

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK RECYCLY* DALAM
BERFIKIR SIMBOLIK PADA TEMA BINATANG DARAT
KELOMPOK B DI TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:

**HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN
NIM: 211101050013**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK RECYCLY* DALAM
BERFIKIR SIMBOLIK PADA TEMA BINATANG DARAT
KELOMPOK B DI TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Hafidatul Zayidah Fidaroin
NIM : 211101050013
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 202**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK RECYCLY* DALAM
BERFIKIR SIMBOLIK PADA TEMA BINATANG DARAT
KELOMPOK B DI TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Hafidatul Zayidah Fidaroin

NIM: 211101050013

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ


Yanti Nurhavati S.Kep. Ns. MMRS
NIP. 197606112003122006

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK RECYCLY* DALAM
BERFIKIR SIMBOLIK PADA TEMA BINATANG DARAT
KELOMPOK B DI TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Senin

Tanggal : 2 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Khoirul Anwar, M.Pd. I

Farah Dianita Rahman, S.S.T., M.Kes.

NIP. 198306222015031001

NIP. 196502211991031003

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
2. Yanti Nurhayati S.Kep. Ns, MMRS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetejui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَأَهْلًا أَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَمْ تَعْلَمُوا شَيْئًا وَجَعَلْ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ ۝ ٧٨

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur” (Q.S An-Nahl: 78).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta: Al Qur'an dan Terjemah, 2022. 56.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat karunia serta hidayah Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat serta slaam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mewarisi segala ilmu pengetahuan kepada ummat nya dan atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tuntas. Ucapan rasa hormat dan terimakasih peneliti persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orangtua saya Bapak Nuril Huda dan Ibu Suhaenik yang telah mendidik dhoir dan bathin kepada saya dan memberikan atas segala bentuk dukungan berupa moril maupun materil, motivasi, serta doa dan riyadhoh yang selalu mengiringi tiap langkah saya selaku anak bungsu. Semoga bapak ibu selalu diberi kesehatan dan dalam lindungan Allah Swt, dan selalu ada dalam setiap episode kehidupan penulis. Raga mu memang sedikit sakit tapi doa mu selalu mencakar langit.
2. Kakak saya Himatul Ulya Fidaroin S.Pd yang telah memberikan dukungan dari awal hingga akhir serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih telah membersamaiku hingga saat ini, menuntun ku disaat ragu dan keyakinanmu terhadap kemampuanku adalah bagian penting dari setiap proses yang dilalui hingga titik ini.
3. Seluruh guru dan masyayikh yang terlibat serta keluarga besar PPTQ Darul Istiqomah yang senantiasa memberikan perhatian, dukungan serta semangat selama menjalani perkuliahan di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq jember.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkah, karunia serta limpahan nikmat-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book Recycle* Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024-2025” ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Adapun dalam penyelesaian skripsi ini adanya keterlibatan oleh banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalam nya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku rektor Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang selalu memberi fasilitas yang memadai kepada penulis selama mencari ilmu di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku Koordinator Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberi arahan dan dukungan hingga penelitian ini dapat terselesaikan.

5. Ibu Yanti Nurhayati S.Kep.Ns, MMRS sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberi kontribusi baik kepada penulis, baik berupa ilmu, arahan, serta bimbingan dengan penuh ketelatenan. Sehingga, skripsi ini telah terselesaikan.
6. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal pengajuan judul hingga penetapan dosen pembimbing bagi penulis.
7. Bapak Anas Rangga Buana, M.Pd sebagai dosen validator ahli materi dan ibu Riyas Rahmawati, M.Pd sebagai dosen validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Lutfi Mardiyah, S.Pd selaku kepala sekolah TK Darussalam Ambulu Jember, yang telah mengizinkan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd selaku guru wali kelas kelompok B dan para dewan guru serta peserta didik kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember, yang telah banyak membantu berbagai hal sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

Jember, 18 April 2025

Hafidatul Zayidah Fidaroin
NIM. 211101050013

ABSTRAK

Hafidatul Zayidah Fidaroin, 2025: Pengembangan Media *Busy Book Recycle* Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci : Pengembangan, Media *Busy Book Recycle*, Berfikir Simbolik.

Anak usia dini merupakan salah satu individu yang sedang mengalami perkembangan sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangannya membutuhkan rangsangan secara optimal, sehingga dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap usianya. Keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik melalui media yang tepat. Proses pembelajaran yang kurang efektif akan membuat proses pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, adanya media tersebut sebagai alternatif untuk mendukung keberhasilan perkembangan berfikir simbolik, karena dikemas secara edukatif sehingga meningkatkan semangat dan minat anak dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember? (3) Bagaimana efektivitas pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember. (2) Mengetahui kelayakan pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember. (3) Mengetahui efektivitas pengembangan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember.

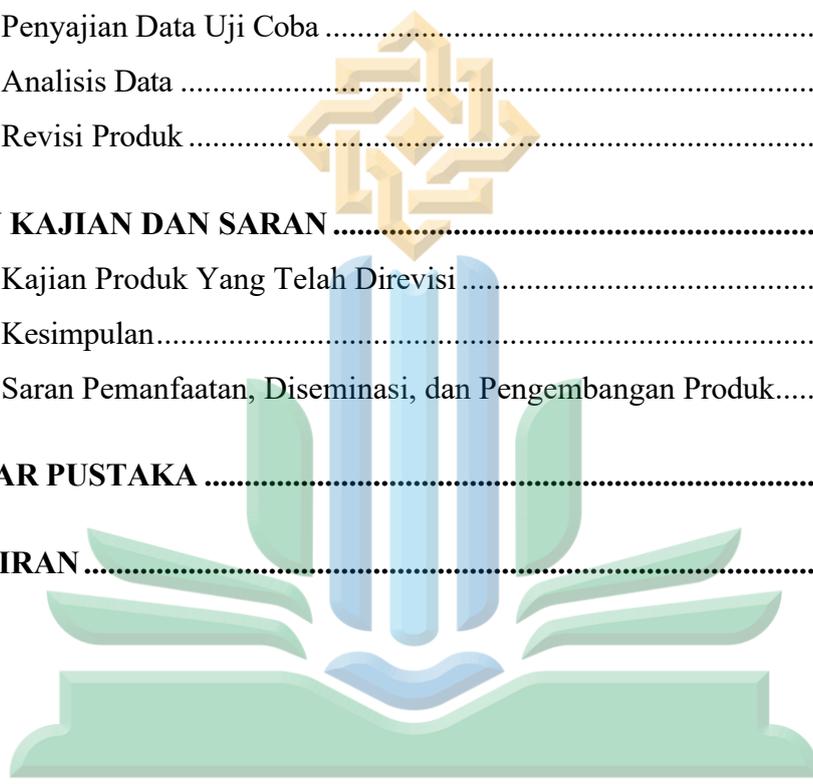
Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Terdapat tiga ahli validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelompok TK B Darussalam Ambulu Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan produk yang berupa media *busy book recycle* pada materi berfikir simbolik dalam prosedur tahapan ADDIE, dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat (2) Hasil dari kelayakan media *busy book recycle* oleh keseluruhan ahli validator diperoleh sebesar 96% dengan kategori sangat layak (3) Data efektivitas produk diperoleh dari hasil *pretest* yang mencapai 84% dan rata-rata nilai *posttest* mencapai 95% dengan adanya peningkatan 11% sehingga media *busy book recycle* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	46
C. Uji Coba Produk.....	51
D. Desain Uji Coba	52
1. Subjek Uji Coba	52
2. Jenis Data.....	53

3. Instrumen Pengumpulan Data	53
4. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	60
A. Penyajian Data Uji Coba	60
B. Analisis Data	81
C. Revisi Produk	84
BAB V KAJIAN DAN SARAN	85
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	85
B. Kesimpulan.....	93
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 2.2 STPPA Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	40
Tabel 3.1 Kriteria penilaian skala Likert.....	56
Tabel 3.2 Kriteria tingkat kelayakan produk.....	57
Tabel 3.3 Kriteria tingkat keefektifan produk.....	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	75
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	79
Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Kelayakan.....	82
Tabel 4.6 Hasil Validasi Validator.....	82
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat FEfektifan.....	83
Tabel 4.8 Data Efektifitas Media.....	83
Tabel 4.9 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian

3.1 Tahapan Model ADDIE	45
4.1 Tampilan halaman pertama	66
4.2 Tampilan halaman kedua.....	67
4.3 Tampilan halaman ketiga	67
4.4 Tampilan halaman keempat.....	68
4.5 Tampilan halaman kelima	68
4.6 Tampilan halaman keenam.....	69
4.7 Tampilan halaman ke tujuh	69
4.8 Tampilan halaman ke delapan	70
4.9 Tampilan halaman ke Sembilan	70
4.10 Tampilan halaman ke sepuluh.....	71
4.11 Buku Panduan Penggunaan Media <i>Busy Book</i>	72
4.12 Kegiatan <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	78
4.13 Kegiatan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	79

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini mengalami fase perkembangan yang pesat atau yang disebut sebagai masa keemasan (*Golden age*). Dalam fase ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat bergantung pada rangsangan yang optimal, sehingga dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap usianya.¹ Hal tersebut dapat berlangsung pada saat usia anak dalam kandungan hingga usia 6 tahun. Namun, pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, apabila orang tua atau pendidik dari anak tersebut melakukan rangsangan atau stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya.²

Anak merupakan anugerah dari Allah SWT yang dilahirkan di muka bumi yang memiliki potensi atau fitrah yang seimbang dan sehat. Dalam Al-Quran kata fitrah disebutkan pada Al-Qur'an Surah Ar-Rum ayat 30 yang berbunyi sebagai berikut:³

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ هَلْ دِينٌ إِلَّا الْإِسْلَامُ الَّذِي كَفَرَ بِهِ الَّذِينَ كَانُوا يُشْرِكُونَ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah sesuai fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak

¹ Jauhari, Octa Ria Viana, *Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*, Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 6 No. 2, 2020, 109.

² Moh Fauziddin, dan Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education,” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 2 (2018): 163.

³ Departemen Agama Republic Indonesia (Surabaya: Al Qur'an Dan Terjemah, 2020). 299.

ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, akan tetapi banyak manusia yang tidak mengetahuinya”. (Q.S Ar-Rum:30).

Pada dasarnya anak usia dini perlu pembinaan secara terarah sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan stimulasi atau rangsangan yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan, perkembangan, dan potensi diri anak sehingga mereka memiliki kesiapan yang memadai untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Dengan demikian pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan peluang dalam mengembangkan kepribadian serta potensi maksimal yang dimiliki oleh anak.⁴ Maka dari itu, pendidikan anak usia dini memegang peran yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan ketentuan mengenai pendidikan bahwasanya:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan Rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal”.

Sedangkan Pasal 28 ayat 3, 4 dan 5 yang tertera pada Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan

⁴ Oktani Haloho, “Membangun Logika Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori Oktani Haloho,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7708–12.

bahwa pendidikan anak usia dini adalah tingkat pendidikan yang ditempuh setiap anak yang belum memasuki pendidikan dasar, yang dapat diakses melalui berbagai jalur pendidikan baik formal, non formal, maupun informal seperti Raudhatul Athfal (RA), Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), dan lainnya.⁵

Salah satu Lembaga yang menampung anak usia 4-6 tahun adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Adanya lembaga tersebut bertujuan untuk meningkatkan keahlian anak dengan menitik beratkan pada keseluruhan aspek perkembangan, yang terdiri dari nilai agama dan moral, jati diri, dan dasar-dasar literasi.⁶ Dalam Lembaga Pendidikan tentunya terjadi proses belajar mengajar, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya yaitu adanya media pembelajaran yang menarik bagi anak tentunya juga sesuai dengan tahap usianya.

Hamalik mengatakan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajar dapat memunculkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi serta mendorong aktivitas belajar bahkan memberikan pengaruh psikologis pada mereka.⁷ Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyediakan alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh panca Indera anak, karena stimulasi ini akan turut mengembangkan kemampuan penalaran anak.

⁵ Sekretariat Negara RI, UU No. 20 tahun 2003, Pasal 28 ayat (3-5)

⁶ Rina Nurasyiah and Cucu Atikah, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (2023): 75, <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>.

⁷ Munzaini, Muhammad, Sugiyo, And A. Dardiri Hasyim, *Metode Pengembangan Kognitif* (Pasuruan: Jurnal Bahasa Dan Sastra, 2023), 357.

Pembelajaran yang baik pada anak usia dini yaitu melalui benda atau media yang konkret, dengan itu anak dapat lebih mudah untuk memahami berbagai konsep angka dan bilangan ketika penyampaian pembelajaran disampaikan secara langsung. Dalam pembelajaran mengenal simbolik pendidik sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang konkret, sehingga anak dapat mempelajari dengan semua inderanya, diantaranya indera peraba, penglihat dan pendengar, serta media tersebut dapat digunakan secara langsung. Menurut Fikriyah dan Wahyuningsih, mengatakan bahwa untuk melatih anak dalam berfikir simbolik dapat menggunakan media *bussy book*.⁸

Menurut Sujiono, aspek perkembangan yang butuh untuk dioptimalkan salah satunya yaitu kognitif anak. karena proses kognitif melibatkan kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sebagai bagian dari perkembangan kognitif, kemampuan berfikir simbolik menandai tahap awal pemikiran pra operasional pada anak usia dini yaitu berfikir simbolik. Dalam berpikir simbolik, diantaranya: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, dan mencocokkan lambang bilangan dengan suatu bilangan. Pada umumnya, anak sudah bisa mengenal dan menyebutkan angka 1-10 namun anak mengalami kesulitan apabila dihadapkan pada kegiatan berhitung yang sesungguhnya.⁹

⁸ Efrida Ita and Konstantinus Dua Dhiu, "Pengembangan *Busy Book* Learning media Dalam Pembelajaran Bahasa Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Smart Paud* 5, no. 2 (Juli 2022):149-155. <http://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.4>

⁹ Tasia Febrisia and Hadiyanto Hadiyanto, "Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4741–51, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4837>.

Salah satu faktor penentu perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik.¹⁰ Salah satu alat atau media yang dipakai dalam berpikir simbolik adalah *busy book*.¹¹ Pengembangan dari buku edukatif berupa *busy book* merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku dengan bahan dasar kain perca. Di dalamnya terdapat variasi tambahan disertakan dengan penggunaan *zipper* (resleting), kancing baju, kain perca, dan berbagai variasi lainnya.¹² Desain *busy book* memberi ketertarikan dan kesenangan bagi anak dalam mengikuti pembelajaran berfikir simbolik dengan adanya nuansa warna-warni dalam media tersebut, karena pembelajaran berfikir simbolik anak merupakan materi yang terbilang sulit. Oleh sebab itu, diperlukanya alat atau media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan tentunya memiliki nilai edukatif yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi di TK Darussalam Ambulu Jember pada tanggal 11 November 2024 bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, akan tetapi peneliti menjumpai pada proses pembelajaran kurangnya penggunaan alat atau media pembelajaran yang beragam oleh guru, sehingga anak-anak terlihat bosan dan kurang antusias. Pada kegiatan observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap kelompok B yang berjumlah 15 anak pada berlangsungnya proses pembelajaran berpikir simbolik pada anak kelompok B, yakni usia 5-6 tahun.

¹⁰ Endah Prakarsi et al., "Penggunaan Media Bussy Book untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 tahun" *Jurnal Kumara Cendekia* 8 no.2 (Juni 2020):171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>

¹¹ Afrianti and Wirman, "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak."

¹² Yulia Afrianti and Asdi Wirman, "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak" 4 (2020): 1156–63.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru wali kelas kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember, yaitu Ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd tentang indikator kognitif dalam berfikir simbolik pada anak usia dini.¹³ Guru memberikan penjelasan terkait dengan observasi dari peneliti, diantaranya menjelaskan standard perkembangan anak usia dini harus sesuai dengan STPPA yang berlaku.

Menurut Ibu Khsunul, S.Pd., selaku wali kelas kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember tentang perkembangan peserta didik yang masih belum berkembang maksimal, beliau menjawab :

Anak anak dikelompok B yang berjumlah 15 anak ini, dalam berpikir simbolik masih belum maksimal mbak. Terkadang anak anak masih kesulitan untuk membilang angka, mencocokkan lambang bilangan. Sebetulnya dari pendidik sudah menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, mungkin karena media pembelajarannya perlu dikembangkan biar anak anak itu tertarik dalam pembelajaran mengenal simbolik. Karena untuk sementara ini kami hanya menggunakan media seadanya mbak. Guru juga sudah mengajarkan lagu tentang angka atau yang lain. Namun, perkembangannya masih kurang maksimal.¹⁴

TK Darussalam Ambulu Jember merupakan salah satu sekolah yang masih tahap berkembang, sehingga masih membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran peserta didik. Pada penelitian kali ini, peneliti memilih pada kelompok B sebagai subjek penelitian, karena pada usia 5-6 karena lingkup perkembangan berfikir simbolik harus tercapai dengan optimal, mengingat bahwa pada usia tersebut anak sudah mendekati untuk pada tahap Pendidikan selanjutnya. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik serta mengandung nilai edukatif,

¹² Hasil Wawancara, Guru TK Darussalam Ambulu Jember, Pada Tanggal 10 September 2024.

sehingga peserta didik dapat melaksanakan proses belajar yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember, melihat pentingnya pengembangan media dalam pembelajaran berfikir simbolik, maka diperlukanlah adanya media yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book Recycly* Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Busy Book recycly* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat Kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Busy Book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media *Busy Book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu jember?

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Tujuan dari penelitian dan Pengembangan Media *Busy Book recycly* Dalam berfikir simbolik pada tema Binatang darat kelompok B TK Darusaalam Ambulu Jember sebagaimana berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Media *Busy Book recycly* dalam mengembangkan berfikir simbolik pada tema binatang darat Kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Busy Book recycle* dalam mengembangkan berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember?
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *Busy Book recycle* dalam mengembangkan berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu jember?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini untuk mengembangkan kognitif anak dalam berfikir simbolik menggunakan media bussy book. Media *busy book* ini dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik tertarik dan suasana belajar yang efektif sehingga proses belajar peserta didik berhasil ditingkatkan Spesifikasi produk diharapkan memaparkan deskripsi terkait karakteristik produk yang dikembangkan.¹⁵ Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk, yaitu media *Busy book*. Berikut adalah rincian produk yang direncanakan untuk dikembangkan:

¹⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta:Prenadamedia Group, 2016), 304

1. Media *busy book* dikembangkan dengan bahan daur ulang yang baik dan aman serta tahan lama seperti kain perca atau kain sisa yang dijadikan bentuk buku edukatif dengan modifikasi adanya warna dan gambar
2. Media *busy book* dibuat dengan ukuran seperti buku cerita yang besar sehingga mudah digunakan dan menarik minat anak-anak
3. Media *busy book* didesain menarik dengan diberikan gambar angka dan bilangan serta menambahkan gambar pada tiap halaman sebagai upaya untuk menarik minat anak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan media ini menjadi sangat penting karena memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pengembangan media *Busy book Recycly* dapat menambah pemahaman teoritis bagi pembaca
 - b. Adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan proses pembelajaran baik didalam kelas atau diluar kelas menjadi lebih baik.
 - c. Siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan media yang praktis lebih efektif dan efisien disertai dengan tampilan yang menarik.
 - d. Adanya pengembangan media *Busy book Recycly* diharapkan mampu menjadi pembaharuan dan inovasi dalam ranah pendidikan, khususnya pada pendidikan anak usia dini.
 - e. Membantu memperluas wawasan akademis dan sebagai dasar pada penelitian pengembangan lanjutan dalam bidang pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Media *Busy book Recycly* dikembangkan untuk nantinya dapat menjadi sebuah sarana praktis bagi siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam perkembangan berfikir simbolik melalui penggunaan media tersebut.

b. Bagi guru

Dapat mempermudah guru untuk memberikan pembelajaran yang maksimal untuk siswa, yakni dengan bantuan media diharapkan dapat berfungsi sebagai pembaharuan dan sumber rujukan pelengkap yang selaras dengan target pembelajaran, menjadi alat bantu belajar agar proses belajar mengajar lebih efisien.

c. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran *busy book recycly* dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk pembelajaran dengan menggunakan media yang praktis lebih efektif dan efisien, dengan hasil belajar dan

perkembangan siswa yang lebih baik dari sebelum menerapkan pembelajaran dengan bantuan media. Sehingga proses pembelajaran disekolah, menjadi lebih menyenangkan dengan hasil maksimal dan keberhasilan ini dapat memicu penggunaan media pada pembelajaran lain, untuk selanjutnya kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan lancar.

d. Bagi peneliti

Sebagai upaya menambah dan memperkaya wawasan, serta menambah

pengalaman baru, juga mengasah dan mempraktikkan kemampuan peneliti yang nantinya akan lebih dimanfaatkan untuk kepentingan dilembaga tempat peneliti mengajar.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran *busy book recyly* akan diuraikan dibawah ini:

- a. Desain media dapat dipergunakan dalam jangka Panjang.
- b. Media ini diharapkan mampu menstimulasi pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman konsep pembelajaran, terutama dalam konteks berfikir simbolik
- c. Memudahkan peserta didik dalam berfikir simbolik seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan.
- d. Dengan adanya media pembelajaran *busy book* dalam berfikir simbolik anak merasakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan ini hanya dapat digunakan untuk lingkup perkembangan berfikir simbolik
- b. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada subjek, yaitu hanya melibatkan kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember.

G. DEFINISI ISTILAH

Sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman yang terdapat dalam judul, peneliti berusaha memahami makna kata dan istilah yang digunakan dalam pembahasan ini. Berikut ini adalah penjelasan spesifik mengenai makna yang terkandung dalam judul dengan karya inovatif ini:

1. Pengembangan

Model pengembangan adalah metode yang mencakup dua kegiatan yaitu (*research*) penelitian dan (*development*) pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru, mengembangkan teknologi, atau dapat mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Selain itu berfungsi untuk melakukan validitas pada suatu produk yang dikembangkan. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang disusun oleh Robert Maribe Brach. Kategori pengembangan di TK Darussalam Ambulu Jember, belum ada produk media *busy book* berfikir simbolik, karena guru belum ada yang mengembangkan produk tersebut. Pengembangan media *busy book* sudah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan menggunakan bahan kain flanel, namun belum ada yang mencakup indikator berfikir simbolik dengan memakai bahan daur ulang (*recycle*) dari kain perca, Sehingga dalam penelitian ini dikembangkan media *busy book recycle* dalam berfikir simbolik pada tema Binatang di TK Darussalam Ambulu Jember.

2. Media *Busy Book*

Media *Busy book* juga dikenal sebagai *quiet book* atau *soft books*. Media *Busy book* adalah pengembangan dari buku edukatif yang bermuatan tema, bentuk, warna, dan struktur yang dapat ditulis, dihapus, disambungkan, dibongkar dan disusun kembali. Media *Busy book* dibuat dengan bahan bekas yang di daur ulang dengan modifikasi dan beragam warna yang menarik. Desain media *Busy book* adalah anak mengaplikasikan dengan cara angka ditempelkan dan dilepaskan, penghitungan jumlah benda dilakukan untuk mengaktifkan peran anak dalam kegiatan tersebut. Di dalam *busy book* ini, permainan-permainan unik yang menyenangkan akan ditemukan oleh anak yang akan mengasah kognitif peserta didik terutama dalam berpikir simbolik.

3. Daur ulang (*Recycle*)

Recycle memiliki arti yang sama dengan daur ulang. Daur ulang sendiri merupakan suatu proses untuk mengolah kembali barang-barang bekas menjadi produk yang baru yang bernilai tinggi dan bermanfaat. Daur ulang juga diartikan sebagai bahan bekas yang diubah menjadi benda baru yang dapat dipakai dan dimanfaatkan. Media pembelajaran yang dihasilkan dari benda yang didaur ulang memiliki manfaat yaitu dapat mengurangi kebutuhan akan bahan mentah baru dan menghemat biaya.

4. Berfikir simbolik

Berfikir simbolik merupakan aspek perkembangan kognitif yang merupakan bagian aspek penting untuk dicapai dan dimiliki anak usia dini.

Pada indikator berfikir simbolik sesuai STPPA diantaranya menyebutkan angka 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Dalam kemampuan berpikir simbolik ini, anak diperkenalkan pada bilangan, abjad, serta ilustrasi. Fungsi simbolik merupakan fase awal pemikiran praoperasional pada anak usia dini.¹⁶ Pada fase pra operasional yang terjadi antara usia 2 hingga 7 tahun, anak mulai mengembangkan pemikiran simbolik. Piaget juga menyatakan bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk merepresentasikan objek yang tidak ada secara fisik melalui coretan gambar seperti rumah, orang, mobil, awan, atau benda lainnya. Kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini secara bertahap dikembangkan melalui aktivitas mengingat simbol, membayangkan benda yang tidak ada, serta menggunakan lambang seperti angka dan huruf.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁶ H. Nur' Aisyah, "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 42-49.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini menyajikan hasil kajian pustaka yang mencantumkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, teori, dan prinsip yang menjadi pedoman dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dan ketika proses pengembangan produk yang diharapkan. Peneliti mengkaji berbagai aspek teoritis dan empiris yang berkaitan dengan permasalahan serta langkah-langkah yang akan ditempuh untuk menyelesaikan dan kerangka acuan disusun¹⁷.

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dimana didalamnya meliputi studi-studi yang berkaitan dengan topik atau masalah yang diteliti, sehingga dapat menjadi acuan peneliti untuk memperkaya teori dan membangun dasar teori serta metodologi untuk penelitian baru. Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Lela Nurlaela pada tahun (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini”¹⁸

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan

¹⁷ Tim penyusun *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021). 67

¹⁸ Lela Nur Laela, “Pengembangan media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

atau *Research and Development* (R&D) melalui model Brog & Gall. Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung menjadi lokasi yang dilakukan dengan subjek kelas Play Group usia 3-4 tahun. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa media *busy book* berhasil dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa kelas Play Group usia 3-4 tahun. Validasi oleh 2 ahli materi menghasilkan presentase 82,6% pada kategori sangat layak, dan validasi oleh ahli media menghasilkan presentase 85% pada kategori penilaian sangat layak. Pada kategori sangat layak, presentase 83,75% ditunjukkan oleh uji coba terbatas.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan jika dibandingkan dengan hasil penelitian oleh peneliti. Keduanya sama mengembangkan media *busy book* dan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Sementara itu, perbedaan antara kedua penelitian terletak pada subjek penelitian pada riset sebelumnya. Play Group usia 3-4 tahun sedangkan peneliti meneliti di kelompok B.

Penelitian terdahulu mengembangkan media *bussy book* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada tema alat kendaraan sedangkan peneliti ini mengembangkan media *bussy book* dalam berfikir simbolik.

b. Penelitian oleh Umu Kulsum pada tahun (2023) yang berjudul

“Meningkatkan keterampilan Hidup Sehari-hari Menggunakan Media *Bussy Book* pada Anak Usia 2-4 tahun di Paud Depok”¹⁹

¹⁹ Umu Kalsum, “Meningkatkan keterampilan Hidup Sehari-hari Menggunakan Media *Bussy*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan populasi yang diteliti sejumlah 10 anak dari kelompok A.1, penelitian dilakukan di Paud Sanggar Iqro Cahaya Ibu Kecamatan Sukmajaya Kelurahan Sukmajaya, Depok, Kota Jawa Barat. Penerapan media *busy book recycle* dibuktikan melalui hasil analisis data dari penelitian tersebut yang menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan hidup sehari-hari anak pada pra-penelitian menunjukkan rata-rata 45,83% , siklus I 60,42 % , dan siklus II 84,58%. Dari nilai rata-rata tersebut pra penelitian, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dengan rata-rata peningkatan yaitu 8,3% kemudian meningkat kembali setelah dilakukannya tindakan pada siklus II dengan rata-rata peningkatan yaitu 12,5%. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan keterampilan hidup yang dapat dilihat dari bahwa kemampuan keterampilan hidup sehari-hari anak pada pra-penelitian menunjukkan rata-rata 45,83% , siklus I 60,42 % , dan siklus II 84,58%. Dari nilai rata-rata tersebut pra penelitian, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dengan rata-rata peningkatan yaitu 8,3%, setelah dilaksanakan pada siklus II diperoleh peningkatan 12,5% yang telah dicapai setelah di stimulasi menggunakan media *bussy book*.

Dari hasil penelitian tersebut ditemukan adanya persamaan dan perbedaan. Mengembangkan suatu produk berupa *busy book* dan metode

yang digunakan penelitian dan pengembangan merupakan persamaan dari kedua penelitian. Sedangkan subjek penelitian dan metode penelitian merupakan perbedaan dari kedua penelitian. Untuk penelitian terdahulu, kelompok A menjadi subjek penelitiannya sedangkan kelompok B menjadi subjek penelitian peneliti. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan oleh penelitian terdahulu sedangkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan oleh peneliti.

- c. Penelitian oleh Ana Nur Aida (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan”²⁰

Metode penelitian yang dipakai dalam riset ini berupa penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilakukan di MIN I Jombang dengan subjek penelitian siswa kelas II. Berdasarkan hasil penelitian ini, media berhasil dikembangkan oleh penelitian ini berupa media pembelajaran BOOMAT (Bussy Book Tematik) untuk mengetahui

respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dengan presentase 93,3% yang menunjukkan kriteria sangat baik, Presentase sebesar 99% diperoleh dari ahli media yang termasuk pada kriteria sangat layak, presentase 84,6% diperoleh dari ahli bahasa dengan kriteria sangat baik, dan presentase dari ahli pembelajaran sebesar 85,3% dengan kriteria sangat baik. Artinya, produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran.

²⁰ Ana Nur Aida, “Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan pada Siswa Kelas ii MIN 1 Jombang,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023)

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, adanya kemiripan dan perbedaan dengan riset yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan kedua penelitian ini terletak pada pengembangan media *busy book* dan penggunaan metode *Research and Development* (R&D) serta model penelitian ADDIE. Sementara itu, perbedaan antara kedua penelitian adalah bahwa penelitian sebelumnya dilaksanakan di satuan pendidikan madrasah ibtidaiyah (MI), sedangkan Lokasi yang peneliti pilih di satuan pendidikan kanak-kanak (TK).

- d. Penelitian oleh Farrah Sofwani Putri (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Book untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Sumber Daya alam dan Pemanfaatannya Kelas IV MI”²¹

Penelitian ini menerapkan metode R&D dengan model ADDIE. Siswa kelas IV di MI Raden Patah Pujon yang menjadi subjek penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI dengan materi sumber daya alam dan pemanfaatannya. Hasil validasi oleh 3 ahli di bidangnya dengan hasil validasi 89% ahli materi, 91% ahli media, dan 93% ahli pembelajaran. Maka media *busy book* yang dikembangkan memenuhi standart sangat layak digunakan karena memenuhi kriteria sangat valid. Hasil menunjukan bahwa *busy book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata posttest dikelas eksperimen sebesar

²¹ Farrah Sofwana Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Book untuk Meningkatkan hasil Belajar Materi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya kelas IV MI Raden Patah Pujon,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)

85,72% dan nilai rata-rata posttest 77,90% dikelas kontrol.

Dari uraian diatas terdapat adanya persamaan dan perbedaan diantara kedua penelitian. Persamaan kedua nya adalah sama-sama mengembangkan produk *busy book* dan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Perbedaan kedua penelitian terletak pada lokasi penelitian, di mana penelitian terdahulu dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI), sementara lokasi yang peneliti pilih di Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan pengembangan media *busy book* pada penelitian terdahulu adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti mengembangkan media *bussy book* dalam berfikir simbolik.

- e. Penelitian oleh Junita Khairani (2024) dengan judul “Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Di TK Khurfatul Jannah.”²²

Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan

(R&D), yang mengikuti model ADDIE. Lokasi yang dipilih untuk penelitian di lakukan di TK Khurfatul Jannah dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian ini, untuk meningkatkan kognitif anak di usia 5-6 tahun melalui media *busy book* berhasil dikembangkan oleh penelitian ini. Hasil kelayakan dan kevalidan menunjukkan rata-rata hasil validasi sebesar 3,1 dengan kategori cukup valid. Artinya, materi pada media *busy book* dapat digunakan untuk

²² Junita Khairani, “Pengembangan Media Bussy Book untuk Meningkatkan Kognitif Anak diTK Khurfatul Jannah,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2024)

keperluan penelitian. Hasil validasi yang telah dilakukan selama lima kali revisi hasil akhir menunjukkan bahwa rata-rata hasil validasi sebesar 3,5 dengan kategori valid. Artinya tampilan media *busy book* dapat digunakan untuk keperluan penelitian. Hasil penerapan lembar observasi setelah dilakukan uji coba produk secara keseluruhan diperoleh 83% dengan kategori sangat layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian, persamaan dan perbedaan antara hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditunjukkan melalui temuan bahwa keduanya sama-sama menggunakan media *Busy Book* dalam pembelajaran serta mengkaji kemampuan kognitif, dan menerapkan metode *Research and Development (R&D)*. Perbedaan kedua penelitian terletak pada metode penelitian, subjek, lokasi dan tempat penelitian. Penelitian terdahulu mengembangkan produk *busy book* berbentuk cetakan buku sedangkan peneliti melakukan pengembangan produk *busy book* dengan menggunakan bahan bekas atau daur ulang.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Lela Nurlaela pada tahun (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	sama-sama mengembangkan media bussy book dan metode penelitian menggunakan <i>Research and Development (R&D)</i> .	a. Penelitian terdahulu subjek penelitiannya Play Group usia 3-4 tahun sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok B. b. Penelitian terdahulu mengembangkan media bussy book untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada tema alat kendaraan sedangkan peneliti ini mengembangkan media bussy book daur ulang dalam berfikir simbolik pada tema binatang
2.	Umu Kulsum pada tahun (2023)	Meningkatkan keterampilan Hidup Sehari-hari Menggunakan Media Bussy Book pada Anak Usia 2-4 tahun di Paud Depok	sama-sama menggunakan media bussy book.	a. Penelitian terdahulu subjek penelitiannya kelompok A sedangkan peneliti subjek penelitiannya kelompok B. b. Metode penelitian yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).

3.	Ana Nur Aida (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama mengembangkan media bussy book b. Metode penelitiannya menggunakan metode <i>Research and Deveelopment</i> (R&D) dengan model penelitian ADDIE 	Peneliti terdahulu melakukan penelitian di satuan pendidikan madrasah ibtidaiyah (MI), sedangkan peneliti melakukan penelitian di satuan pendidikan kanak-kanak (TK).
4.	Farrah Sofwani Putri (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Book untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Sumber Daya alam dan Pemanfaatannya Kelas IV MI	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama mengembangkan media bussy book dan metode penelitian menggunakan metode <i>Research and Deveelopment</i> (R&D) b. Model penelitian menggunakan ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah (MI), sedangkan peneliti melakukan penelitian di satuan pendidikan Taman kanak-kanak (TK) b. Peneliti terdahulu mengembangkan media bussy book untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti mengembangkan media bussy book daur ulang dalam berfikir simbolik pada tema binatang
5.	Junita Khairani (2024)	Pengembangan Media Bussy Book untuk Meningkatkan Kognitif Anak Di TK Khurfatul Jannah	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama mengembangkan media bussy book b. Metode penelitian menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D). c. Subjek penelitian usia 5-6 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu mengembangkan produk busy book berbentuk cetakan buku sedangkan peneliti megembangkan produk busy book dengan menggunakan bahan bekas yang di daur ulang.

Sumber: diolah dari penelitian terdahulu

Pada penelitian terdahulu media *Busy Book* atau juga disebut *Soft Book* mayoritas menggunakan bahan instan yaitu kain flannel yang bisa dibeli. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa media *Busy Book* dari bahan daur ulang atau *recycle* yang dibuat dari kain perca. Berdasarkan tabel diatas, pada penelitian keduanya yakni penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat adanya persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *Busy Book* dalam pembelajaran serta mengkaji kemampuan kognitif. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada terletak pada metode penelitian, subjek, lokasi dan tempat penelitian. Pada penelitian ini merupakan penelitian lanjutan, yang berarti penelitian penting dilakukan karena tidak berfokus pada mengembangkan kognitif anak dalam berfikir simbolik namun juga berfokus dalam mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua istilah, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara. Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan belajar.

Menurut Heinich, apapun yang membawa informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi ialah media.²³

Berdasarkan *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* menjelaskan media merupakan alat yang dipakai dalam menyalurkan informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi cetak maupun audio, termasuk teknologi perangkat keras. Gagne & Briggs menyatakan media pembelajaran mencakup alat-alat fisik yang digunakan menyampaikan Pelajaran seperti buku, kaset, video recorder dan lainnya.²⁴

Untuk efektivitas proses pembelajaran, peranan penting dimiliki oleh media pembelajaran. Di dalam mendidik pelajar, kebosanan dapat ditimbulkan pada peserta didik oleh metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dan kurangnya motivasi pada saat proses belajar

berlangsung. Dengan adanya inovasi media tersebut seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran, pengguna media juga harus disesuaikan dengan peserta didik. Oleh sebab itu, pemilihan media yang baik dan tepat untuk digunakan saat mengajar hendaknya

²³ Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), 55

²⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016), 6-7

dilakukan terlebih dahulu oleh guru. Beberapa kriteria harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang baik, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan daya tarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memfasilitasi proses pembelajaran di kelas²⁵. Hal ini menjadikan media memiliki peran penting pada kegiatan belajar yang dilakukan guru kepada siswa, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai, yaitu dengan materi yang mudah diterima anak sehingga diharapkan pembelajaran mejadi efektif dan efisien.²⁶

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Terdapat tiga aspek yang menerangkan latar belakang pemakaian media dan potensi media yang belum bisa direalisasikan oleh guru.

Aspek-aspek tersebut adalah:²⁷

1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menjelaskan suatu objek dapat direkam dan di rekontruksi melalui kemampuan yang dimiliki oleh media. Suatu objek tersebut dengan mudah dapat di reproduksi kapan saja Ketika diperlukan.

²⁵ Septi Nurfadillah, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, 6.

²⁶ Syarifuddin dan Eka Dewi Putri, *Media Pembelajaran (dari masa konvensional) Hingga Masa Digital* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 10.

²⁷ Cecep Kusnadi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 16AD), 16.

2) Ciri manipulatif (*Manipulative property*)

Ciri manipulatif ini merupakan media yang dapat memungkinkan menyajikan objek dalam waktu 2 atau 3 menit dengan Teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* yang menguras waktu sampai berhari-hari yang dapat disajikan kepada siswa. Pada saat penayangan kembali dari hasil suatu rekaman video, kejadian yang dimaksud dapat dipercepat dan diperlambat.

3) Ciri distributif (*Distributive property*)

Ciri distributif ini dapat memungkinkan objek atau kejadian yang dapat ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disampaikan pada peserta didik dengan stimulasi yang relatif yang serupa dengan kejadian tersebut.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yakni sebagai komponen yang memuat informasi pembelajaran yang akan ditujukan kepada peserta didik. Efektivitas fungsi media tersebut akan bergantung pada cara penyampaiannya, jika dapat diterapkan dengan baik secara individu maupun dalam kelompok. Menurut Levied an Lents fungsi atau tugas media pembelajaran mencakup fungsi perhatian, fungsi emosional, dan fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris²⁸:

²⁸ Cecep Kusnandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2020) 16

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran memiliki fungsi yang menarik dan memusatkan perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada materi pembelajaran yang ditampilkan secara visual dengan tampilan tema bahan ajar.

2) Fungsi afektif

Media pembelajaran bekerja untuk mendorong emosi dan sikap siswa dalam belajar mengajar dengan teks yang bergambar sehingga terlihat tingkat kenikmatan siswa dalam belajar.

3) Fungsi kognitif

Media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan dalam mengingat dan Informasi dalam gambar dan lambang visual dapat dipahami.

4) Fungsi kompensatoris

Peran media pembelajaran adalah membantu peserta didik yang kesulitan menerima dan memahami materi yang disampaikan secara langsung.

Apabila media pembelajaran diterapkan dalam kelompok yang jumlahnya besar atau perorangan maka dapat memenuhi beberapa fungsi berikut yakni:

1) Media berperan dalam memotivasi minat

2) Informasi disajikan oleh media

3) Intruksi diberikan oleh media

d. Manfaat media pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:²⁹

- 1) Media pembelajaran sebagai alat yang mampu memperjelas penyampaian pesan dan informasi agar menjadi lebih efektif sehingga pada proses nya membantu mempermudah dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran mampu membantu memfokuskan perhatian peserta didik, sehingga akan muncul motivasi serta interaksi secara langsung dengan peserta didik dan lingkungan nya.
- 3) Media pembelajaran dapat menjadikan solusi dalam permasalahan pada keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan peluang dan pengalaman belajar mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, sehingga memungkinkan terjadi adanya hubungan langsung dengan guru maupun dengan lingkungan nya seperti berkunjung ke tempat bersejarah atau kebun binatang.

e. Jenis Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan pembelajaran, alat yang penting dalam penggunaannya yang tidak dapat dipisahkan adalah media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu:

²⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran" (Jakarta: KENCANA, 16AD), 21

1) Media audio

Media audio pembelajaran merupakan media yang berbentuk auditif yang berakitan dengan pendengaran (Hanya berupa suara). Media audio mampu menstimulasi pikiran, emosi, dan potensi anak dalam memahami konten tema. Media audio lebih sering dimanfaatkan untuk mendorong peserta didik dalam pembelajaran yang bersifat auditif. Contohnya seperti kaset suara, radio, tape recorder dan lain-lain).³⁰

2) Media visual

Menurut Fikriyah dan Wahyuningsih, mengatakan bahwa untuk melatih anak dalam berfikir simbolik dapat menggunakan media *bussy book*. Media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui panca-indra mata atau yang bisa dilihat merupakan media visual. Jenis media ini yang sering dipakai guru dalam mengajar, sebab penyampaian pembelajaran dengan Kesesuaian

dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran konkret menjadikan media visual ini sangat tepat.³¹

Media visual dibagi menjadi 2 yaitu.³²

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan seperti media buku yang dikembangkan peneliti media *Busy Book Recycle*

³⁰ Guslinda dan Rita Kurnia, “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*” (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), 15

³¹ Efrida Ita and Konstantinus Dua Dhiu, “Pengembangan *Busy Book Learning* media Dalam Pembelajaran Bahasa Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Smart Paud* 5, no. 2 (Juli 2022):149-155. <http://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.4>

³² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran*” (Jakarta: KENCANA, 16AD), 16

b. Media visual diproyeksikan dalam bentuk gambar-gambar proyeksi bergerak, contohnya film tanpa suara dan sebagainya.

3) Media Audiovisual

Media pembelajaran audio visual ini adalah perpaduan antara media suara dan media gambar. Media audio visual menyajikan gambar dan suara yang dapat dimanipulasikan, didengar, dibaca, dan dipakai dalam kegiatan belajar di kelas. Menurut Nunuk Suryani media audio visual adalah alat yang menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat canggih untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Oleh karena itu, media ini akan menjadikan penyajian bahan ajar siswa semakin lengkap dan optimal.³³ Media audio visual terdiri dari:

a. Media audio visual diam

Media yang menyajikan suara dan gambar diam seperti sound slide (film bingkai suara)

b. Media audio visual gerak

Media yang menyajikan suara dan gambar secara bergerak, seperti televisi dan sebagainya.

³³ Junita Dwi Wardhani dan Surtikanti, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surakarta: Muhammadiyah University Pers, 2019), 65-66

2. Media *Busy Book*

a. Pengertian Media *Busy Book*

Media *busy book* dikenal sebagai *quiet books* atau *soft books*.

Menurut Raflesya, buku yang berisi aktivitas merupakan *Busy book*, selain anak dibuat sibuk dengan aktivitas yang ada didalam buku, serta melatih kemandirian pada anak.³⁴

Media *Busy book* merupakan media pembelajaran yang konkrit berbentuk buku yang bermuatan tema, warna, bentuk, dan struktur yang dapat di tulis, dibuka, ditutup, di bongkar dan disusun kembali. Menurut kreasomy media *busy book* ini salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan aspek kognitif terutama pada berfikir simbolik.³⁵ Dengan bentuk yang menarik dan nuansa warna-warni yang terdapat pada *busy book* serta aman untuk anak sehingga menumbuhkan suasana belajar yang nyaman agar tidak menjadi kakau dan membosankan. Pada setiap halaman anak dapat

melakukan aktivitas menyenangkan mencocokkan angka, menyebutkan angka. Tujuan menggunakan Media *busy book* dibuat agar anak merasa senang, tertarik, dan antusias selama kegiatan belajar, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar pada anak. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran berupa media *busy*

³⁴ Sri Mu'ammamah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Busybook Di Kelompok a Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kendalsari Petarukan Pemalang*, 2022.

³⁵ Muhammad Zainal Abidin and Stait Yogyakarta, "Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Rifka Toyba Humaida" 9, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>.

book yang memberikan nilai-nilai pendidikan sebagai sarana stimulasi tumbuh kembang anak termasuk berfikir simbolik.³⁶

b. Langkah-langkah penggunaan Media *Busy Book*

Penggunaan media *busy book* tergolong praktis, serupa dengan pemanfaatan media lainnya. Media ini dapat dioperasikan atau dimainkan oleh anak selaras dengan tema yang terdapat dalam media. Berikut adalah beberapa tahapan penggunaan media *busy book*:

1. Guru menjelaskan tentang media *busy book* dan isi tema yang sudah tertera
2. Aturan main sesuai buku panduan dijelaskan oleh guru menggunakan *busy book* serta contoh dalam bermain diberikan.
3. Untuk mengerti tema yang akan dimainkan, anak-anak mencermati dan mengobservasi bagian pokok.
4. Pada sub tema pertama pertama anak akan menyebutkan angka 1-

10

5. Pada sub tema kedua anak akan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

6. Pada sub tema yang terakhir anak akan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

³⁶ Junita Khairani, "Pengembangan Media Bussy Book untuk meningkatkan Kognitif Anak di Tk Khurfatul jannah" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2024), 10.

7. pada materi pertama sampai terakhir, anak dapat menempel, membongkar, materi-materi berfikir simbolik pada tema Binatang darat

c. Kelebihan dan kekurangan Media *Busy Book*

Menurut Daryanto, perangkat pembelajaran tentu memiliki kelemahan dan kelebihan. Media *busy book* ini merupakan alat bantu belajar yang dapat menciptakan belajar yang menarik dan efektif. Berikut kelebihan media *busy book* sebagai berikut:

1. Guru dengan mudah menentukan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan konsep atau perintah yang ada
2. Guru dapat mengevaluasi peserta didik dengan mudah, karena didalam *busy book* terdapat aktivitas yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi kemampuan nya
3. Melalui cara tidak langsung peserta didik melakukan aktivitas yang perlu dilakukan pada media tersebut
4. Menimbulkan rasa ingin tahu dan melakukan sendiri tanpa adanya bantuan dari guru
5. Media tersebut bersifat tahan lama karena terbuat dari kain perca yang di daur ulang yang sudah di modifikasi sehingga akan tahan lama yang tidak mudah kotor, kusut maupun robek
6. Pembelajaran dikelas akan tampak aktif dan menyenangkan karena banyak media yang berwarna dan banyak aktivitas yang dapat

meningkatkan kreatifitas anak dalam melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih efektif.

Sedangkan kelemahan nya diuraikan sebagai berikut:³⁷

1. Keterbatasan dalam menjangkau kelompok yang lebih banyak
 2. Agar proses belajar berjalan dengan lancar, dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai dibutuhkan.
 3. Hanya berfokus pada indra visual (penglihatan).
- d. Manfaat media *Busy Book*

Dalam mendukung aspek perkembangan anak usia dini, banyak manfaat diberikan oleh Media *Busy Book*. sejalan dengan Yulianto yang berpendapat bahwa *busy book* dapat dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan motivasi anak dalam belajar, sekaligus melatih kreativitas dan imajinasi nya dapat dikembangkan.³⁸ Menurut Ilham, manfaat media *busy book* memiliki beberapa fungsi, termasuk menstimulasi rasa ingin tahu dan melatih

keterampilan motorik anak melatih kreativitas, kesabaran dan ketelatenan pada anak. selain itu media *Busy Book* juga memiliki banyak manfaat dalam mendukung berfikir simbolik anak usia dini.

Busy Book memiliki arti buku sibuk yang bersifat membangkitkan keingintahuan anak dan sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan pengetahuan kepada anak melalui permainan.

³⁷ Muhammad Zainal Abidin and Stait Yogyakarta, "Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Rifka Toyba Humaida" 9, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>.

³⁸ Mardiani.A, "Pengembangan *Bussy Book* untuk Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini di TK Hafizul Ilmi Desa Blangkrueng Kec Darussalam Aceh Besar, 2023), 79

Dengan media ini, berbagai aktivitas yang melibatkan gambar, symbol, angka dan konsep lainnya anak dapat belajar sambil bermain yang sangat efektif dalam merangsang otak. Penggunaan Busy Book sebagai media pembelajaran diharapkan memiliki kemampuan untuk menjadi alat penyampaian pesan guru kepada siswa dengan mudah agar siswa aktif dan antusias, mampu memotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang optimal.³⁹

3. *Recycly* (Daur Ulang)

Recycle atau daur ulang merupakan sebuah proses mengolah kembali benda-benda bekas menjadi produk baru yang bernilai tinggi dan bermanfaat. Daur ulang juga diartikan sebagai proses mengubah bahan bekas menjadi bahan baru yang dapat digunakan kembali. Hal tersebut termasuk salah satu proses daur ulang barang bekas seperti kain perca, kardus dan lain-lain menjadi barang yang berguna yang bernilai tinggi. Dalam penjelasan Lily Alfiyatul Jannah mengenai teori Piaget, dikemukakan bahwa bermain dengan benda-benda di lingkungan anak merupakan salah satu jalan bagi anak untuk belajar, berinteraksi dengan bermacam-macam benda, dan mengaplikasikan benda-benda tersebut untuk membantu memenuhi kebutuhannya dalam memahami situasi tersebut.

³⁹ Risa mufliharsi, "Pemanfaatan Busy Book Padakosakata Anak Usia Dinidipaud Swadayapkk," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

Menurut Sridayanty Manfaat media pembelajaran dari bahan sisa atau barang bekas seperti karton, kain perca dapat dijumpai di sekitar lingkungan kardus, dapat menghasilkan sebuah karya yang inovatif dan menarik dan memiliki nilai yang tinggi.⁴⁰ Kegunaan suatu barang akan tampak berbeda sebelum dan sesudah menjalani proses daur ulang termasuk bahan bekas yang di daur ulang menjadi sebuah media pembelajaran *Busy book recycle*.⁴¹

Media pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak dalam berfikir simbolik dapat dibuat melalui media *Busy Book Recycle* yang memuat tema dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, sehingga media tersebut dapat dijadikan alat pembelajaran yang efektif dan efisien.⁴² Oleh sebab itu, sebagai pendidik harus memilih benda yang dipilih sebagai media pembelajaran yang tidak berbahaya untuk anak.

4. Berfikir Simbolik

a. Pengertian Berfikir Simbolik

Kemampuan berfikir simbolik adalah proses berpikir, yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Kemampuan berfikir simbolik termasuk salah satu aspek penting pada perkembangan kognitif.

⁴⁰ Ela Nurani, Laily Rosidah, and Kristiana Maryani, "PENGUNAAN MEDIA BAHAN DAUR ULANG DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN" 34, no. 1 (2022): 1–9.

⁴¹ Halimatus Sa'diyah, "Daur Ulang Limbah Dalam Pandangan Hukum Islam," *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2018):, <https://doi.org/10.33650/at-turas.v5i1.323>.

⁴² Yesi Novitasari et al., "Media Daur Ulang (Recycle System) Dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1323–30, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1209>.

Selaras dengan teori Jean Piaget, kemampuan berpikir simbolik yaitu kapasitas untuk memikirkan suatu peristiwa atau objek meskipun tidak tampak secara fisik (nyata) di hadapan anak. Permendikbud 134 tahun 2014 menyatakan bahwa berfikir simbolik pada usia 5-6 tahun mencakup menyebutkan angka 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.⁴³ Kemampuan berpikir simbolik merupakan fase awal pemikiran praoperasional, di mana anak mulai mereka-reka suatu objek yang tidak ada dan menggambarkan dengan lambang atau tulisan. Oleh karena itu, perkembangan berfikir simbolik sangat mempengaruhi anak dalam kehidupannya serta pada jenjang pendidikan selanjutnya.⁴⁴

b. Fungsi berfikir simbolik pada anak usia dini

Adapun fungsinya terdapat pada tahap pra-operasional anak usia dini. Simbol pada suatu objek atau kegiatan yang ada dihadapan

anak dapat menjadikan anak tersebut berimajinasi terhadap objek tersebut. Hal ini dapat memicu keahlian berfikir simbolik yang terjalinkan pada anak. Perkembangan kognitif anak akan melewati fase tahapan praoperasional yang mengarah pada berfikir simbolik dan terjadi pada

⁴³ Ani Bodedarsyah and Rita Yulianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun)," *Jurnal Ceria* 2, no. 6 (2019): 354–58.

⁴⁴ Mengenal Pola, Pada Anak, and Usia Tahun, "Jurnal Kumara Cendekia PENDAHULUAN Perkembangan Kognitif Menjadi Aspek Penting Bagi Perkembangan Anak Serta Menjadi Dasar Dari Kemampuan Berfikir Anak . Ahmad Susanto (2011) Menyimpulkan Bahwa Kognitif Merupakan Sebuah Proses Dalam Berfikir , Yakni Dala" 8, no. 2 (2020).

usia 2-7 tahun sesuai teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget.

Adapun tahapan-tahapan yang dijelaskan oleh Jean Piaget antara lain:

1. Tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap ini bayi mengkoordinasikan pengalaman sensorik serta tindakan fisiknya.
2. Tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap ini berpikir kearah simbolik yakni mempresentasikan dengan menggunakan lambang bilangan atau simbol.
3. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), tahap ini anak dapat berfikir secara logis.
4. Tahap operasional (usia 11 tahun – dewasa), tahap ini anak memiliki kemampuan menalar secara logis, berfikir abstrak dan mampu menyimpulkan informasi yang diperoleh.

Pada tahap ini, kemampuannya dikembangkan oleh anak seperti kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa. Kemampuan berfikir semacam itu disebut dari fungsi simbolik.⁴⁵

c. Indikator berfikir simbolik pada anak

Adapun indikator berfikir simbolik anak usia dini sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 sebagaimana berikut:⁴⁶

⁴⁵ Budi Iskandar and Vita Siti Zulaeha, "Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2022): 30–36, <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1493>.

⁴⁶ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 2.2
STPPA Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan Kognitif	Indikator
Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan angka 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

Sumber : Permendikbud, No. 137 Tahun 2014

Indikator yang terdapat dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir simbolik yang telah disajikan pada tabel diatas. Dalam indikator tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran berfikir simbolik dengan menggunakan media *Busy Book*.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran Tematik yaitu pembelajaran yang dipadukan dengan memakai tema sebagai penghubung beragam ranah perkembangan anak usia dini sehingga menciptakan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Artinya, pada proses pembelajarannya peserta didik akan memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengamatan langsung dan menghubungkan dengan konsep lainnya yang mereka pahami.⁴⁷ Menurut Sutrijo dan Sri Istuti Mamik,

⁴⁷ Anissatul Mufarokah, "*Strategi dan Model-Model Pembelajaran*"(Tulung Agung:STAIN Press, 2013), 183.

mengatakan bahwa pengetahuan, keterampilan, sikap serta kreativitas dipadukan melalui suatu usaha dengan menggunakan tema dinyatakan sebagai pembelajaran tematik.⁴⁸

Pembelajaran tematik ini lebih menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran secara aktif selama proses belajar. atau yang disebut konsep *learning by doing*. Hal ini termasuk pengalaman yang bermakna bagi anak yang diberikan melalui strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan. Beberapa tokoh ahli seperti Gestalt, termasuk Piaget, memelopori teori pembelajaran ini yang menekankan bahwa pembelajaran harus bermakna dan berfokus pada kebutuhan serta perkembangan anak.⁴⁹

Pada model pembelajaran terpadu di PAUD, kegiatan untuk satu tema, sub tema dan sub-sub tema dirancang agar kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat dikembangkan secara

bersamaan yang mencakup seluruh aspek perkembangan anak.

Keterpaduan dalam pembelajaran ini , dapat dilihat dari aspek proses, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.⁵⁰

Pembelajaran tematik pada anak usia dini menjadi penting untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk pada kemampuan berfikir simbolik. Konsep berfikir simbolik yakni

⁴⁸ Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, "*Tematik: Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum 2004*" (Malang: Banyumedia Publishing, 2005), 6.

⁴⁹ Joni, "Pembelajaran Tematik Pada Anak Usia Dini", *Jurnal At-Ta'dib* 4, no. 1 (2009): 35-49

⁵⁰ Yuliani Nurani Sujiono, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini" (Jakarta: Indeks, 2012), 211.

Kemampuan anak menggunakan simbol-simbol, contohnya angka dan gambar atau objek. Dalam pembelajaran tematik anak diajak untuk menghubungkan berbagai konsep dan pengalaman melalui tema yang terkait dengan kehidupan sehari-hari

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggabungkan aspek pembelajaran dalam satu tema atau topik tertentu. Tema yang akan digunakan yaitu tema “Binatang darat” yang didalamnya berisi tentang materi berfikir simbolik diantaranya dari angka, huruf, gambar, serta permainan lainnya yang dikemas dalam media *Busy Book*. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja akan tetapi juga kemampuan berfikir simbolik yang menguraikan pembelajaran untuk menghubungkan simbol-simbol dengan konsep yang lebih abstrak. Pembelajaran tematik inilah yang melibatkan berbagai aktivitas kreatif dan interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami lingkungan sekitar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

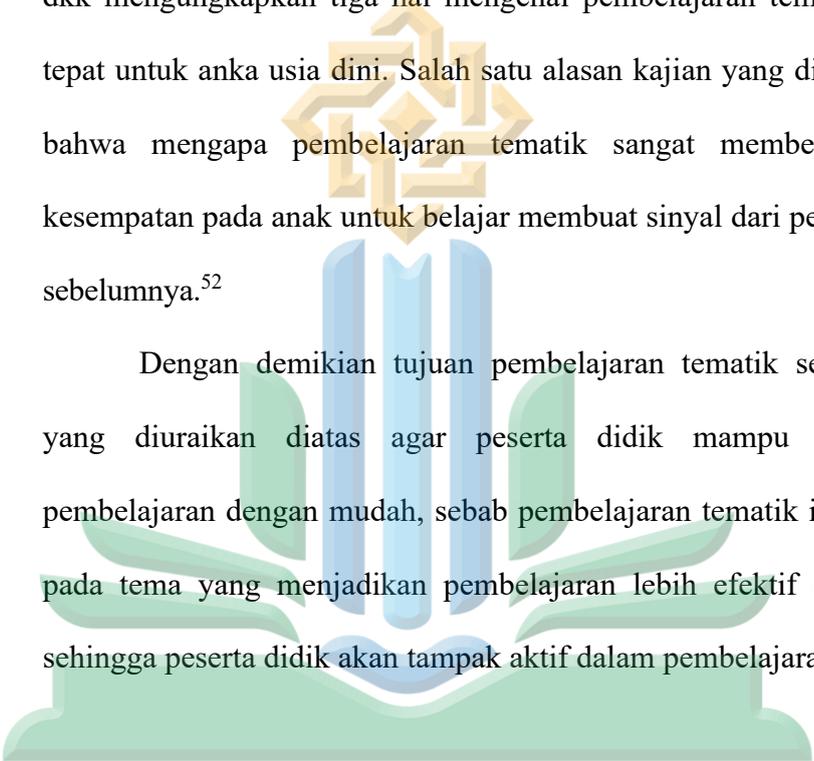
b. Tujuan pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman lain maupun pengetahuan lainnya sehingga memungkinkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran tersebut membantu peserta didik untuk mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas. Desain

pembelajaran tematik yang menarik memungkinkan anak menjelajahi minat dan mengembangkan kemampuan beradaptasi.⁵¹

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini. Dalam kajiannya, Zhanova dkk mengungkapkan tiga hal mengenai pembelajaran tematik sangat tepat untuk anak usia dini. Salah satu alasan kajian yang dikaji adalah bahwa mengapa pembelajaran tematik sangat memberi peluang kesempatan pada anak untuk belajar membuat sinyal dari pembelajaran sebelumnya.⁵²

Dengan demikian tujuan pembelajaran tematik sebagaimana yang diuraikan diatas agar peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan mudah, sebab pembelajaran tematik ini berpusat pada tema yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga peserta didik akan tampak aktif dalam pembelajarannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵¹ Vava Imam Agus faisal, "Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini Dalam Kurikulum 2013", *Jurnal An-Nur* Vol. 7 no. 1 2015

⁵² Eleonara esther Debora Sopacua, maria melita rahardjo, "Analisa Pembelajaran Tematik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Satya Widya* Vol. 36 No. 1, 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

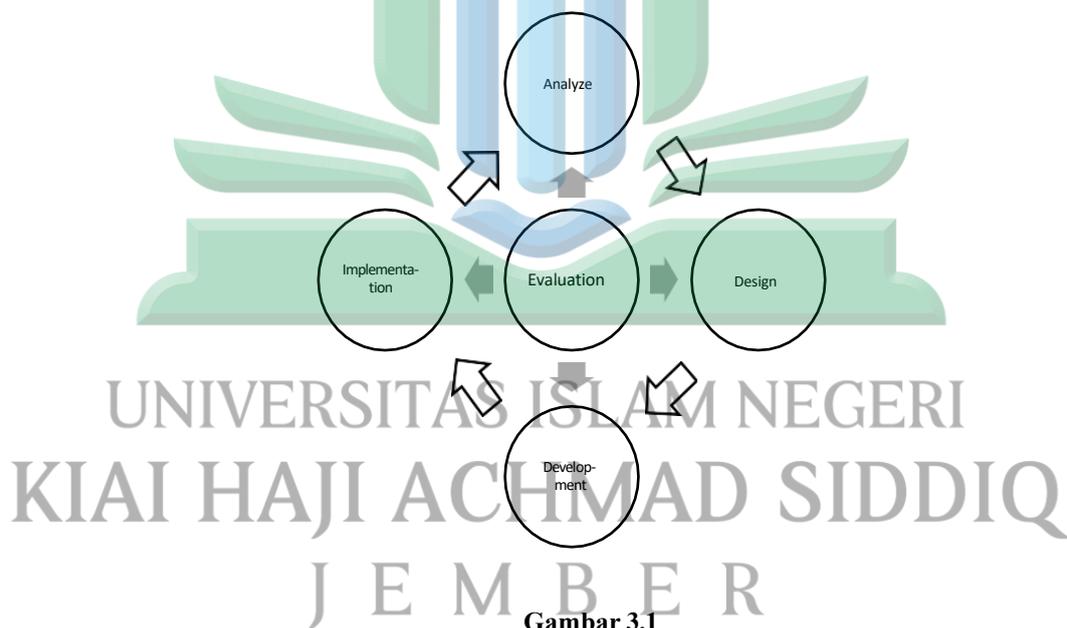
A. Model Penelitian dan pengembangan

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian ini dilakukan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk dan dapat diuji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan adalah serangkaian proses atau tahapan yang ditempuh guna menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada serta dibuktikan kebenarannya atau pertanggungjawabannya. Produk yang dimaksud adalah berupa *hardware* (perangkat keras) seperti buku, alat bantu untuk mengajar dan berupa *software* (perangkat lunak) yang berupa program komputer pengolahan data.⁵³

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang memvalidasi dan mengembangkan dan memvalidasi produk yang ada dan peneliti hanya menguji efektivitas dari produk tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud mengembangkan adalah produk yang sudah ada diperbarui agar lebih praktis dan efektif atau produk baru (yang belum pernah ada) diciptakan melalui penelitian dan pengembangan. Pada penelitian ini mengembangkan media *bussy book* sebagai penunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat memudahkan guru dalam

proses pembelajaran dan membantu anak yang perkembangan kognitifnya kurang maksimal, terutama dalam kemampuan berpikir simbolik.

Pada penelitian ini, menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Brach untuk mengembangkan produk dalam bentuk desain pembelajaran yang menggunakan 5 tahapan atau langkah pengembangan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Proses tahapan tersebut perlu dilakukan secara berurutan. Hal ini dapat digambarkan sebagaimana gambar dibawah ini:⁵⁴



Gambar 3.1

Model dan Pengembangan ADDIE Robert Maribe Branch

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

- a. *Analysis* (Analisis), tahapan awal yaitu menganalisis pada kondisi kerja dan lingkungan guna untuk menemukan produk yang akan dikembangkan
- b. *Design* (Desain), Tahap kedua yaitu proses desain atau perancangan produk yang akan dikembangkan serta sesuai dengan yang dibutuhkan
- c. *Development* (Pengembangan), Tahap dalam pembuatan produk
- d. *Implementation*, tahap pada kegiatan menerapkan produk
- e. *Evaluation* (Evaluasi), kegiatan mengevaluasi apakah setiap produk yang telah dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau belum

Model ADDIE dapat diaplikasikan dalam beragam jenis pengembangan produk untuk kegiatan pembelajaran, termasuk model, strategi, metode, media, dan materi ajar. Model ini kerap diimplementasikan sebagai salah satu pilihan dalam menciptakan produk pembelajaran. Kelebihan model ini adalah produk yang dikembangkan dipastikan valid karena setiap tahapannya terstruktur sesuai tahapan dari model ADDIE.

Dalam setiap tahapannya dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kelebihan atau keunggulan lain yang didapat pada model ini lebih sistematis dan terstruktur. Adapun kelemahan yang ada pada model ini adalah memerlukan waktu yang lama, formalitas dan kaku.⁵⁵

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam prosedur penelitian dan pengembangan media *busy book* ini. Adapun beberapa tahapan yang

⁵⁵ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

dimiliki oleh model ADDIE yaitu Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal, informasi dikumpulkan oleh peneliti dengan melakukan observasi terhadap guru kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember. Kemudian menganalisis problematika yang terdapat di sekolah dalam pembelajaran di kelas, baik untuk peserta didik maupun pendidik. Hal ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian dalam pembuatan media yang berupa *busy book*. Berikut beberapa analisis yang dilakukan peneliti yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pada mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran, cara guru mengajar dalam pembelajaran dikelas, cara peserta didik belajar dan kesulitan yang dialami pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau dari proses pembelajaran yang dilakukan pada observasi peneliti bahwa guru hanya menggunakan metode tanya jawab dan alat atau sarana yang digunakan hanya media seadanya dan papan tulis saja, sehingga dibutuhkan media pembelajaran tambahan dalam berfikir simbolik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Hal tersebut juga dapat memicu motivasi dan pemahaman siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat secara

maksimal. Informasi dari guru kelompok B mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang dikemas layaknya permainan untuk mempermudah proses belajar siswa khususnya dalam perkembangan berfikir simbolik.

Berdasarkan observasi, yang dilakukan terdapat kurangnya penggunaan variasi media pembelajaran sehingga Pembelajaran yang monoton diakibatkan oleh hal tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran tambahan yang baik dan tepat yang mampu membantu permasalahan tersebut dibutuhkan.

2. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini, analisis peserta didik dilakukan di kelompok B TK Darussalam yang berjumlah 15 anak. Pada dasarnya anak usia dini senang melakukan aktivitas yang mengandung permainan termasuk belajar sambil bermain, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga cenderung tidak monoton.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik peneliti menyimpulkan bahwasanya peserta didik di TK Darussalam Ambulu Jember ini perlu adanya pengembangan media yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan anak terutama pada aspek kognitif dalam berfikir simbolik. Sesuai analisis tersebut dalam proses pembelajarannya perlu adanya media yang tepat dan sesuai serta bersifat tahan lama yakni media *Busy Book*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap dalam merancang dan membuat gambar desain produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran *bussy book recyly*. Pelaksanaan tahap desain atau rancangan tersebut peneliti memastikan rancangan sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pembelajaran yang sesuai.

Berikut adalah langkah-langkah rancangan media *bussy book* pada penelitian ini:

- 1) Menentukan konsep dan jumlah halaman media *bussy book*
- 2) Memilih bahan dengan bahan yang baik dan aman serta tahan lama seperti kain perca atau kain sisa yang dijadikan bentuk buku edukatif dengan modifikasi adanya warna dan gambar
- 3) Membuat desain *cover* atau halaman buku dengan gambar-gambar yang menarik
- 4) Membuat desain materi sesuai dengan indikator-indikator pencapaian berpikir simbolik
- 5) Menyiapkan kain perca yang akan dijahit untuk proses pembuatan buku
- 6) Menyiapkan gunting untuk menggunting potongan-potongan materi berpikir simbolik
- 7) Tempelkan lem velcro atau perekat di setiap potongan dan lembaran materi

- 8) Melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator ahli
- 9) Produk siap diuji

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan terkait desain produk yang sesuai rancangan media awal yaitu media pembelajaran busy book. Berikut uraian tahapan yang dilakukan peneliti :

- 1) Membuat *desain* materi yang di sesuaikan dengan indikator-indikator pencapaian berfikir simbolik
- 2) Memilih bahan yang tepat serta tidak berbahaya untuk anak dengan menggunakan kain perca yang di daur ulang dengan modifikasi warna dan gambar yang menarik
- 3) Angket validasi ahli dan buku panduan penggunaan media dihasilkan.
- 4) Dilakukan konsultasi dengan pakar materi dan media untuk mengevaluasi tingkat keabsahan dan kelayakan media yang dikembangkan.
- 5) Untuk mendapatkan produk media *busy book recycle* yang baik sesuai dengan yang diinginkan, perbaikan sesuai dengan saran dan komentar oleh tim validasi akan dilakukan pada tahap revisi.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini, implementasi rancangan media yang telah dikembangkan setelah diuji melalui beberapa tahapan ilmiah dilakukan. Tujuan dilakukannya implementasi guna untuk mengetahui umpan balik

dari produk atau media tersebut.⁵⁶ Tahap implementasi dilaksanakan setelah perolehan skor dan adanya revisi yang sesuai dengan saran validator pada fase sebelumnya guna untuk mengetahui kevalidan dari media tersebut. Produk bussy book yang telah dinyatakan layak akan diimplementasikan pada peserta didik kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur dan menilai kualitas sejauh mana produk yang dikembangkan berdampak pada pembelajaran, sehingga revisi dibuat berdasarkan hasil evaluasi terhadap hal-hal yang belum terpenuhi dari produk tersebut. Hasil akhir yang akan dicapai pada tahap evaluasi adalah menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.⁵⁷ Kekurangan dan kelemahan yang teridentifikasi pada tahap sebelumnya akan menjadi fokus perbaikan media yang dikembangkan. Jika hasil penelitian menunjukkan validitas, maka temuan tersebut akan dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

C. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk dilakukan setelah perancangan produk selesai. Pengumpulan data melalui uji coba produk digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keefektifan, kelayakan, serta daya tarik dari produk yang dikembangkan. Tujuan dari uji coba produk yaitu untuk mengetahui

⁵⁶ Yudi Hari rayanto and Sugianti, “*Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*”, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute), 2020

⁵⁷ Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development),” *Respository LPPM Unila*, no. 10 (2021): 1–8, [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan dalam membantu tercapainya tujuan dan pembelajaran.⁵⁸ Pada tahapan ini, peneliti mengadakan validasi dengan sejumlah ahli yang memiliki keahlian relevan di bidangnya diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil produk yang dikembangkan berupa media *bussy book recycly* berdasarkan kebutuhan peserta didik kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember yang akan dilakukan uji kelayakan.

D. Desain Uji Coba Produk

1. Subjek uji coba produk

Subjek uji coba produk merupakan tahapan setelah dilaksanakannya desain uji coba. Pada penelitian ini subjek uji coba produk terdiri dari 3 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun validasi ahli media dan ahli materi dari dosen Fakultas tarbiyah Ilmu dan Keguruan, sedangkan ahli pembelajaran merupakan guru kelompok B yaitu Ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh. Ketiga ahli

validasi tersebut memiliki kemampuan yang kompeten dalam bidangnya. Kemudian, penelitian melakukan uji coba produk pada peserta didik kelompok B yang berjumlah 15 anak untuk mengukur keefektifan media.

Adapun tim ahli dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Ahli media, yakni Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd
- b. Ahli materi, yakni bapak Anas Ranga Buana Hanafi, M.Pd

⁵⁸ Tim Penyusun, Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah 2022

2. Jenis data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif yang akan dijabarkan sebagaimana berikut:

- a. Data kuantitatif diperoleh dari skor para ahli validator dan angket/kuesioner guru. Data kuantitatif meliputi kelayakan, keefektifan pada produk yang dikembangkan.
- b. Data kualitatif meliputi data deskriptif terkait pengembangan produk melalui hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama tahap analisis. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran dan komentator dari para ahli validator terhadap pengembangan media *bussy book* yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Instrumen pengumpulan data

Tahapan instrumen pengumpulan data yaitu tahapan terpenting dalam metode penelitian dan pengembangan atau *Research and*

Development. Tujuannya adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Instrumen tersebut sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Berikut ini adalah

teknik instrumen pengumpulan data dalam penelitian:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang meliputi kegiatan pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang diperlukan oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan melihat langsung keadaan

yang terjadi di lapangan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan proses penelitian.⁵⁹ Selama kegiatan penelitian berlangsung, observasi dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media *bussy book* untuk mengembangkan berfikir simbolik anak pada kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember.

b. Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan suatu permasalahan yang ada di lapangan.⁶⁰ Wawancara dilakukan secara langsung dengan komunikasi antar dua pihak atau lebih .

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengamatan langsung pada data yang diperoleh peneliti melalui proses pengumpulan sesuai dengan pembahasan. Kegiatan dokumentasi dalam penelitian bertujuan

untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan dapat dipertanggung jawabkan, memudahkan peneliti dalam menyusun laporan penelitian. Dokumentasi penelitian ini meliputi foto-foto kegiatan, wawancara guru kelompok B, serta hasil validasi ahli.

d. Angket

Angket merupakan sebuah instrumen pengumpulan data dari sejumlah responden dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan.

⁵⁹ Andreas Tri Panudju et al., *Metodologi Penelitian*, 2024.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif)* (Bandung:Alfabeta, 2017), 114

Responden tersebut ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru. Tujuan pemberian angket untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan pada media bussy book yang dikembangkan. Angket ini diberikan dalam bentuk *checklist* (\surd) sebagai skala pengukuran.

e. Tes

Pada penelitian ini instrument test digunakan untuk mengukur keefektifan produk dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan ditujukan pada peserta didik sebelum implementasi produk dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, sedangkan *post-test* setelah pengimplementasian produk.

4. Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah metode yang dipakai untuk memproses data menjadi informasi yang mudah dimengerti. Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data kemudian akan dianalisis sesuai dengan jenis datanya.

Adapun metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif menghasilkan data dari wawancara, dan observasi yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan pendekatan kuantitatif yakni diperoleh melalui data uji kevalidan produk, kelayakan dan respon siswa. Hasil data tersebut akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Dapat disimpulkan bahwa teknik analisis deskriptif kualitatif akan diperoleh dengan cara menyusun data dengan sistematis dalam bentuk

kalimat. Sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dengan menyusun secara struktur dalam bentuk angka atau presentase sesuai dengan objek penelitian.

a. Analisis kelayakan produk

Analisis kelayakan ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan produk media bussy book. Angket yang dibagikan kepada validator ahli materi, ahli media akan digunakan untuk mengetahui hasil uji kelayakan dan hasilnya akan dianalisis menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban dan rumus sebagaimana berikut:⁶¹

Tabel 3.1
Kriteria Pnilaian Skala Likert

No	Jawaban Kelayakan	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup	3
4	Tidak layak	2
5	Sangat tidak layak	1

Sumber: Kholil dan Usriyah (2021:21)

⁶¹ Lailatul Usriyah and Mohammad Kholil, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Data angket yang didapatkan dari analisis, selanjutnya diolah dengan formula persentase seperti yang tertera di bawah ini:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase komponen

Σx = Jumlah skor hasil penelitian

Σxi = Jumlah skor maksimum

Setelah persentase hasil kelayakan didapatkan, selanjutnya dapat dicocokkan dengan tabel kriteria berikut ini:

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

Persentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Sumber: Kholil dan Usriyah (2021: 21)

Media *Busy Book Recycly* yang akan dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila skor minimal yang diperoleh adalah 65%.

b. Analisis Efektivitas

Analisis keefektifitasan ini memuat tentang hasil perbandingan dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang dihasilkan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Busy Book*. Untuk menghitung skor akhir dari nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus sebagaimana berikut.⁶²

$$S_{akhir} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

Rerata S_{akhir} : Rata-rata Skor akhir

$\sum ST$: Skor total yang diperoleh

SM : Skor maksimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Setelah diproses persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan berikut.⁶³

⁶² Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

⁶³ Isrofatul Maulidah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022 (Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022) 69.

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Keefektifan Produk

No	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria keefektifan
1	90-100	Sangat efektif
2	80-89	Efektif
3	65-79	Cukup efektif
4	55-64	Kurang efektif
5	0-54	Tidak efektif

Sumber: Maulidah (2021 : 69)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media *Busy Book Recyclly* yang digunakan sebagai media pembelajaran anak dalam berfikir simbolik pada tema Binatang di TK Darussalam. Adapun tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap analisis langkah awal yang dilakukan dalam proses pengembangan ADDIE berupa langkah yang diawali dari observasi untuk mendapatkan informasi dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi di TK Darussalam terkait dalam proses pembelajaran peserta didik serta menganalisis kebutuhan pembelajaran, baik untuk peserta didik maupun pendidik. Analisis kebutuhan dan analisis peserta didik diperlukan dalam penelitian ini.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahapan ini observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti. Observasi dilakukan di kelompok B dan wawancara

diadakan dengan guru kelompok yakni Ibu Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd terkait pembelajaran yang masih dianggap belum tercapai dengan maksimal, kendala dalam proses pembelajaran, serta metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun jawaban dari ibu khusnul yaitu:

Pembelajaran yang dilakukan itu sudah terlaksana dengan baik. Namun pada proses pembelajarannya ada yang masih belum berkembang dengan maksimal, seperti pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan juga masih banyak siswa yang belum bisa membedakan angka 1-10 dan kadang penyebutannya terbalik. Untuk media yang digunakan hanya seadanya yang ada disekitar karena terbatasnya waktu dan biaya. Media yang digunakan seperti menggunakan batu, stik es krim, kartu angka. Metode yang biasa dipakai seperti biasa tanya jawab seperti itu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 November 2024 diperoleh bahwasanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran berfikir simbolik hanya dengan media seadanya yang disekitarnya. Penyebab terjadinya pembelajaran yang masih belum berkembang dengan maksimal di TK Darussalam Ambulu Jember karena kurangnya media yang menarik dan mendukung sehingga anak mudah bosan. Media yang sesuai dan menarik untuk pembelajaran belum ditemukan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan anak dalam berfikir simbolik pada anak usia dini. Ibu Khusnul S.Pd juga mengungkapkan bahwa minimnya media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan

biaya. Sehingga perlu dikembangkan nya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bersifat menarik dan interaktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, yang berkaitan dengan kebutuhan dalam perkembangan berfikir simbolik anak yang sesuai dengan indikator pencapaian (STPPA), TK Darussalam Ambulu Jember ini memerlukan sebuah media yang menarik, bervariasi, dan interaktif yang berisi pembelajaran untuk mengembangkan indikator berfikir simbolik anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Busy Book* sebagai upaya untuk menunjang dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan tertarik ketika proses pembelajaran.

b. Analisis peserta didik

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai karakter peserta didik yang menjadi fokus penelitian dan

pengembangan produk. Pemerolehan data analisis dari wawancara dengan guru kelompok B yaitu Ibu Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd yang menjelaskan bahwa peserta didik di kelompok memiliki karakter yang berbeda-beda. Hasil wawancara ini diantaranya: “karakteristik anak ini berbeda-beda, dalam proses pembelajarannya pun terkadang masih kurang kondusif karena pada anak usia 5-6 tahun ini dunianya bermain”

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelompok B yaitu Ibu Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd dalam proses pembelajarannya guru menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Akan tetapi, pada pengembangan kognitif dalam berfikir simbolik pada kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember masih perlu ditingkatkan lagi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan kedua yakni desain yang berfokus pada tujuan pembelajaran dan perancangan produk yang dihasilkan yaitu *Busy Book Recyclly*. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Penyusunan Materi Pembelajaran

Materi disusun dengan mengacu pada modul ajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) terkait literasi dan STEAM. Pada CP 3.3 tujuan pembelajaran difokuskan agar konsep pra matematika digunakan

oleh anak dengan ketentuan Kurikulum Merdeka yang berlaku. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik serta pelaksanaan penelitian dilakukan secara langsung di dalam kelas.

2. Penyusunan Desain Media *Busy Book Recyclly*

Proses pembuatan media *Busy Book Recyclly* bahan-bahan yang dipilih untuk proses pembuatannya dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapatkan. Media ini terbuat dari bahan

kain perca yang di daur ulang menjadi buku edukatif . Spesifikasi media *busy book* berisi kegiatan pengembangan kognitif dalam berfikir simbolik anak. Adapun tahapan awal yang dilakukan yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti kain perca, benang jahit, gunting, lem, velcro, penggaris, resleting, dan kancing baju. Bahan-bahan yang dipilih untuk pembuatan media ini memenuhi kriteria-kriteria penting dalam produksi media, termasuk ketahanan, mudah ditemukan dan aspek lainnya.

Langkah-langkah penyusunan media pembelajaran *busy book* ini sebagai berikut:

- a. Siapkan beberapa kain perca, dacron prees dan kain kapas yang akan dibuat halaman buku
- b. Gunting kain perca yang akan dibuat halaman buku sesuai ukuran yaitu 30x30 cm
- c. Bentuklah pola dari kain perca sesuai tema Binatang
- d. Setelah pola selesai dibuat kemudian di jahit pada halaman kain sesuai dengan tema binatang darat
- e. Menggabungkan setiap halaman ke halaman selanjutnya
- f. Buatlah cover *busy book recycly* dengan semenarik mungkin sesuai dengan isi dan media yang siap digunakan

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan berfokus pada pembuatan produk oleh peneliti. Produk tersebut berupa media *busy book* yang

digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan berfikir simbolik anak usia dini di TK Darussalam Ambulu Jember. Setelah produk selesai, produk akan di konsultasikan ke beberapa ahli validasi sehingga media yang dibuat dapat diketahui kelayakan nya. berikut adalah tahapan yang dilalui dalam pengembangan media *busy book recycle*:

a. Pengembangan Media *Busy Book*

Media *Busy Book* ini dikembangkan dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan dan mudah dijangkau oleh semua orang. *Busy book* terbuat dari kain perca yang di daur ulang menjadi buku edukatif yang sudah disesuaikan dengan aspek pembuatan yang awet dan aman.

Berikut tahapan pembuatan media *busy book* :

1) Alat dan bahan

a) Alat: Benang sulam, benang jahit, jarum jahit, gunting, penggaris, kapur jahit

b) Bahan: kain perca, dakron press/felt, perekat, resleting, kancing, mata boneka.

2) Proses Pembuatan Produk

a) Alat dan bahan disiapkan

b) Kain perca digunting sesuai ukuran 30x30 cm sebanyak 8 lembar. Warna kain perca yang digunakan hijau, biru, orange, kuning, coklat, merah, dan krem.

- c) Membentuk pola materi berfikir simbolik tema Binatang, setelah pola terbentuk gunting sesuai bagian pola
- d) Menjahit pola materi berfikir simbolik tema Binatang pada halaman kain perca
- e) Gunting dakron prees/felt dengan menyesuaikan ukuran dari kain perca, kemudian di rekatkan dengan kain perca
- f) membuat *cover* buku sesuai dengan tema binatang darat dan adanya warna yang menarik
- g) Menggabungkan setiap halaman kain perca dengan cara dijahit tepi agar terlihat rapi, sehingga akan membentuk buku edukatif atau media *busy book*

Berikut adalah isi halaman media pembelajaran *busy book* yang telah di uji validasi oleh beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran:



Gambar 4.1 Tampilan halaman pertama

Pada halaman pertama dibuat menggunakan kain perca berwarna orange dan abu berbentuk seperti amplop yang dibuat untuk tempat buku panduan media *busy book*.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman kedua

Pada halaman kedua dibuat menggunakan kain perca berwarna abu-abu dengan karakter daun yang dibentuk menggunakan kain perca berwarna hijau dan coklat. Bentuk daun tersebut berisikan angka 1-10 dan dilengkapi dengan perekat agar bisa di buka dan di tutup



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Ketiga

Pada halaman ketiga dibuat menggunakan kain perca berwarna hijau dengan bentuk ulat yang bermacam-macam warna. Bentuk ulat yang berwarnap-warni akan di

gunakan untuk menyebutkan angka 1-10 yang dilengkapi dengan perekat agar bisa dilepas pasang.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Ke empat

Pada halaman ke empat dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar merah dengan karakter bentuk hewan kumbang yang berwarna hitam dan merah dengan kancing aktif berwarna hitam agar bisa dibuka dan di tutup sebagai pembelajaran. Bentuk hewan kumbang tersebut berisikan materi mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang ada pada halaman ke lima.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Ke lima

Pada halaman ke lima dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar hitam dengan materi mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Angka 1-10 tersebut sudah dijahit sehingga anak hanya mencocokkan lambang bilangannya saja yang berbentuk hewan kumbang.



Gambar 4.6 Tampilan halaman ke enam

Pada halaman ke enam dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar coklat dengan karakter bentuk telur ayam yang berwarna krem yang dilengkapi dengan perekat agar bisa di buka tutup dengan mudah.



Gambar 4.7 Tampilan halaman ke tujuh

Pada halaman ke tujuh dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar biru dengan karakter hewan ayam bertelur. Pembelajaran di halaman ini yaitu menggunakan

lambang bilangan untuk berhitung yang dilengkapi dengan perekat agar bisa dilepas dan dipasang.



Gambar 4.8 Tampilan halaman ke delapan

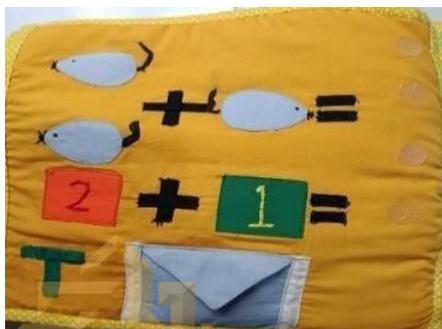
Pada halaman ke delapan dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar krem dengan karakter hewan lebah dengan kancing aktif berwarna kuning agar bisa dibuka dan ditutup sebagai bentuk pembelajaran. Bentuk hewan lebah tersebut berisikan materi tentang menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.



Gambar 4.9 Tampilan halaman ke Sembilan

Pada halaman ke sembilan dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar coklat dengan karakter hewan lebah yang disusun rapi dan dijahit rapi untuk pembelajaran anak dalam berfikir simbolik. Pada halaman ini sudah

dilengkapi perekat agar bisa di lepas dan di pasang kembali.



Gambar 4.10 Tampilan halaman ke sepuluh

Pada halaman ke sepuluh dibuat menggunakan kain perca berwarna dasar kuning dengan karakter hewan tikus berwarna abu-abu yang disusun dan dijahit rapi untuk pembelajaran anak dalam berfikir simbolik. Pada halaman ini dilengkapi perekat agar bisa di lepas dan dipasang kembali.

b. Buku Panduan Penggunaan Media *Busy Book*

Informasi atau petunjuk disajikan dalam buku panduan.

Buku panduan ini memuat beberapa isi diantaranya penjelasan mengenai media, proses pembuatan, dan panduan penggunaan

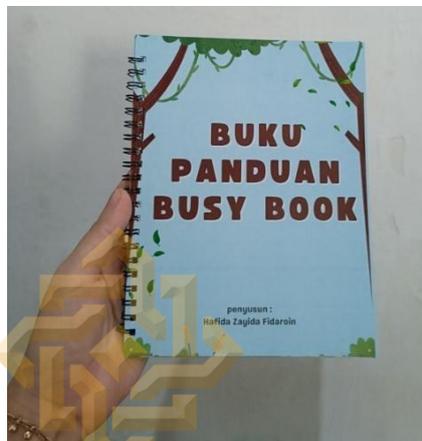
media *Busy Book*. Tujuan nya untuk membantu dan

memudahkan bagi pengguna dalam menggunakan media *Busy*

Book.

Gambar 4.11

Buku panduan penggunaan media *busy book*



c. Validasi Media *Busy Book*

Proses validasi media *busy book recycle* melibatkan penilaian berbagai ahli diantaranya Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd sebagai validasi ahli media, Bapak Anas Rangga Buana Hanafi, M.Pd sebagai validasi ahli materi, dan Ibu Siti Hidayatul Kholisoh, S.Pd sebagai validasi ahli pembelajaran. Pada tahap validasi media *Busy Book* dilakukan bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media serta memanfaatkan penilaian dari validasi ahli sebagai dasar perbaikan atau revisi pada bagian yang perlu ditambahkan.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Riyas Rahmawati, M.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025 validasi yang dilakukan menunjukkan kategori sangat layak dari hasil rata-rata presentase. Berikut disajikan tabel hasil dari validasi ahli media:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Desain	a. Tampilan media menarik					√
		b. Media mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak					√
2.	Kegunaan	a. kesesuaian media <i>Busy Book</i> dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai					√
		b. penggunaan media <i>busy book</i> sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia					√
		c. kemampuan media mampu mendorong rasa ingin tahu					√
		d. media <i>busy book</i> mampu mendukung kemandirian pada anak					√
3.	Manfaat	a. kebermanfaatan bagi anak					√
		b. membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					√
Jumlah skor			40				

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

$$P = \frac{40}{40} \times 100 \% = 100\%$$

Hasil perolehan validasi dari ahli media diperoleh skor 40 dengan presentase 100% dengan kategori yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hal ini diperkuat oleh tanggapan ahli media yang menilai bahwa media *busy book recycle* sudah cocok dan sesuai untuk pembelajaran anak, serta mempermudah anak untuk memahami materi pembelajaran.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 13 february 2025 untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan, setelah dilakukan validasi ahli materi maka presentase yang diperoleh menunjukkan kategori layak. Hasil validasi materi disajikan pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan tahap perkembangan berfikir simbolik anak					√
2.	Materi membantu anak mengenali dan memahami simbol (angka, huruf, bentuk, warna)					√
3.	Isi buku mudah dipahami oleh anak dan pendamping (guru/orangtua)					√
4.	Materi mendukung capaian pembelajaran usia 5-6 tahun					√
5.	Tata letak menarik tidak membingungkan				√	
6.	Intruksi jelas dan mudah dipahami anak/pendamping (guru/orangtua)				√	
7.	<i>Busy book</i> memiliki elemen yang bisa dimainkan atau disentuh anak					√
8.	Media <i>busy book</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan					√
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak (tidak beracun, tidak tajam)					√
10.	Media mendukung edukasi lingkungan dengan penggunaan bahan daur ulang					√
Jumlah skor		45				

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100 \% = 90\%$$

Hasil perolehan validasi dari ahli materi diperoleh skor 45 dengan hasil presentase 90% dengan kategori media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Kategori sangat layak ini didukung oleh komentar ahli materi bahwa materi dalam media sudah sesuai dan layak digunakan.

3) Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2025 untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, rata-rata presentase yang diperoleh tergolong dalam kategori sangat layak. Data validasi ahli pembelajaran disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	a. Media <i>Busy book</i> menggunakan buku panduan					√
		b. Desain tampilan media <i>busy book</i> menarik bagi anak dalam bermain dan belajar indikator berfikir simbolik					√
		c. Gambar pada media <i>busy book</i> sesuai dengan anak usia dini					√
		d. Media <i>busy book</i> memiliki aturan dalam permainan yang mudah					√

		dimengerti					
		e. Kesesuaian pemilihan kain, gambar, warna, dan angka					√
2.	Manfaat media	a. Media <i>busy book</i> mempermudah proses pembelajaran dalam materi berfikir simbolik di kelas					√
		b. Penyajian materi berfikir simbolik mudah dipahami oleh anak					√
		c. Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek					√
Jumlah skor			40				

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

$$P = \frac{40}{40} \times 100 \% = 100\%$$

Hasil presentasi dari ahli pembelajaran memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Hal ini di dukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahwasanya media *busy book* sudah tepat dan cocok serta dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Media *busy book* dibuat seperti buku edukatif yang terdapat permainan dengan warna-warni dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan uji coba produk media *Busy Book*. Adapun pelaksanaannya dilakukan di TK Darussalam di kelompok B pada tanggal 19-20 Februari 2025.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Meminta permohonan izin pada pihak sekolah TK Darussalam Ambulu jember
- b. Menginformasikan maksud dan tujuan kepada guru yang bersangkutan
- c. Mempersiapkan media yang telah dikembangkan
- d. Mengimplementasikan pada peserta didik
- e. Memberikan lembar efektivitas media yang akan diisi oleh guru kelas kelompok B guna untuk mengetahui efektivitas dari media *busy book* terhadap kemampuan dalam berfikir simbolik

Uji coba dilaksanakan dengan pembelajaran secara langsung dengan 4 kali pertemuan. Pada hari pertama dilakukan *pretest* pada peserta didik. Pertemuan kedua dan ketiga pelaksanaan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik yakni media *busy book* dan pertemuan ke empat dilakukan *posttest* sekaligus pengisian angket efektivitas media *busy book*.

Pada kegiatan *pretest*, peneliti menggunakan 5 indikator yang dilakukan anak diantaranya menyebutkan angka 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, kemudian anak-anak mengerjakan soal pada lembar kerja. Peneliti melakukan kegiatan *pretest* guna untuk

mengetahui kemampuan kognitif awal pada masing-masing anak dalam perkembangan berfikir simbolik. Berikut kegiatan *pretest* peserta didik kelompok B.



Gambar 4.12 Pretest peserta didik

Dalam penerapan media *busy book*, setelah kegiatan *pretest* peneliti memperkenalkan media *busy book* serta menjelaskan aturan bermain, dan kemudian media *busy book* diterapkan pada peserta didik yang digunakan pada kegiatan inti.

Peserta didik melakukan kegiatan terakhir yaitu *posttest*. Kegiatan ini dilakukan dengan cara yang sama seperti *pretest* dengan setiap indikator memiliki skor 4. Apabila kelimanya

memperoleh skor 4, peserta didik mendapatkan skor 20. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan data terkait efektivitas media yang dikembangkan. Data efektivitas menunjukkan bahwa peningkatan pencapaian belajar mengenal dan menggunakan lambang bilangan dalam berfikir simbolik diukur melalui perubahan hasil belajar yang didukung dengan menggunakan media *busy book recycle*.



Gambar 4.13 Kegiatan *posttest* peserta didik

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abi	17	19
2	Athaya	15	18
3	Falisha	16	20
4	Zila	15	19
5	Zaki	19	18
6	Alzidan	18	19
7	Nisa	17	20
8	Rifda	17	20
9	Ambar	18	18
10	Dara	16	19
11	Bilqis	17	19
12	Raffif	17	20
13	Ilham	16	20
14	Putri	16	18

15	Keyla	18	20
Jumlah Skor		234	287
Rata-rata		84	95

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* skor efektivitas media *busy book recycle* telah ditunjukkan oleh peserta didik sebagai berikut:

a. Rata-rata *pretest*

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{252}{300} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 84\%$$

b. Rata-rata *posttest*

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{287}{300} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 95\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan tabel yang diperoleh diatas menunjukkan data hasil *pretest* dan *posttes* peserta didik untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan dan diuji coba. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh adalah 84 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 95. Kedua data tersebut kemudian akan di analisis untuk mengetahui efektivitas nya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian ini merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan. Data yang disajikan sebelumnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah layak digunakan. Hasil dari kegiatan *pretest* dan *posttest*, serta validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa produk ini dapat dikatakan layak dan efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan media *busy book*

Kelayakan media *busy book recycle* dianalisis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari para ahli validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Adapun validator ahli materi adalah bapak Anas Rangga Buana Hanafi, M.Pd. Sedangkan validator ahli media adalah ibu Riyas Rahmawati, M.Pd dan validasi ahli pembelajaran merupakan yang merupakan guru kelompok B yakni ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd. Berikut kriteria kelayakan media akan disajikan dalam dibawah ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.5
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk⁶⁴

Persentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Sumber: Kholil dan Usriyah (2021: 21)

Adapun hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli media	100%	Sangat layak
2	Ahli materi	90%	Sangat layak
3	Ahli pembelajaran	100%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil presentase dari keseluruhan tiga validator menunjukkan nilai 96% yang berarti media *busy book* telah memenuhi kriteria sangat layak. Pemerolehan hasil validasi ditunjukkan bahwa media *busy book* sangat layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran berfikir simbolik anak dengan sedikit revisi dan saran dari ahli materi.

⁶⁴ Lailatul Usriyah and Mohammad Kholil, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

2. Analisis keefektifan media *busy book*

Analisis keefektifan berdasarkan pada hasil data *pretest* dan *posttest*. Kegiatan *pretest* dan *posttest* diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media dengan melibatkan peserta didik kelompok B TK Darussalam yang berjumlah 15 anak. berikut kriteria tingkat keefektifan media :

Tabel 4.7
Kriteria Tingkat Keefektifan⁶⁵

No	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria keefektifan
1	90-100	Sangat efektif
2	80-89	Efektif
3	65-79	Cukup efektif
4	55-64	Kurang efektif
5	0-54	Tidak efektif

Sumber: Maulidah (2021 : 69)

Adapun data yang telah disajikan dari pemerolehan hasil data *pretest* dan *posttest* peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4.8
Data efektifitas media

No	Kegiatan	Hasil rata-rata	Kriteria
1	Pretest	84%	Efektif
2	Posttest	95%	Sangat Efektif
Meningkat			11%

⁶⁵ Isrofatul Maulidah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022 (Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022) 69

Tabel diatas menunjukkan presentase rata-rata nilai *pretest* sebesar 84% dan nilai *posttest* diperoleh 95%. Kedua nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan 11% setelah penggunaan media *busy book* dalam berfikir simbolik pada peserta didik kelompok B. Kesimpulan dari hasil pemerolehan data yang telah dianalisis bahwa media *busy book* efektif digunakan dalam pembelajaran berfikir simbolik pada anak.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari para ahli validasi yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Media *busy book* ini hanya mendapatkan saran atau masukan dari ahli media mengenai pemberian buku panduan pada media *busy book*. Berikut tabel yang menyajikan perumusan media *busy book recycle* sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 4.9
Hasil produk sebelum dan sesudah direvisi

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
<p>Keterangan: sebelum adanya revisi dari media media <i>busy book</i> tidak ada buku panduan atau cara penggunaan media tersebut. Namun setelah adanya revisi, di bagian halaman pertama yang berbentuk kantong akan diisikan buku panduan media <i>busy book</i>.</p>	

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Direvisi

Pada penelitian ini media yang dikembangkan berupa media *busy book recycle*. Media *busy book recycle* ini merupakan produk visual atau dapat diamati anak secara langsung karena bentuknya yang konkret berupa buku edukatif yang menarik. Media *busy book* terbuat dari bahan bekas yaitu kain perca yang berwarna-warni sehingga dibentuk menjadi buku edukatif yang menarik. Media pembelajaran berupa *busy book* ini telah melewati validasi dari beberapa ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun tujuannya untuk mendapatkan masukan serta saran untuk perbaikan pada media tersebut. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli validasi, penyesuaian dilakukan oleh peneliti sesuai kebutuhan yang ada, jika media sudah dinyatakan layak maka akan masuk ke tahap uji coba produk.

Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini. Fokus utamanya merancang sebuah media pembelajaran kreatif berupa media *busy book recycle* pada pembelajaran tema binatang darat untuk mengembangkan berfikir simbolik. Sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Gagne & Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sarana fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, *video recorder*, kaset dan

lain lain nya.⁶⁶ Berikut hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan:

1. Bagaimana pengembangan media *busy book recycle* untuk mengembangkan berfikir simbolik pada tema Binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember.

Media *busy book* yang dikembangkan menggunakan pendekatan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang melalui 5 langkah diantaranya *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluate* (evaluasi). Model pengembangan ini mendukung peneliti dalam menghasilkan media yang memenuhi kategori kelayakan untuk digunakan.

Proses pengembangan media *busy book* berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis peserta didik kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember. Analisis kebutuhan telah diketahui pada proses pembelajaran nya masih metode tanya jawab yang digunakan dan

menggunakan media seadanya, sedangkan analisis karakteristik peserta

didik di kelompok B memiliki berbagai karakter tiap anak, sehingga

mebutuhkan media yang cocok dan menarik sesuai karakter dan

kebutuhan. Dalam teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa usia 4-6

tahun termasuk usia pada tahap pra operasional, tahap ini berpikir kearah

simbolik yakni mempresentasikan dengan menggunakan lambang bilangan

⁶⁶ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016), 6-7

atau simbol.⁶⁷ Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember, bahwa perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik belum sepenuhnya berkembang terutama pada hal berhitung.

Tahapan yang kedua setelah analisis yakni desain, peneliti menyusun materi pembelajaran serta merancang media *busy book recycle*. Tahapan ketiga yaitu pengembangan media *busy book recycle* yang dibentuk menjadi buku edukatif yang siap untuk di implementasikan. Tahap keempat yaitu persetujuan dari pembimbing dan para ahli untuk hasil validasi yang diperoleh sehingga media dapat di uji cobakan. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang diperoleh dari hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* peserta didik serta hasil validasi para ahli. Hal ini sejalan dengan teori Robert Maribe Brach yang sesuai dengan tahapan dari metode penelitian dan pengembangan.

Mengacu pada teori perkembangan yang dinyatakan oleh Piaget diatas,

media *busy book recycle* dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakter peserta didik kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember yang berupa buku edukatif yang terbuat dari kain perca yang di daur ulang yang berisi materi berfikir simbolik dengan tema binatang darat.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *busy book recycle* untuk mengembnagkan berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember.

⁶⁷ Budi Iskandar and Vita Siti Zulaeha, "Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2022): 30–36, <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1493>.

Kelayakan dan tingkat validasi media dapat ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil analisis media *busy book recycle* dari ketiga ahli validasi:

a. Hasil Validator Ahli Media

Penilaian terhadap media *busy book recycle* mencakup desain/tampilan, kegunaan dan manfaat. Ahli media memberikan respon terhadap 8 pertanyaan terkait pengembangan produk dan hasil validasinya menunjukkan skor sebesar 40 dengan presentase 100%. Berdasarkan kriteria validitas kelayakan media pada tabel 4.5 media ini tergolong pada kriteria sangat layak dan tidak memerlukan adanya revisi. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Junita Khairani telah menunjukkan keberhasilan mengembangkan media *busy book* yang memperoleh hasil pengembangan media yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.⁶⁸

Berdasarkan uraian diatas media *busy book* masuk pada kategori sangat layak digunakan. Saran dari validator ahli media yaitu adanya buku panduan untuk media *busy book*. Daryanto yang mengemukakan teori bahwa media pembelajaran yang baik memiliki kriteria tertentu dengan media yang dilengkapi dengan buku panduan/petunjuk penggunaan, agar pengguna dapat mengoperasikan media secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hal ini

⁶⁸ Junita Khairani, "Pengembangan Media Bussy Book untuk meningkatkan Kognitif Anak di Tk Khurfatul jannah" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2024), 10.

sejalan dengan pendapat teori tersebut..⁶⁹ Hal ini juga diperkuat teori dari Suyanto & Jihad yang mengatakan bahwa media *busy book* perlu disertai petunjuk penggunaan agar guru mengetahui fungsi setiap halaman dan kegiatan yang terdapat di dalamnya sesuai dengan indikator perkembangan anak.⁷⁰

b. Hasil Validator Ahli Materi

Penilaian materi yang terdapat pada media *busy book* pada tabel 4.2 yang mencakup pada aspek-aspek berikut:

1) Materi disusun agar selaras dengan tujuan serta capaian pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Kesesuaian ini mencerminkan indikator berpikir simbolik pada anak usia dini sebagaimana tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014.⁷¹ Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa anak pada usia pra-operasional mulai berpikir simbolik seperti mengenali bilangan dan mencocokkan dengan benda konkret.⁷²

2) Ketepatan materi dengan perkembangan berfikir simbolik sesuai tema sehingga materi harus tepat dan mudah dikenali oleh anak. teori yang sejalan dengan hal ini dikemukakan oleh Susanto bahwa kegiatan manipulatif seperti bermain dengan media visual dan

⁶⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 12

⁷⁰ Suyanto & Jihad *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), 64

⁷¹ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

⁷² Budi Iskandar and Vita Siti Zulaeha, "Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini", *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13, no, 1 (2022): 30-36, <https://doi.org/10.31932/ve.v13il.1493>.

taktil dengan tema yang kontekstual memudahkan anak untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata.⁷³

- 3) Kreativitas dan nilai edukasi pada media *busy book* yang di nilai dari aspek inovasi dan keterlibatan emosional yang ditimbulkan. Hal ini sejalan dengan teori Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengaktifkan imajinasi dan keterlibatan emosional peserta didik.⁷⁴
- 4) Keamanan dan bahan yang digunakan dari bahan daur ulang kain perca. Teori yang sejalan dengan hal ini disampaikan oleh Risdawanti bahwa media dari bahan daur ulang aman dan edukatif jika dipilih dengan tepat.⁷⁵

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media *busy book recycle* diperoleh skor 45 dengan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan kriteria

validitas media menurut Kholil dan Usriyah, media ini termasuk kategori layak apabila nilai presentase diatas 68%.⁷⁶

c. Hasil Validator Pembelajaran

Validator yang ketiga yaitu guru kelompok B berperan sebagai ahli pembelajaran yaitu Ibu Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd.

⁷³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2019), 152

⁷⁴ Heinich et.al *Instructional Media and the New Technologies of Instruction* (New York: Macmillan,2021)

⁷⁵ Risdawanti et.al, *Inovasi Media Pembelajaran: Kreatif Mengelola Barang Bekas* (Sulawesi Selatan: Arthamara Media, 2024), 113

⁷⁶ Lailatul Usriyah and Mohammad Kholil, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran yang sesuai dengan pada tabel 4.3 mengacu pada indikator dari tampilan media dan manfaat media. Hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh skor sebesar 40 dengan presentase 100% yang termasuk pada kategori sangat layak. Penilaian ini sejalan dengan hasil wawancara guru kelompok B yang mengatakan bahwa media tersebut memiliki tampilan yang terdapat permainan yang warna-warni dan cocok serta membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Mufliharsi yang didukung penelitian dari Nova Putri Pangestu, Sri Wahyuningsih dan Nurul Kusuma Dewi.⁷⁷

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran bahwa *busy book recycle* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Nur Aida dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

“BOOMAT” (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan” menghasilkan media yang terbukti valid yang teruji keabsahan data nya untuk diterapkan dalam pembelajaran⁷⁸ Penelitian lain yang dilakukan oleh Lela Nurlaela dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa

⁷⁷ Nova Putri Pangesti et al., “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media *Busy Book*”, *Jurnal Kumara Cendekia* 7, no.4 (2019): 381-393.

⁷⁸ Ana Nur Aida, “Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan pada Siswa Kelas ii MIN 1 Jombang,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023)

Anak Usia Dini” menghasilkan media pembelajaran yang teruji keabsahan datanya dan efektif dalam penggunaannya.⁷⁹

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *busy book recycle* untuk mengembangkan berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember.

Efektivitas media *busy book recycle* dianalisis berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Hasil pemerolehan nilai menunjukkan bahwa rata-rata hasil 84% dan rata-rata nilai *posttest* 95%. Dari hasil tersebut adanya peningkatan sebanyak 11% setelah media *busy book recycle* diterapkan. Berdasarkan kriteria keefektifan media menurut Isrofatul Maulidah media ini dianggap efektif apabila memperoleh presentase diatas 80%.⁸⁰

Teori yang sesuai dengan hal ini dikemukakan oleh Sugiyono dalam penelitian dan pengembangan, efektivitas suatu produk diuji dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.⁸¹ Penelitian terdahulu

yang dilakukan oleh Rahmawati dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* terhadap kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun” memperoleh hasil bahwa media *busy book* sangat efektif digunakan.⁸²

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁷⁹ Lela Nur Laela, “Pengembangan media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

⁸⁰ Isrofatul Maulidah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022 (Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022) 69.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

⁸² Rahmawati, “Pengaruh Penggunaan Media Busy Book terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun,” *Jurnal PGPAUD Universitas Negeri Yogyakarta*, (2021)

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *busy book recycle* di TK Darussalam Ambulu Jember, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *busy book recycle* dengan tema binatang darat menggunakan metode R&D model ADDIE.
2. Media *busy book recycle* berhasil dikembangkan dan dikategorikan layak digunakan dengan media yang berbentuk buku edukatif dengan tampilan yang menarik, serta terbukti valid dengan skor sebesar 100% dari validator ahli media, 90% dari validator ahli materi, dan 100% dari validator ahli pembelajaran.
3. Kemampuan berfikir simbolik berkembang sebab adanya inovasi media pembelajaran melalui *busy book recycle*, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* siswa yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 11% yakni dari nilai hasil rata-rata *pretest* 84% dan *posttest* 95%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *busy book recycle* mampu memberikan stimulus yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas media *busy book recycle* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran berfikir simbolik pada tema binatang darat di kelompok B TK Darussalam Ambulu Jember tahun ajaran 2024/2025.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media *busy book recycle* yang sudah dikembangkan oleh penulis dalam materi berfikir simbolik, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran yang berkaitan dengan berfikir simbolik.
- b. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media *busy book* ini sebagai media pembelajaran dalam berfikir simbolik anak dengan harapan pembelajaran lebih maksimal dan sesuai harapan.

2. Saran Diseminasi Produk

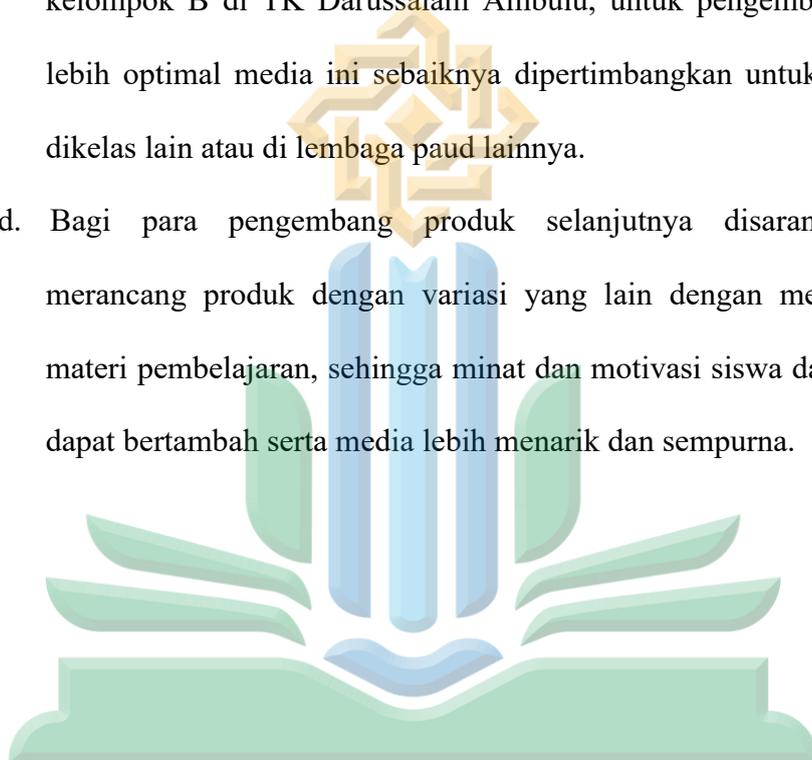
Produk pengembangan media yang berupa *busy book* ini dapat diakses oleh seluruh peserta didik kelompok B di TK Darussalam maupun Lembaga TK lainnya, akan tetapi untuk memastikan penyebaran produk ini efektif dan tepat sasaran, perlu didasarkan pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan produk lebih lanjut, diantaranya:

- a. Materi yang tercakup dalam produk ini terbatas hanya materi berfikir simbolik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan lagi dengan materi lainnya dengan karakter buku yang berbeda.

- b. Model pengembangan ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, pada produk lebih lanjut dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain yang berbeda.
- c. Media *busy book* recycle hanya dikembangkan melalui penelitian pada kelompok B di TK Darussalam Ambulu, untuk pengembangan yang lebih optimal media ini sebaiknya dipertimbangkan untuk diterapkan dikelas lain atau di lembaga paud lainnya.
- d. Bagi para pengembang produk selanjutnya disarankan untuk merancang produk dengan variasi yang lain dengan menambahkan materi pembelajaran, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat bertambah serta media lebih menarik dan sempurna.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Zainal, and Stait Yogyakarta. "Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Rifka Toyba Humaida" 9, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>.
- Afrianti, Yulia, and Asdi Wirman. "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak" 4 (2020): 1156–63.
- Bodedarsyah, Ani, and Rita Yulianti. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun)." *Jurnal Ceria 2*, no. 6 (2019): 354–58.
- Darmawan, Daddy dan Cecep Kusnadi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Departemen Agama Republic Indonesia (Surabaya: Al Qur'an Dan Terjemah, 2020). 299.
- Djiwandono, Sri Esti Wuyani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2015
- El Annisa, Amany Balqis. "Pengembangan Media Bussy Book Untuk Membentuk Bahasa Ekspresif Anak Usia 3-4 tahun di TPQ Rahmatani Malang." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Faizin, Setya Yuwana dan Titik Indarti. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress, 2024.
- Febrisia, Tasia, and Hadiyanto Hadiyanto. "Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4741–51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4837>.
- Haloho, Oktani. "Membangun Logika Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori Oktani Haloho." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7708–12.
- Hanafi, Imam, and Eko Adi Sumitro. "Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>.

- Iskandar, Budi, and Vita Siti Zulaeha. "Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2022): 30–36. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1493>.
- Ita Efrida, Konstantinus Dua Dhiu. "Pengembangan *Busy Book* Learning Media Dalam Pembelajaran Bahasa keaksaraan Pada Anak usia 5-6 Tahun". *Jurnal Smart Paud* 5, no. 2 (Juli 2022): 149-155. <http://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.4>
- Jauhari, Octa R. Viana. "Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini." *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No. 2, 2020.
- Juwita, Ani, Desi Nurul Imaniah, Akalily Normalina, and Puji Rizki Irani. "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMAN 1 Panarukan." *Jurnal Historica* 6, no. 2 (2022): 184. <https://doi.org/10.19184/jh.v6i2.33831>.
- Kalsum, Umu. "Meningkatkan keterampilan Hidup Sehari-hari Menggunakan Media Bussy Book pada Anak Usia 2-4 tahun di Paud Depok". Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Kholil, Mohammad, and Mohammad Mukhlis. "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa." *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 33–48. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.
- Kholil, Mohammad dan Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Khairani, Junita. "Pengembangan Media Bussy Book untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Khurfatul Jannah." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Rahman Banda Aceh, 2024
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016.
- Kurnia, Rita dan Guslinda. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.
- Maulidah, Isrofatul. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTS Negeri 6 Bayuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022." Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Respository LPPM Unila*, no. 10 (2021): 1–8.

[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf).

Mu'ammamah, Sri. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Busybook Di Kelompok a Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kendalsari Petarukan Pematang, 2022.*

Muncarno, Muncarno. "Hubungan Kecerdasan Verbal Dan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa SD." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2017): 421. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1176>.

Nur Aida, Ana. "Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (Bussy Book Tematik) Tema 6 Merawat dan Tumbuhan pada Siswa Kelas ii MIN 1 Jombang,". Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

Nur'Aisyah, H. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 42–49.

Nurasyiah, Rina, and Cucu Atikah. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini." *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (2023): 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>.

Nur Laela, Lela. "Pengembangan media Pembelajaran Bussy book dalam Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Panudju, Andreas Tri, Febriani Purba, Universitas Lambung Mangkurat, Salis Nurbaiti, Politeknik Kesehatan, Kemenkes Semarang, Septaria Yolana Kalalinggi, and Universitas Palangka Raya. *Metodologi Penelitian*, 2024.

Perkembangan, Teori, and Kognitif Jean. "PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA Pendahuluan," n.d., 116–52.

Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Prakarsi, Endah, Karsono, Nurul Kusuma Dewi "Penggunaan Media Bussy Book untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 tahun" *Jurnal Kumara Cendekia* 8 no.2 (Juni 2020):171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>

Putri, Farah Sofwana. "Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya Kelas IV MI Raden Patah Pujon" Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.

Putri, Eka Dewi dan Syarifuddin. *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional*

Hingga Masa Digital. Palembang: Bening Media Publishing, 2022

- Rahmatu Laili, Aisyah, Iin Ariyas Setyawati, Nurdiana Syita Kurniawati, and Nuriana Rachmani Dewi. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Anak Usia 6-11 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Luas." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 6* (2023): 440–44. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.
- Ratna Dewi, Ni Wayan Uci, Nice Maylani Asril, and Dewa Gede Firstia Wirabrata. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Retnaningrum, Wulandari, and Nasrul Umam. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf." *Jurnal Tawadhu* 5, no. 1 (2021): 25–34.
- Rupnidah, R, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini" 6, no. 1 (2022): 49–58.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta: Prenadamedia Group, 2016
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sutikanti, Junita Dwi Wardhani. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surakarta: Muhammadiyah University Pers, 2019.
- Sugianti dan Yuri Hari Rayanto. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat : Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Kontruktif)*. Bandung: Alfabeta, 2017
- Sujiono, Nuriyani Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 2019.
- Umam, Nasrul dan Wulandari Retnaningrum. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf" *Jurnal Tawadhu* 5 no.1 (2021) 25-34
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Yulianti, Rita dan Ani Bodedarsyah. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 tahun)” *Jurnal Ceria* 2, jo 6 (2019)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Hafidatul Zayidah Fidaroin
NIM 211101050013
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan dari karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Jember, 01 Mei 2025

Saya menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



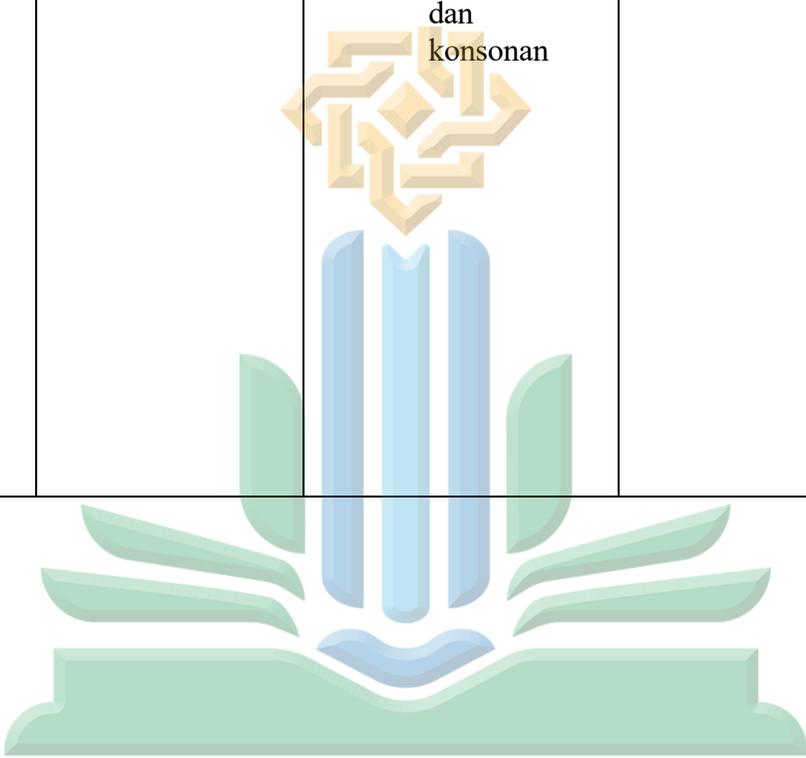
Hafidatul Zayidah Fidaroin

211101050013

Lampiran 2


MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Bussy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Busy Book 2. Berfikir Simbolik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk pengembangan Bussy Book 2. Buku Panduan 3. Berfikir simbolik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bussy Book <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Langkah-langkah Penggunaan c. Kekurangan dan kelebihan 2. Berfikir simbolik <ol style="list-style-type: none"> a. Menyebutkan angka b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung c. Mencocokkan bilangan d. Mengenal lambing huruf vocal 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Validator c. Guru Kelompok B d. Siswa Kelompok B 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian Penelitian dan Pengembangan (R&D) model ADDIE 2. Lokasi Penelitian TK Darussalam Ambulu Jember 3. Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Tes e. Dokumentasi 4. Teknik Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelayakan 2. Kefektifan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran bussy book recycle dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran bussy book recycle dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK

			 <p>dan konsonan</p>			<p>Darussalam Ambulu Jember?</p> <p>3. Bagaimana kefektifan media pembelajaran bussy book recycle dalam berfikir simbolik pada tema binatang darat kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember?</p>
--	--	--	---	--	--	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

Surat ijin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website [www http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.tanjember@gmail.com

Nomor : B-10879/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala TK Darussalam

jl. Dewi Sartika no 13 RT 002 RW 008 Dusun sumberan desa Karanganyar kecamatan ambul

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101050013
 Nama : HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK RECYCLY DALAM BERFIKIR

SIMBOLIK PADA TEMA BINATANG DARAT KELOMPOK B DI TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER TAHUN AJARAN 2024/2025

" , selama 4 (empat) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Lutfi mardiyah,S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Februari 2025



Wakil Dekan Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 4

Modul Ajar

Sub Topik: Ayo Rekreasi

TK B

A. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

➤ Capaian Pembelajaran : Nilai Agama dan Budi Pekerti

- **TP.4(1.1.4)** Anak dapat menjelaskan perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- **TP.2(3.2.2)** Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar
- **TP.2(2.2.2)** Anak dapat menyebutkan hal-hal yang dapat memenuhi kebutuhan dasar diri (misalnya makanan dan minuman yang bergizi, istirahat, olahraga, dan lainnya)
- **TP.3(3.3.3)** Anak membiasakan mengucapkan kata terima kasih, minta tolong dan maaf
- **TP.4(4.2.2)** Anak memahami bahwa menjaga kesehatan diri adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME
- **TP.2(2.1.2)** Anak meniru perilaku hidup bersih

➤ Capaian Pembelajaran : Jati Diri

- **TP.3(4.2.3)** Anak mengeksplorasi alat dan bahan disekitar untuk mengembangkan fungsi motorik halus dan taktil
- **TP.2(4.1.2)** Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerakan motorik kasar
 - **TP.4(4.2.4)** Anak mendemonstrasikan strategi sederhana menggunakan alat dan bahan disekitar untuk bermain bersama pada beragam aktivitas motorik halus dan taktil
 - **TP.3(4.2.3)** Anak mengeksplorasi alat dan bahan disekitar untuk mengembangkan fungsi motorik halus dan taktil
- **TP.3(2.1.3)** Anak menunjukkan rasa bangga atas usahanya
- **TP.4(2.1.4)** Anak memiliki keinginan untuk mencoba hal baru

➤ Capaian Pembelajaran: Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains,

Teknologi, Rekayasa, dan Seni

- **TP.3(2.4.3)** Anak menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna bagi dirinya

- **TP.1(3.1.1)** Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/rote counting)
- **TP.6(3.1.6)** Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda termasuk simbol angka
- **TP.1(3.6.1)** Anak mengenali dan mencontoh pola berulang sederhana (merah-hijau-merah-hijau)
- **TP.4(2.2.4)** Anak membaca kata-kata sederhana yang bermakna
- **TP.3(5.1.3)** Anak terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasi, eksperimen, atau peneliti akan objek, fenomena alam atau fenomena sosial dalam waktu berkelanjutan

2. Deskripsi umum

- Pada topik Ayo Berkarya Wisata dengan subtopik Ayo Rekreasi, subsub topik Binatang di Sekitarku dengan mengenalkan tentang binatang di sekitar yaitu ayam, lebah, sapi, kumbang, kambing, kucing dan tikus. Mengetahui proses pertumbuhan ayam. Menyebutkan ciri, makanan, dan manfaatnya.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apakah kamu tahu tentang proses pertumbuhan ayam?
- Apakah kamu tahu tentang lebah?
- Sebutkan ciri-ciri binatang darat?
- Tahukah kamu manfaat binatang disekitar kita?

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

➤ Hari 1

❖ **Topik/Sub Topik /sub-sub topik:**

Ayo Berkarya Wisata/Ayo Rekreasi/ Binatang di Sekitarku

❖ **Kata kunci : Ayam**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- **TP.4(1.1.4)** Anak dapat menjelaskan perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- **TP.3(4.2.3)** Anak mengeksplorasi alat dan bahan disekitar untuk mengembangkan fungsi motorik halus dan taktil
- **TP.3(2.4.3)** Anak menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna bagi dirinya

❖ **Alat dan Bahan**

- Alat tulis
- Tulisan huruf A (tegak besambung/latin)
- Gambar proses pertumbuhan ayam

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas dan sepatu di tempatnya • Berbaris di halaman (senam) • Upacara bendera
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mengucapkan salam dan menjawab salam. • Berdoa bersama dengan sikap berdoa yang baik • Bermain tepuk "Ayam": Tepuk ayam prok 2x Telur telur prok 2x Piyek piyek prok 2x Petok petok prok 2x kukuruyuk • Masuk kelas dengan melompat sambil merentangkan tangan

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “Ayam” • Mengurutkan proses pertumbuhan ayam • Menebali huruf A (tegak bersambung) • Bermain media <i>busy book recycle</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
 - Ceklis

➤ **Hari 2**

❖ **Topik/Sub Topik /sub-sub topik:**

Ayo Berkarya Wisata/Ayo Rekreasi/ Binatang di Sekitarku

❖ **Kata kunci : Lebah**

❖ **Tujuan Kegiatan**

- **TP.2(3.2.2)** Anak dapat mengucapkan salam dan menjawab salam dengan benar
- **TP.2(4.1.2)** Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerakan motorik kasar
- **TP.1(3.1.1)** Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/rote counting)

❖ **Alat dan Bahan**

- Alat tulis
- Crayon
- LK

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Senyum, salim dan salam • Menyimpan tas di tempatnya • Berbaris di halaman (senam)
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama • Beryanyi "lebah mungil": Telur telur prok 2x Ulat ulat prok 2x Kepompong prok 2x Kupu-kupu prok 2x • Masuk kelas sambil menirukan gaya lebah

Kegiatan Inti	<p>Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berdiferensiasi. Anak dapat memilih kegiatan main:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan Topik “lebah” • Mewarnai gambar lebah • Menulis kata “Lebah” • Bermain media <i>busy book recycle</i>
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Antri cuci tangan • Masuk kelas dengan tertib • Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan apresiasi kepada anak berupa jempol dan menyebut anak “anak hebat” • Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak agar besok lebih semangat ke sekolah • Melakukan kegiatan berdo’a keluar kelas atau rumah dan doa naik kendaraan • Guru memberi salam dan anak menjawab salam. • Persiapan pulang/Antri keluar kelas

- ❖ Asesmen
- Ceklis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Guru Kelompok B

(Siti Khusnul Hidayatun Kholiq, S.Pd)

Lampiran 5

Rubrik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Realisasi Skor			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan urutan angka 1-10	Jika anak belum mampu menyebutkan urutan 1-10	Jika anak mulai mampu menyebutkan urutan angka 1-10 dengan bantuan guru	Jika anak mampu menyebutkan urutan angka 1-10	Jika anak sudah mampu menyebutkan urutan angka 1-10 dengan lancar
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Jika anak belum mampu menggunakan bilangan untuk menghitung	Jika anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Jika anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Jika anak sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3	Anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benar
4	Anak mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Jika anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Jika anak mulai mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Jika anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Jika anak sudah mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

5	Anak mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Jika anak belum mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Jika anak mulai mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Jika anak mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Jika anak sudah mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan
---	---	--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

Lembar penilaian pretest

LEMBAR OBSERVASI PRE-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B di TK Darusalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025

No.	NAMA ANAK	SKOR YANG DICAPAI																SKOR YANG DICAPAI				
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				Mengenai berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan					Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1	Abi			✓		✓				✓				✓						✓		17
2	Atora		✓			✓				✓				✓					✓			15
3	Falisha		✓			✓				✓				✓					✓			16
4	Zila		✓			✓				✓				✓					✓			15
5	Zaki		✓			✓				✓				✓						✓		19
6	Alzidan		✓			✓				✓				✓						✓		18
7	Nisa	✓				✓				✓				✓					✓			17
8	Rifda		✓			✓				✓				✓					✓			17
9	Ambar		✓			✓				✓				✓					✓			18
10	Dara		✓			✓				✓				✓					✓			16
11	Bilais		✓			✓				✓				✓						✓		17
12	Rafif		✓			✓				✓				✓					✓			17
13	Ilham		✓			✓				✓				✓					✓			16
14	Putri		✓			✓				✓				✓					✓			16
15	Keska		✓			✓				✓				✓					✓			18
		JUMLAH SKOR																				234

Keterangan :

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui,

Guru Kelompok B

Siti Khusnul Hidayatul Kholisah S.Pd

Peneliti

Hafidatul Zayidah Fidaroin

Lampiran 7

Lembar penilaian posttest

LEMBAR OBSERVASI POST-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B di TK Darusalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025

No.	NAMA ANAK	SKOR YANG DICAPAI																SKOR YANG DICAPAI				
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				Mengenai berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan					Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1	Abi				✓				✓				✓				✓				✓	19
2	Atara				✓				✓				✓				✓			✓		18
3	Fatisha				✓				✓				✓				✓				✓	20
4	Zila				✓				✓				✓				✓				✓	19
5	Zaki				✓				✓				✓				✓				✓	18
6	Alzidan				✓				✓				✓				✓				✓	19
7	Nisa				✓				✓				✓				✓				✓	20
8	Rifda				✓				✓				✓				✓				✓	20
9	Ambar				✓				✓				✓				✓				✓	18
10	Dara				✓				✓				✓				✓			✓		19
11	Bilqis				✓				✓				✓				✓				✓	19
12	Rafif				✓				✓				✓				✓				✓	20
13	Iham				✓				✓				✓				✓				✓	20
14	Putri			✓					✓				✓				✓				✓	18
15	Kerka				✓				✓				✓				✓				✓	20
JUMLAH SKOR																					287	

Keterangan :

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui,

Guru Kelompok B



Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh S.Pd

Peneliti



Hafidatul Zayidah Fidaroin

Lampiran 8

Soal pretest dan posttest

Worksheet for pretest and posttest with two identical versions side-by-side. Each version includes a student name, group, and a grid of math problems and animal illustrations.

Version 1 (Left):
Nama: Alvin
Kelompok: B
Menentukan bilangan dan meneball huruf
2 + 2 = 4
3 + 2 = 5
Ayam
Ulat
6 - 1 = 5
5 - 1 = 4
Lebah
Kumbang
Kucing
Tikus

Version 2 (Right):
Nama: Alvin
Kelompok: B
Menentukan bilangan dan meneball huruf
2 + 2 = 4
3 + 2 = 5
Ayam
Ulat
6 - 1 = 5
5 - 1 = 4
Lebah
Kumbang
Kucing
Tikus

Lampiran 9

Validasi ahli media

A. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Desain	a. Tampilan media menarik					√
		b. Media mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak					√
2.	Kegunaan	a. kesesuaian media <i>Busy Book</i> dengan tujuan perkembangan yang ingin dicapai					√
		b. penggunaan media <i>busy book</i> sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia					√
		c. kemampuan media mampu mendorong rasa ingin tahu					√
		d. media <i>busy book</i> mampu mendukung kemandirian pada anak					√
3.	Manfaat	a. kebermanfaatan bagi anak					√
		b. membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					√
Jumlah skor			40				
Total skor			100				

B. Saran dan masukan

Sudah cocok dan sesuai untuk pembelajaran anak, serta mempermudah anak memahami materi pembelajaran.

J E M B E R

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

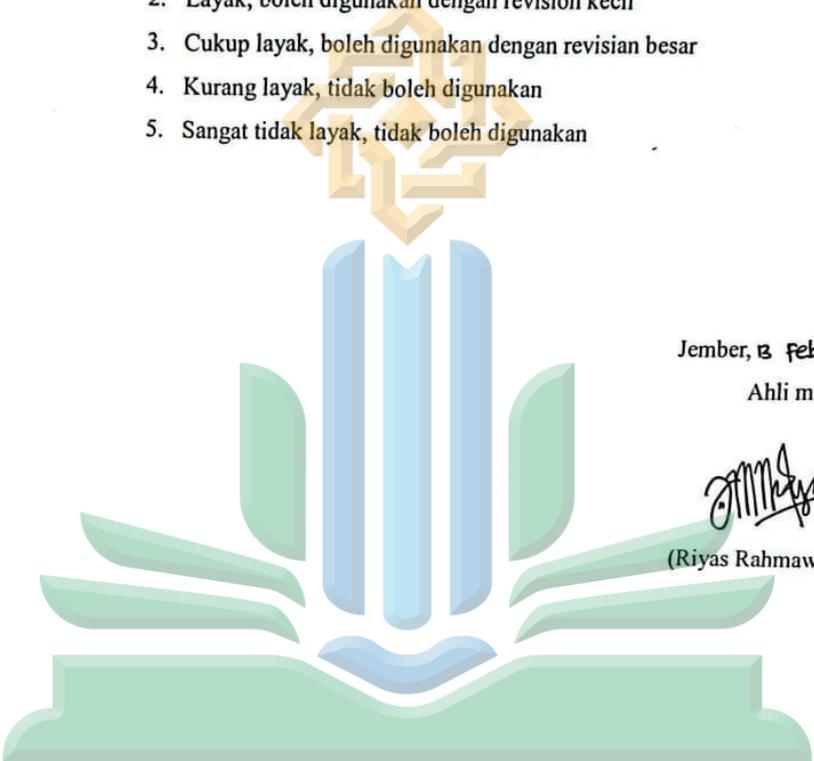
1. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 13 Februari 2025

Ahli media



(Riyas Rahmawati, M.Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

Validasi ahli materi

A. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan tahap perkembangan berpikir simbolik anak					✓
2.	Materi membantu anak mengenali dan memahami simbol (angka, huruf, bentuk, warna)					✓
3.	Isi buku mudah dipahami oleh anak dan pendamping (guru/orang tua)					✓
4.	Materi mendukung capaian pembelajaran usia 5-6 tahun					✓
5.	Tata letak menarik, tidak membingungkan				✓	
6.	Instruksi jelas dan mudah dipahami anak/pendamping (guru/orang tua)				✓	
7.	Busy book memiliki elemen yang bisa dimainkan atau disentuh anak					✓
8.	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan					✓
9.	Bahan yang digunakan aman untuk anak (tidak beracun, tidak tajam)					✓
10.	Media mendukung edukasi lingkungan dengan penggunaan barang daur ulang					✓
Jumlah Frekuensi						
Jumlah skor						45
Total skor						90

B. Saran dan masukan

materi dan media sudah sesuai & layak digunakan.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

- ① Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan



Jember, 13-02-2025

Ahli materi

(Anas Ranga Buarja Hanafi, M.Pd)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

Validasi ahli pembelajaran

A. Penilaian Media Pembelajaran

Instrumen Penilaian Oleh Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	a. Media <i>Busy book</i> menggunakan buku panduan					✓
		b. Desain tampilan media <i>busy book</i> menarik bagi anak dalam bermain dan belajar indikator berfikir simbolik					✓
		c. Gambar pada media <i>busy book</i> sesuai dengan anak usia dini					✓
		d. Media <i>busy book</i> memiliki aturan dalam permainan yang mudah dimengerti					✓
		e. Kesesuaian pemilihan kain, gambar, warna, dan angka					✓
2.	Manfaat media	a. Media <i>busy book</i> mempermudah proses pembelajaran dalam materi berfikir simbolik di kelas					✓
		b. Penyajian materi berfikir simbolik mudah dipahami oleh anak					✓
		c. Mampu mengembangkan lebih dari 1 aspek					✓
Jumlah Skor			40				
Rata-rata Skor			100				

B. Saran dan Masukan

J E M B E R

Sudah cocok dan sudah sangat menarik.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan

- ①. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan



Jember, 13 Februari 2025

Ahli pembelajaran

(Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

Surat permohonan validator ahli media

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://itik.uinikhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>										
<p>Nomor : B-2930/In.20/3.a/PP.009/02/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator</p>											
<p>Yth. Riyas Rahmawati, M.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember</p> <p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">NIM</td> <td>: 211101050013</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>: HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: Semester delapan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>		NIM	: 211101050013	Nama	: HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN	Semester	: Semester delapan	Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	Judul Skripsi	: Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025
NIM	: 211101050013										
Nama	: HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN										
Semester	: Semester delapan										
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI										
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025										
<p>Jember, 13 Februari 2025 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,</p> <div style="text-align: center;">   HOTIUL UMAM </div>											

Lampiran 13

Surat permohonan validator ahli materi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
	Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://mik.uinikas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2930/In.20/3.a/PP.009/02/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Anas Ranga Buana Hanafi, M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak Anas Ranga Buana Hanafi, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 211101050013
Nama	: HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Februari 2025
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,


 KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14

Surat permohonan validator ahli pembelajaran

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<p>Nomor : B-2930/In.20/3.a/PP.009/02/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator</p>	
<p>Yth. Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember</p>	
<p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Ibu Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :</p>	
NIM	: 211101050013
Nama	: HAFIDATUL ZAYIDAH FIDAROIN
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025
<p>Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 13 Februari 2025 Dekan, Dekan Bidang Akademik,</p>	
 <p>KHOTIBUL UMAM</p>	

Lampiran 15

Surat keterangan selesai penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK KANAK
"TK DARUSSALAM"
NPSN 70046872
Jl.Dewi Sartika No. 13 Rt.002 Rw.008 Dusun Sumberan
Desa Karanganyar Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember

SURAT KETERANGAN
01/TK.DRS/70046872/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lutfi Mardiyah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK Darussalam

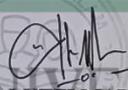
Menerangkan bahwa

Nama : Hafidatul Zayidah Fidaroin
Nim : 211101050013
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian/riset mengenai "**Pengembangan Media *Busy Book Recycle* Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B Di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 26 Februari 2025
Kepala Sekolah



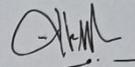
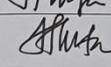
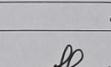
LUTFI MARDIYAH
NIP -

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16

Jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
TK DARUSSALAM AMBULU JEMBER

No	Tanggal	Keterangan Kegiatan	Tanda Tangan
1	13 Februari 2025	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat izin kepada kepala sekolah (Ibu Lutfi Mardiyah, S.Pd)	
2	14 Februari 2025	Wawancara bersama guru kelompok B (Ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd)	
3	17 Februari 2025	Observasi pembelajaran dengan guru kelompok B	
4	18 Februari 2025	Melakukan <i>Pre test</i> di kelompok B	
5	19-20 Februari 2025	Implementasi media <i>busy book</i> di kelompok B	
6	21 Februari 2025	Melakukan <i>Post test</i> di Kelompok B	
7	24 Februari 2025	Validasi media <i>Busy Book</i> dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Siti Khusnul Hidayatul Kholisoh, S.Pd (selaku guru kelompok B)	
8	25 Februari 2025	Melengkapi data dan dokumentasi	
9	26 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Ambulu, 26 Februari 2025
Mengetahui
Kepala TK Darussalam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


LUTFI MARDIYAH, S.Pd
NIP.

Lampiran 17

Surat keterangan cek turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Hafidatul Zayidah Fidaroin
 NIM : 211101050013
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Busy Book Recycle Dalam Berfikir Simbolik Pada Tema Binatang Darat Kelompok B di TK Darussalam Ambulu Jember Tahun Ajaran 2024/2025

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar (15,8%)

1. BAB I	: 16%
2. BAB II	: 18%
3. BAB III	: 19%
4. BAB IV	: 18%
5. BAB V	: 8%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 08 Mei 2025
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.)
 NIP: 198308112023212019

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Lampiran 18

Dokumentasi



Uji coba produk



Wawancara dengan guru kelompok B

BIODATA PENULIS

Nama : Hafidatul Zayidah Fidaroin
Tempat, tanggal lahir : Jember, 08 Agustus 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2021
Alamat : Dusun Sumberan RT 03 RW 08, Desa Karanganyar Kec.
Ambulu Kab.Jember
Email : hafidazayida@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK DARUSSALAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MA AR-RISALAH
J E M B E R
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember