk. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.le.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Alfabeta, Ed.).
- Susanti, R. A. dan D. P. W. T. (2021). *Development of Ular Tangga Pohon Misteri Game for Aerly Reading Activity*.
- Utomo, I. A., Ramli, M., & Furaidah. (2018). 1594Penerapan Strategi Bermainmelalui Media Busy Bookuntuk Meningkatkan Fisik Motorik HalusAnak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UM*, 3(12). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/12553/5816>
- Wina, S. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Rawamangun.
- World Health Organization. (n.d.). Preventing violence by developing life skills in children and adolescents. In *Preventing violence by developing life skills in children and adolescents*. WHO Press. Retrieved September 3, 2022, from https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44089/9789241597838_eng.pdf.
- Yuniarni, D. (2021). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Obsesi*, 6(1). <https://scholar.archive.org/work/xoc43hp5rzevkvij67rh3d4wem/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1336/pdf>
- Zaman, Badru. (2013). *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.
- Zaman, D. (2007). *Media dan Sumber Belajar*. Universitas Terbuka.