



**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI RA AL MISBAH KOTO NAN
TUO BARULAK KEC. TANJUNG BARU KAB. TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sebagai
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)*

OLEH:

HASRIRIN

16301019020

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasririn
Nim : 1630109020
Tempat/Tanggal Lahir : Situjuh Batua/ 27 Agustus 1996
Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **“PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI RA AL MISBAH KOTO NAN TUO BARULAK KEC,TANJUANG BARU”** adalah hasil karya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2021

Saya yang menyatakan


Hasririn
1630109020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Hasririn NIM: 1630109020, dengan judul: “Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di RA Al Mibah Koto Nan Tuo Barulak”, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 26 Januari 2021

Pembimbing:



Elis Komalasari M. Pd

NIP. 198506062009122006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Hasririn NIM. 1630109020, dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI RA AL MISBAH KOTO NAN TUO BARULAK KEC.TANJUANG BARU KAB. TANAH DATAR", telah diuji dalam ujian *munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 05 februari 2021.

Demikian pengesahan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

| No | NAMA/NIP Penguji | Jabatan dalam Tim | Tanda Tangan | Tanggal Persetujuan |
|----|---|-----------------------------|---|---------------------|
| 1. | Elis Komalasari. M.Pd NIP.19850606 200912 2 006 | Ketua Sidang |  | 24-2-2021 |
| 2. | Dr. Hj. Nurlaila, S.Pd.I., MA / NIP.19791215 2003 12 2 001 | Anggota/ Penguji utama |  | 24-2-2021 |
| 3 | Restu Yuningsih. M. Pd/ NIP.- | Anggota/ Penguji Pendamping |  | 22-2-2021 |

Batusangkar, Februari 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen., M.Pd
NIP.196505061993031003

ABSTRAK

Hasririn. NIM 16 301 09 020 (2020). Judul Skripsi :**“Pengembangan Media *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar”**. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah kurangnya penggunaan media dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di RA Al Misbah, hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang digunakan hanya berupa papan tulis yang ada di sekolah sehingga anak kurang tertarik dan kurang memahami ketika melakukan pembelajaran berhitung baik itu pengenalan angka maupun mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak terhadap media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari tahap *define*, *desain*, *develop* dan *desiminate*, karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ketiga yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*).

Hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penyebaran angket validitas dan praktikalitas, menunjukkan bahwa hasil validitas diperoleh persentase sebanyak 79,1%, sedangkan persentase dari praktikalitas diperoleh sebanyak 77%.

Kata Kunci : *Busy Book*, kemampuan berhitung, anak usia dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR. ii

DAFTAR ISI..... iv

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah..... 1
- B. Rumusan Masalah.....3
- C. Tujuan Penelitian 4
- D. Spesifikasi Produk.4
- E. Pentingnya Pengembangan.....4
- F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....4
- G. Definisi Operasional.5

BAB II KAJIAN TEORI

- A. Landasan Teori6
 - 1. Kemampuan kognitif.....6
 - a. Pengertian kognitif6
 - b. Tahap perkembangan kognitif.....7
 - 2. Media *Bussy Book*8
 - a. Pengertian Media *bussy Book*8
 - b. Bahan dan cara pembuatan Media *Bussy Book*.....9
 - c. Manfaat media *Pop-Up Book*.....12
 - 3. Kemampuan Berhitung.....12
 - a. Pengertian kemampuan berhitung12
 - b. Cara meningkatkan kemampuan berhitung.....14
 - c. Tahap penguasaan berhitung anak usia dini.....15

| | |
|---|----|
| d. Manfaat pengenalan berhitung | 16 |
| e. Tujuan pembelajara berhitung..... | 17 |
| f. Indikator berhitung anak usia dini..... | 18 |
| B. Penelitian yang Relevan | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 22 |
| B. Model Pengembangan..... | 22 |
| C. Prosedur Pengembangan..... | 23 |
| D. Jenis Data | 27 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data | 27 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Temuan Penelitian | 34 |
| B. Pembahasan | 54 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 57 |
| B. Implikasi..... | 58 |
| C. Saran | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Aspek-aspek validasi..... | 29 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi..... | 29 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar praktikalitas..... | 30 |
| Tabel 3.4 Skala penilaian validasi..... | 32 |
| Tabel 3.5 Kategori validitas lembar validasi..... | 33 |
| Tabel 3.6 Skala penilaian lembar praktikalitas.. | 33 |
| Tabel 3.8 Kategori lembar praktikalitas.. | 34 |
| Tabel 4.1 Data Hasil validasi | 48 |
| Tabel 4.2 Lembar Praktikalitas Media <i>Busy Book</i> | 53 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Design Media <i>Busy Book</i> berhitung 1-10 | 39 |
| Gambar 4.2 Design <i>Busy Book</i> mencocokkan bilangan | 41 |
| Gambar 4.3 Perbaikan Desain Berhitung 1-10 | 43 |
| Gambar 4.4 perbaikan desain mencocokkan bilangan | 44 |
| Gambar 4.5 desain sampul depan berhitung 1-10 | 45 |
| Gambar 4.6 desain sampul depan mencocokkan bilangan | 45 |
| Gambar 4.7 perbedaan antara sebelum dan sesudah revisi | 46 |
| Gambar 4.8 Perbedaan antara sebelum dan sesudah revisi | 48 |

DAFTAR GRAFIK

| | |
|--|----|
| Grafik 4.1 Hasil Validasi Media <i>Busy Book</i> | 51 |
| Grafik 4.2 Hasil Praktikalitas Pengembangan Media <i>Busy Book</i> | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara

Lampiran 2 Lembar Validasi Media *Busy Book*

Lampiran 3 Lembar Praktikalitas Media *Busy Book*

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

Lampiran 5 Tampilan Media *Busy Book*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditempuh anak sebelum memasuki pendidikan dasar, dimana pendidikan anak usia dini ini berkisar dari umur 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini, pendidik harus bisa mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, diantaranya agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengerti sesuatu hal dan untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan masalah. Pernyataan di atas sejalan dengan yang disampaikan oleh Desmita (dalam Mulyani, 2018:44) mengatakan bahwa "kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah".

Perkembangan kognitif anak berasal dari kematangan biologi serta interaksi mereka dengan lingkungan sosial. Dalam hal ini, Piaget (dalam Mulyani, 2018:48) membagi pengetahuan anak-anak dalam 3 kategori, yaitu: pengetahuan fisik, pengetahuan logis matematis dan pengetahuan sosial. Pengetahuan fisik, maksudnya adalah mereka belajar tentang suatu objek yang ada di lingkungan mereka secara fisik, mereka menyusun konsep tentang bentuk, ukuran dan warna objek. Pengetahuan logis matematis yaitu, anak menyusun benda-benda sesuai dengan konsep sama dan berbeda, lebih dan kurang serta berapa banyak. Pengetahuan sosial maksudnya anak mempelajari tentang aturan dan pengetahuan tentang orang-orang yang ada di lingkungannya. Dari pernyataan di atas dapat

dipahami bahwa pengetahuan logis matematis terkait dengan kemampuan berhitung dan prinsip pola hubungan sebab akibat dan pengaruh.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan atau membilang dan mengenal jumlah. Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa usia 5-6 tahun telah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak harus menggunakan media dan metode yang tepat. Karena anak sampai usia 5 tahun berhitung dengan menggunakan benda-benda yang ada dilingkungannya, dan dengan situasi yang menyenangkan. Apabila anak belajar berhitung melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai bahkan menyenangi berhitung tersebut.

Diantara banyaknya media yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini salah satunya media *busy book*. Media *busy book* adalah media yang berupa buku yang terbuat dari kain *flanell*, memiliki warna cerah yang disetiap halamannya terdapat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung anak (Amaris, et all. 2018 : 10)

Hal ini juga disampaikan oleh Sari (2019 : 200) bahwa media *busy book* atau disebut juga *busy binder* berisikan aktifitas berhitung permulaan anak usia dini untuk membilang (konsep bilangan dengan menunjuk benda-benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *busy book* dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak dalam berhitung, *busy book* merupakan

media pembelajaran yang kreatif karena terbuat dari kain flanel yang berwarna-warna cerah dan media *busy book* dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak, seperti berhitung pada anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan kembali pada hari jumat tanggal 11 September 2020, bahwa di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec.Tanjuang Baru Kab. Tanah Datar belum menggunakan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Di RA tersebut masih menggunakan papan tulis untuk memberikan pembelajaran berhitung pada anak-anak, contohnya ketika guru menulis angka 1 di papan tulis, guru hanya menyampaikan bentuk dari angka 1 “seperti tiang listrik” dan seterusnya, dengan menggunakan media seadanya seperti lembar kerja dan pensil, anak menjadi bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran berhitung tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul ***Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjuang Baru Kab. Tanah Datar.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjuang Baru Kab.Tanah Datar terhadap media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak ?
2. Bagaimana perancangan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak ?
3. Bagaimana pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang berada pada kriteria valid dan praktis ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar terhadap media *busy book*.
2. Untuk menghasilkan rancangan media permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar.
3. Untuk mengembangkan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang valid dan praktis.

D. Spesifikasi produk

Pada penelitian ini dikembangkan media *bussy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan yang digunakan untuk pembuatan *busy book* adalah kain flanel, kain perca, benang, kancing baju.
2. Ukuran media *busy book* adalah 29x29 cm.
3. Media *busy book* terdiri dari 2 seri sesuai dengan indikator kemampuan berhitung.

E. Pentingnya pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.
2. Media *busy book* dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari pengembangan media *busy book* yaitu, media *busy book* mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dan media

busy book mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar berhitung.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media *busy book* ini yaitu keterbatasan waktu dan biaya penelitian. Pengembangan media *busy book* ini hanya sampai pada uji validitas dan praktikalitas.

G. Defenisi Operasional

Untuk lebih memperjelas dan menghindari kesalahpahaman maka perlu dijelaskan istilah-istilah dalam proposal skripsi ini.

1. **Pengembangan** adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, pengembangan yang penulis maksud adalah menghasilkan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.
2. **Media *busy book*** adalah buku yang terbuat dari kain flanel yang memiliki warna-warna cerah yang di setiap halamannya terdapat permainan yang dapat mengajarkan khususnya kemampuan berhitung anak.
3. **Kemampuan berhitung** adalah kemampuan untuk mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu. Indikatornya adalah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kognitif

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar(Susanto, 2011 : 47).

Menurut (Rahman dalam Mulyani, 2018:44) dalam arti yang luas kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah(Desmita dalam Mulyani, 2018:44).

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia din adalah aspek kognitif. Usaha untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir yang lebih kompleks. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif yang lebih baik maka anak akan lebih mudah menerima setiap pembelajaran yang didapatkannya baik di sekolah maupun di lingkungan bermainnya.

b. Tahap perkembangan kognitif

1. Perkembangan masa bayi

Tahap sensori motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun, selama tahap ini perkembangan perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan fisik. Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda)

2. Perkembangan pada masa anak-anak awal

Perkembangan kognitif awal pada anak-anak dinamakan tahap praoperasional yang berlangsung dari usia 2-7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis.

3. Perkembangan masa pertengahan dan akhir anak-anak

Pemikiran anak-anak pada masa ini disebut pemikiran operasional konkrit. Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktifitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa nyata yang dapat diukur.

4. Perkembangan masa remaja

Ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget, maka pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal, yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Pada tahap ini anak sudah mulai berfikir abstrak dan hipotesis, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berfikir abstrak

dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada (Piaget dalam Holis, 2016 : 29).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan anak terdapat empat tahap perkembangan kognitif pada anak, yaitu tahap perkembangan masa bayi, masa anak-anak awal, masa pertengahan dan akhir anak-anak serta tahap masa remaja.

2. Media *Busy Book*

a. Pengertian *busy book*

Busy book merupakan sebuah buku yang biasanya terbuat dari kain flanel yang berisi gambar-gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur dan mendorong kemampuan motorik anak. (Ulfah, 2017:29).

Busy book berisikan tentang aktivitas keseharian, selain anak sibuk dengan aktifitas yang positif, juga pengenalan pelajaran mandiri sejak dini. Di dalam *busy book* anak akan menemukan permainan-permainan unik yang menyenangkan yang akan mengasah kognitif anak (Gaity dalam Amaris, 2008 : 9).

Media *busy book* merupakan buku yang terbuat dari kain flanel memiliki warna-warna cerah yang disetiap halamannya terdapat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung. Amaris, et al (2008 : 10). Sedangkan menurut (Mufliharsi dalam Amaris:2018:9) *busy book* merupakan media yang efektif untuk mengajarkan kosa kata sederhana secara menarik antara lain: *color, animals, numbers, dan shape*.

Media *busy book* atau disebut juga *busy binder* adalah media pembelajaran dalam bentuk binder yang berisi aktifitas berhitung permulaan anak usia dini untuk membilang (mengenal konsep bilangan dengan menunjukkan benda-benda) sampai 20,

mengenal lambang bilangan 1-20 (menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1-20) dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (Sari, 2019 : 201)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *busy book* adalah media yang dibuat dari kain *flanell* berbentuk buku yang berwarna warni dan pada setiap lembarannya terdapat permainan yang unik dan menyenangkan, penggunaan *busy book* juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

b. Bahan dan cara pembuatan *busy book*

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *busy book* yaitu: kain *flanell* dengan beraneka warna, karton jerami yang tipis, kertas HVS, pita, lem tembak, penggaris, pensil, pena, gunting, benang, jarum jahit, mesin jahit dan *velcro* (untuk tempel buka).

Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *busy book*, selanjutnya tahapan-tahapan dalam pembuatan *busy book*, yaitu:

- 1) tentukanlah konsep terlebih dahulu, bentuk apa yang akan dibuat dan kemudian akan membuat beberapa halaman.



- 2) setelah menentukan konsep selanjutnya kain *flanell* dipotong terlebih dahulu dan kertas karton jerami tipis untuk lapisan dalam, supaya bukunya terlihat kaku.
- 3) pembuatan latar setiap halaman *busy book* dengan cara melapisi kertas karton jerami yang tipis dengan kain

flanell yang telah dipotong-potong pada tahap kedua, lalu setiap pinggir kain *flanell* yang tersisa 0,5 dijahit dengan menggunakan jarum dan benang jahit.



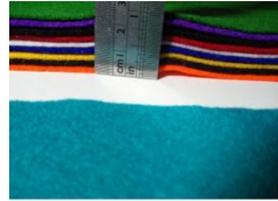
- 4) setelah pinggirnya dijahit tangan, pinggir tersebut diberi hiasan dengan memberi pita yang dijahit dengan menggunakan mesin jahit agar terlihat lebih bagus dan rapi.



- 5) buat pola bentuk apa yang diinginkan.



- 6) setelah pola selesai dibuat selanjutnya jimplak pola, lalu digunting sesuai pola.
- 7) apabila pola sudah selesai digunting, selanjutnya siapkan latar objek tersebut. Latar objek tersebut dibuat pada kain *flanell* yang berlapiskan kertas karton jerami tipis yang telah dipotong sesuai ukuran, latar yang digunakan pada *busy book* berbeda-beda.



- 8) setelah latar disiapkan selanjutnya penempelan objek, dengan menggunakan lem tembak untuk merekatkan setiap pola yang sudah digunting pada latar halaman *bussy book*.



- 9) selanjutnya beri nama gambar dengan cara membuat huruf dengan kain flanel.
- 10) setelah itu huruf dipasang velcro dan ditempelkan pada velcro yang telah dilem terlebih dahulu pada latar yang disesuaikan dengan objek. Huruf yang ditempel pada velcro tersebut dapat dibuka.



11) pembuatan sampul depan dan belakang *bussy book*, dalam pembuatan sampul ini sesuai dengan kreasi yang diinginkan (Ulfah, 2017 : 31).

c. Manfaat Media *Busy Book*

Manfaat penggunaan media *busy book* pada anak usia dini adalah:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, karena isi dalam media *bussy book* menarik perhatian anak.
- 2) Anak dapat mengeksplorasi kemampuan berpikirnya secara alamiah tanpa merasa sedang melakukan proses belajar.
- 3) Anak menjadi mandiri, karena didorong rasa ingin tahu yang besar ingin melakukan perintah yang ada dalam media *bussy book* (Wibiarani, 2018:13).

Pendapat di atas senada dengan penelitian Safitri (2019: 49) menyebutkan manfaat *Busy Book* adalah dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, bisa metih motorik anak, kreatifitas anak karena anak lebih cenderung tertarik dengan buku-buku banyak gambar dibanding dengan buku-buku yang banyak teksnya.

3. Kemampuan berhitung

a. Pengertian kemampuan berhitung

Burns (dalam Mutia, 2010:161) mengatakan bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya.

Menurut Novianti (dalam Malapata, 2019:284) kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang Sekolah Dasar terutama pada anak usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A.

Suyanto (dalam Malapata, 2019:284) mengemukakan bahwa berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu. Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkret. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka, pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah (khan, 2015:66).

Kecerdasan berhitung seorang anak ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berpikir logis dan ilmiah serta adanya konsistensi dalam pemikiran, anak yang cerdas dalam berhitungnya secara logika matematikanya akan tertarik dengan bilangan dan angka.

Kemampuan berhitung di TK tidak hanya terkait tentang dengan menghitung saja, tetapi juga bilangan, angka dan simbol-simbol yang melambangkan angka dan bilangan serta kemampuan matematika lainnya.

Menurut Sudaryani (2006 : 103) pada anak dapat diajarkan dengan menghitung jari, lalu melihat LKA yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angka sewaktu anak bermain dalam lingkungannya. Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan

benda- benda konkret, pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam hal matematika, contohnya menghiyung bilangan, mencocokkan bilangan dengan benda-benda.

b. Cara Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak

Menurut (Suryawati dalam Suyanto, 2019 : 2)Kemampuan berhitung dapat dilakukan dengan cara belajar mengenal angka, menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda, membedakan angka, menunjukkan angka dengan simbol atau lambang bilangan atau mengenalkan mengenalkan konsep bilangan, ukuran, ruang dalam bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Menurut (Renew dalam Susanto, 2011:103), metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang menyenangkan dan nyaman, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Syuryawati (dalam Suyanto, 2019:2) menjelaskan bahwa kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan cara belajar mengenal angka, menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda, membedakan angka, menunjukkan angka dengan simbol atau lambang bilangan atau konsep lambang bilangan dalam bentuk bermain yang menyenangkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan cara

mengenalkan angka terlebih dahulu kepada anak, membedakan angka yang sama dan menunjukkan angka dengan simbol atau lambang bilangan.

c. Tahap penguasaan berhitung pada anak usia dini.

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya : tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang bilangan.

- 1) Tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- 2) Tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman abstrak.
- 3) Tahap pengenalan lambang, adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak , maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal(Susanto, 2011:100).

Matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Langkah berikutnya adalah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Piaget

Burns (dalam Mutiah , 2010 : 161) menyebutkan bahwa dalam penguasaan berhitung melalui tiga tahapan yaitu :

1) Tingkat pemahaman konsep

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkret.

2) Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan

Setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

3) Tingkat lambang bilangan

Anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami. Berilah kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkret hingga mereka melepaskannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman Kanak Kanak dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

d. Manfaat pengenalan berhitung

Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Manfaat utama permainan matematika adalah membelajarkan anak tentang konsep matematika seperti konsep berhitung, menghindari ketakutan terhadap matematika matematika dari sejak dini dengan cara bermain. Wardhani (2017:156).

Manfaat pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini menurut Yuliani (dalam Erlina, 2018:3) adalah sebagai berikut:

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar yang benar, menarik dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.
- 3) Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Kemudia Sujiono (dalam, Erlina:2018:4) manfaat berhitung merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan memisahkan serta mengenal konsep angka.

Menurut Khan (2015:67) manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah untuk menyiapkan kesiapan anak dalam mengenal hitungan dan angka sebelum memasuki sekolah dasar, dan sebelum mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya.

e. Tujuan pembelajaran berhitung anak usia dini

Secara umum tujuan dari pembelajaran berhitung di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya.

Sedangkan menurut Depdiknas (2002:2) secara khusus tujuan permainan/pembelajaran berhitung di TK adalah agar:

- 1) Dapat berfikir logis dan sistematis
- 2) Dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat
- 3) Memiliki keterampilan, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu
- 5) Memiliki kreatifitas dan imajinasi.

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu. Tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir (Piaget dalam Suyanto, 2005:161).

Jadi dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, tujuan dari pembelajaran kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih tinggi.

f. Indikator berhitung anak usia dini

Seperti yang disampaikan Mulyasa (dalam, Nur:2016) bahwa indikator kemampuan berhitung adalah, membilang urutan bilangan dari 1-20, membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-20, membilang banyak benda dari 1-20, menunjuk urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda/gambar, menghubungkan lambang bilangan dengan gambar-gambar 1-20, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa indikator perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-

6 tahun adalah, kemampuan mengenal bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan konsep lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan.

Sedangkan menurut Permendikbud N0 146 Tahun 2014 menyebutkan bahwa indikator perkembangan kemampuan berhitung anak pada usia 4-6 tahun yaitu, menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10, menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya, menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitungnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berhitung anak uia dini adalah menghitung dari angka 1-20 meliputi mampu mengenal bilangan, menyebutkan lambang bilangan, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian yang terdahulu. Oleh karena itu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti tindakan plagiat, maka berikut ini beberapa penelitian yang telah dibuat mengenai permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tungga Purnama Sari (2019) dengan judul penelitian "*pemanfaatan media busy book untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Pancasila 1 Karampilang Surabaya*". Dengan menggunakan desain penelitian *pre eksperimen*, dengan jumlah murid 10 orang. Dilakukan 4 kali pertemuan dalam pembelajaran menggunakan media *busy book*, dengan hasil kemampuan berhitung anak mengalami kemajuan.

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan diatas perbedaan dengan ananda lakukan yaitu, jumlah murid dan pertemuan yang dilakukan, ananda melakukan kepada 18 murid, namun tidak melakukan pertemuan secara langsung, hanya diberikan angket kepada guru.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Della Ulfa Amaris dkk (2018) dengan judul "*Pengaruh media bussy book terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak Kanak Fadillah Amal 3 Padang*", dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kelompok yang dijadikan dalam penelitian ini adalah kelompok B2 dan B3. B3 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 menjadi kelas kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 82,5 sedangkan rata-rata kelompok kontrol yaitu 70,62.

Perbedaan yang peneliti lakukan diatas dengan ananda adalah metode penelitian yang digunakan dan kelompok anak, ananda melakukan metode penelitian R&D, dan hanya dengan satu kelompok belajar anak saja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Syuryawati dkk (2019) dengan judul "*Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan buah baju di Taman Kanak-Kanak Mardhatillah Padang*", dengan jumlah murid 15 orang dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), bahwa setelah dilakukannya permainan memasang buah baju tersebut diperoleh nilai rata-rata berkembang sangat baik dan mencapai KKM sebanyak 87%. Maka terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir siklus II sebesar 87%. Artinya permainan buah baju dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dari hasil penelitian peneliti diatas terdapat perbedaan dengan peneliti yang ananda lakukan, yaitu tidak adanya pertemuan langsung dengan murid di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab.Tanah Datar secara langsung. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang ananda lakukan adalah

sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung permulaan untuk anak usia dini dan dengan menggunakan alat dan bahan yang sama yaitu dengan kain *flanell* dan kain perca.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka jenis penelitian ini digolongkan pada penelitian pengembangan atau *research and development*. Dalam hal ini dikembangkan penggunaan media *bussy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Menurut Sugiyono (2007:407) “metode penelitian dan pengembangan atau *reserch and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan produk tersebut agar valid dan praktikalitas.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan penjelasan tentang metode pengembangan atau *research and development* diatas, maka penelitian ini akan mengembangkan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak sehingga menghasilkan produk yang valid dan dapat diuji kepraktisannya.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D(Dick & Carey dalam Trianto, 2009:186). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

1. Tahap Pendefenisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* meliputi: (a) analisis tema; (b)

analisis indikator; (c) analisis karakter siswa melihat kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan..

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan *busy book* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di RA Al Misbah.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *busy book* yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yang valid dan praktis.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media *busy book* yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebaran dapat dilakukan dikelas lain, sekolah lain ataupun guru lain.

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan *busy book* menggunakan rancangan 4-D, maka prosedur penelitian ini hanya dilakukan dari tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

b. Analisis karakteristik siswa

Karakteristik pembelajaran di Tk adalah bermain sambil belajar, media *busy book* sangat cocok dengan karakteristik pembelajaran di TK karena media *busy book* unik dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan konsep *busy book*, yaitu *busy book* dibuat dalam 3 seri sesuai indikator kemampuan berhitung anak usia dini.
- b. Setelah menentukan konsep, selanjutnya kain *flanell* dipotong untuk membuat sampul dan halaman .
- c. Pembuatan latar setiap halaman *busy book* dengan cara melapisi kertas karton jerami yang tipis dengan kain *flanell* yang telah dipotong-potong pada tahap kedua, lalu setiap pinggir kain *flanell* yang tersisa 0,5 dijahit dengan menggunakan jarum dan benang jahit.
- d. Setelah pinggirnya dijahit tangan, pinggir tersebut diberi hiasan dengan memberi pita yang dijahit dengan menggunakan mesin jahit agar terlihat lebih bagus dan rapi.
- e. Buat pola buah, binatang dan tanaman.
- f. Setelah pola selesai dibuat selanjutnya jimplak pola, lalu digunting sesuai pola.
- g. Apabila pola sudah selesai digunting, selanjutnya siapkan latar objek tersebut. Latar objek tersebut dibuat pada kain *flanell* yang berlapiskan kertas karton jerami tipis yang telah dipotong sesuai ukuran, latar yang digunakan pada *busy book* adalah pohon, keranjang, perkebunan dll.
- h. Setelah latar disiapkan selanjutnya penempelan objek, dengan menggunakan lem tembak untuk merekatkan setiap pola yang sudah digunting pada latar halaman *busy book*.
- i. Selanjutnya beri nama gambar dengan cara membuat huruf dengan kain *flanell*.
- j. Setelah itu huruf dipasang *velcro* dan ditempelkan pada *velcro* yang telah dilem terlebih dahulu pada latar yang disesuaikan

dengan objek. Huruf yang ditempel pada *velcro* tersebut “*BUSY BOOK*”

k. Pembuatan sampul depan dan belakang *busy book* yaitu dengan menempelkan gambar-gambar angka yang dibuat dari kain flanel.

3. Tahap pengembangan (*developmengt*)

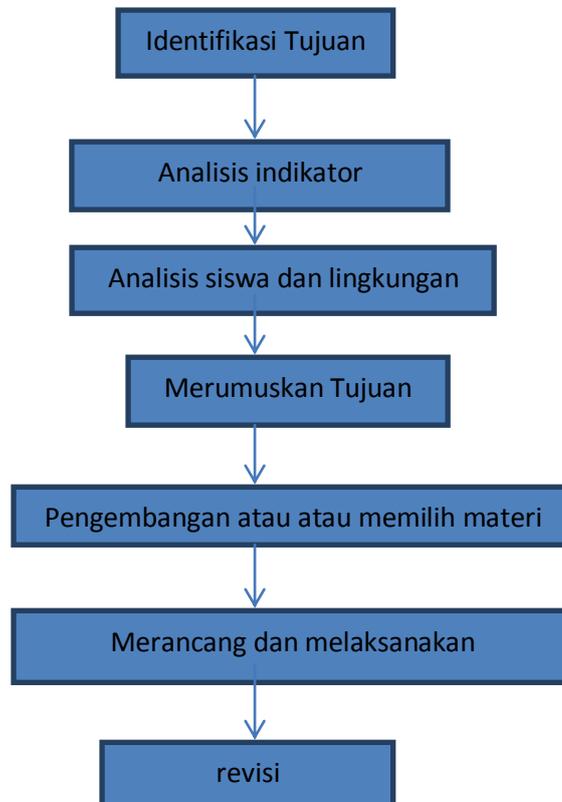
Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *mediabusy book*. Pada tahap ini ada 3 tahap yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan dua tahapan yaitu, validitas dan praktikalitas. Penjelasan dari kedua tahap tersebut adalah:

a. Tahap validitas *mediabusy book*

Tahap ini dilakukan penelitian terhadap produk yang telah dirancang. Penilaian ini dilakukan oleh 2 orang dosen. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi oleh 2 orang dosen.

b. Tahap praktikalitas

Praktikalitas adalah sebuah tingkat keterlaksanaan media pembelajaran oleh guru. Praktikalitas *mediabusy book* di uji dalam proses pembelajaran oleh guru. Perangkat yang digunakan adalah perangkat yang sudah divalidasi oleh validator



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

D. Jenis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi media *busy book* oleh validator. Data kedua diperoleh dari hasil uji coba praktikalitas, dengan memberikan angket respon guru.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar ini digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validasi media *busy book* di TK yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi ini akan diberikan kepada validator. Lembar validasi ini terdiri atas lembar validasi media *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Lembar validasi media *Busy Book* berisi aspek-aspek yang dirumuskan. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala *likert* ini dianalisis dengan *range* sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1-4. Lembar validasi media *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini diisi oleh 2 orang dosen IAIN Batusangkar, adapun komponen yang diamati dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 aspek validasi media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

| No | Aspek | Metode pengumpulan data | Instrumen |
|----|----------|-------------------------|-----------------|
| 1 | Konstruk | Mengisi angket | Lembar validasi |
| 2 | konten | Mengisi angket | |
| 3 | bahasa | Mengisi angket | |

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Uji Validasi Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

| No | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|----|----------|---|-----------|---|---|---|
| | | | A | B | C | D |
| 1 | Konstruk | Media <i>busy book</i> yang dibuat telah sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran untuk anak usia dini | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> yang dikembangkan sesuai dengan indikator kemampuan berhitung AUD | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> mudah digunakan oleh anak usia dini | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> dapat menciptakan interaksi banyak arah, yaitu antara guru dan siswa | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> memiliki keunggulan terhadap media lainnya | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> sesuai dengan kemampuan anak usia dini | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> mampu membuat anak aktif mengikuti pembelajaran | | | | |

| | | | | | | |
|---|--------|--|--|--|--|--|
| | | yang ada pada materi <i>busy book</i> | | | | |
| 2 | Konten | Media <i>busy book</i> berisikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai indikator pembelajaran berhitung untuk anak usia dini | | | | |
| | | Isi gambar media <i>busy book</i> memiliki tampilan gambar yang menarik dan jelas | | | | |
| | | Cover yang digunakan sesuai dengan isi materi dalam media <i>busy book</i> | | | | |
| | | Media <i>busy book</i> memiliki perpaduan warna yang menarik. | | | | |
| 3 | Bahasa | Media <i>busy book</i> dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak dengan guru atau temannya. | | | | |
| | | | | | | |

2. Lembar praktikalitas

Angket disusun dengan meminta tanggapan kepada guru tentang kemudahan penggunaan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pengisian angket

menggunakan *range* 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SS, S, KS dan TS. SS berada pada kriteria baik sekali maka nilainya 4, S berada pada kriteria baik maka nilainya 3, KS berada pada kriteria cukup maka nilainya 2 dan TS berada pada kriteria kurang maka nilainya 1.

Tabel 3.3 Angket Praktikalitas (Respon Guru)

| NO | INDIKATOR |
|----|--|
| 1. | Pengembangan media <i>bussy book</i> sesuai dengan kebutuhan di RA Al Misbah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini |
| 2. | Pengembangan media <i>busy book</i> memiliki konsep dan tampilan yang menarik dan unik |
| 3. | Media <i>busy book</i> mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini |
| 4 | Pembelajaran didalam media <i>busy book</i> berisikan tentang berhitung 1-20 |
| 5 | Media <i>busy book</i> yang dikembangkan menghasilkan media yang valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. |
| 6. | Ketepatan ilustrasi gambar dengan angka pada media <i>busy book</i> |

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian adalah:

1. Lembar validasi

Data hasil observasi terhadap praktikalitas media pembelajaran *bussy book* diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengelolaan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Dapat dikategorikan menjadi:

Tabel 3.4 Skala Penilaian Validitas Penggunaan Media Pembelajaran Bussy Book Di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar

| Alternatif tingkat kevalidan | Nilai | Keterangan |
|------------------------------|-------|---------------|
| A | 4 | Sangat Setuju |
| B | 3 | Setuju |
| C | 2 | Kurang Setuju |
| D | 1 | Tidak Setuju |

Masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan Purwano (2018:102) dengan menggunakan rumus:

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Tabel 3.5 Kategori Validitas Penggunaan Media *Bussy Book* Di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Kec Tanjung Baru Kab. Tanah Datar

| Kategori | Range persentase (%) |
|-----------------|-----------------------------|
| Tidak valid | 0-20 |
| kurang valid | 21-40 |
| Cukup valid | 41-60 |
| Valid | 61-80 |
| Sangat valid | 81-100 |

2. Analisis praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbatasan saja. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki, maka digunakanlah angket respon guru. Data tentang respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Respon Guru

| Alternatif tingkat kepraktisan | Nilai | Keterangan |
|---------------------------------------|--------------|-------------------|
| A | 4 | Sangat Setuju |
| B | 3 | Setuju |
| C | 2 | Kurang Setuju |
| D | 1 | Tidak Setuju |

Data hasil tanggapan guru melalui angket yang terkumpul, kemudian ditabulasi dikemukakan oleh Purwanto (2018:102) dengan menggunakan rumus:

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Tabel 3.7 kategori praktikalitas penilaian angket respon guru

| Kategori | Range persentase % |
|-----------------|---------------------------|
| Tidak praktis | 0-20 |
| kurang praktis | 21-40 |
| cukup praktis | 41-60 |
| Praktis | 61-80 |
| Sangat praktis | 81-100 |

Jadi media pembelajaran media *bussy book* dinyatakan praktis jika pencapaian nilai praktikalitasnya 3,00.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 2 ahli validasi dan 2 ahli praktikalitas. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk data primer. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi data pertama berupa hasil validasi media *busy book* yang diberikan oleh validator, data kedua diperoleh dari hasil praktikalitas dari angket respon guru.

Data penilaian dan diagram penilaian yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian hasil pembahasan. Berikut ini merupakan ringkasan deskripsi mengenai data penelitian:

a. Validasi media *busy book*

Data validasi media *busy book* yang diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh 2 orang validator yang berisi 3 aspek penilaian dengan 12 indikator yaitu berisikan aspek konstruk media dengan 7 indikator, aspek konten dengan 4 indikator dan aspek bahasa dengan 1 indikator.

b. Praktikalitas media *busy book*

Data praktikalitas media *busy book* yang diperoleh melalui lembar praktikalitas yang diisi oleh 2 orang guru yang berisi 6 indikator yaitu berisikan tentang kebutuhan RA Al Misbah dalam pembelajaran menggunakan media *busy book*, konsep dan tampilan *busy book*, isi permainan media *busy book* serta ketepatan antara ilustrasi gambar dan angka.

2. Pengembangan Media *Busy Book*

Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak mengikuti model pengembangan 4D yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis(*analysis*), desain (*design*), pengembangan(*development*), implementasi(*implementation*), dan evaluasi(*evaluation*).

Namun pada penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai 3 tahap saja yaitu tahap analisis(*analysis*), desain (*design*), pengembangan(*development*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan dan dilakukan dengan cara menganalisis dua aspek yaitu analisis indikator dan karakter siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara tidak terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, cara meningkatkan kemampuan berhitung di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar yaitu dengan menggunakan papan tulis. Selain itu guru juga memakai majalah bergambar yang telah disediakan oleh sekolah dan di sekolah ini belum adanya permainan khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Rangkuman dari tahap analisis pada penelitian yaitu:

1) Analisis kurikulum

kurikulum yang diterapkan di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru kab. Tanah Datar adalah Kurikulum 2013. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media *busy book* dalam konteks

pembelajaran yang mengarahkan anak untuk lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2) Analisis kebutuhan siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan anak yang akan menjadi sasaran pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, yaitu PERMENDIKBUD 137. Adapun indikator berhitung pada anak usia dini adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan analisis aspek perkembangan dan analisis indikator materi ini difokuskan pada kemampuan berhitung anak yang dimuat dalam media *busy book* merupakan materi yang disesuaikan dengan aspek perkembangan dan indikator yang akan dicapai anak yang berlaku di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar tahun ajaran 2020/2021.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

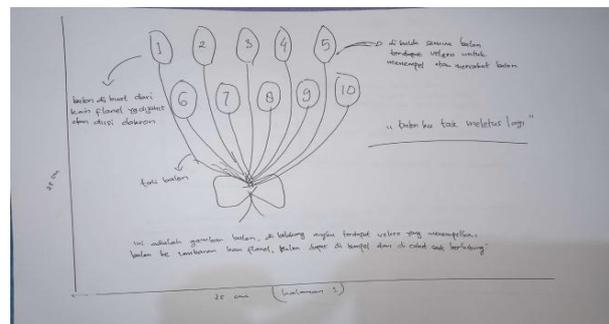
Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mendesain produk yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berupa mendesain media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan memilih fokus pada pengenalan angka 1-10 dan gambar pada setiap lembaran dengan gambar yang menarik..

Pada konsep ini peneliti akan membuat dua seri media *busy book* yaitu seri pertama mengenal angka 1-10 dan seri kedua mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pembuatan desain

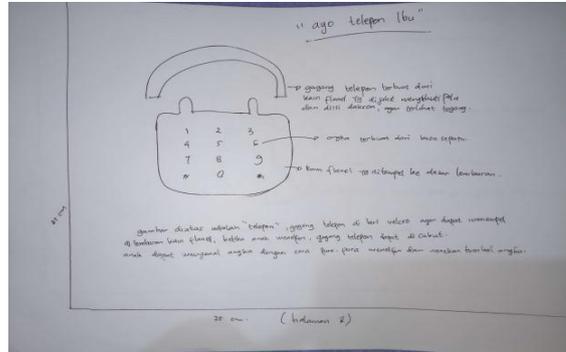
media berlangsung selama 3 bulan dari bulan Oktober sampai Desember 2020. Setelah desain media selesai kemudian dibuat dengan kain flanel, busa, dakron dan lainnya.

Berikut adalah proses perancangan pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak :

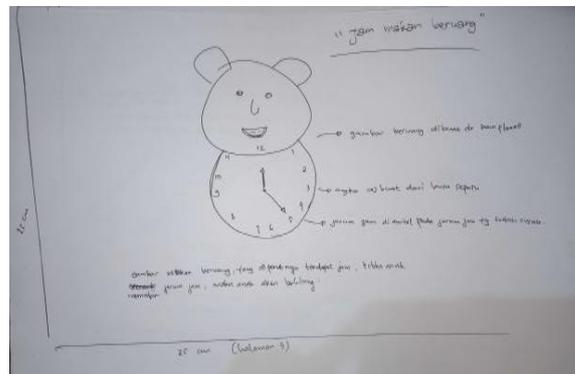
- 1) Pembuatan media *busy book* dilakukan dengan membuat desain pertama menggunakan kertas HVS untuk membuat setiap desain media *busy book*. Pada tahap perancangan ini peneliti membuat dua seri media *busy book* yaitu mengenal angka 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selanjutnya lembaran media *busy book* diberi warna yang menarik, angka dan gambar yang menarik juga disesuaikan dengan dengan seri yang akan digunakan. Selanjutnya media *busy book* juga dilengkapi dengan berbagai gambar serta aturan permainan dan manfaat permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak difokuskan pada mengenal angka dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan



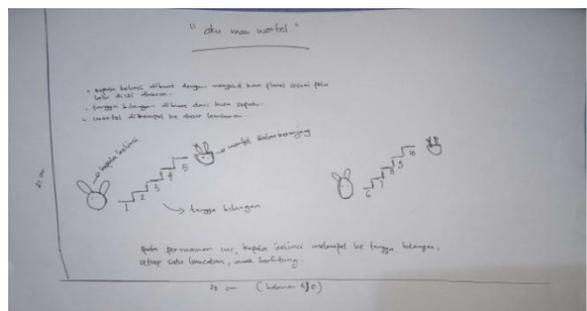
Halaman 1, tentang menghitung jumlah balon



Halaman 2, tentang menghitung menggunakan tombol bilangan



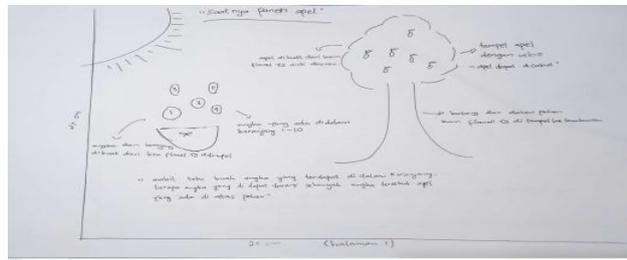
Halaman 3, tentang menghitung jumlah angka pada jam



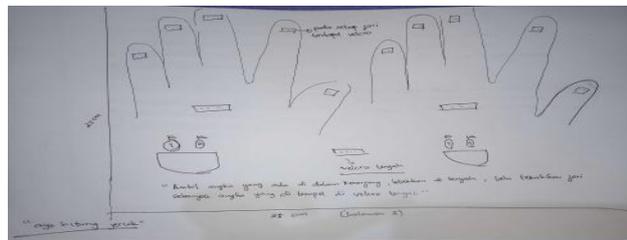
Halaman 4, tentang menghitung angka pada setiap anak tangga

Gambar 4.1

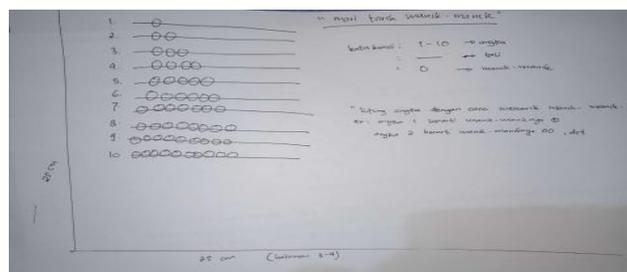
Desain Awal Media *Busy Book* Mengenai Angka 1-10



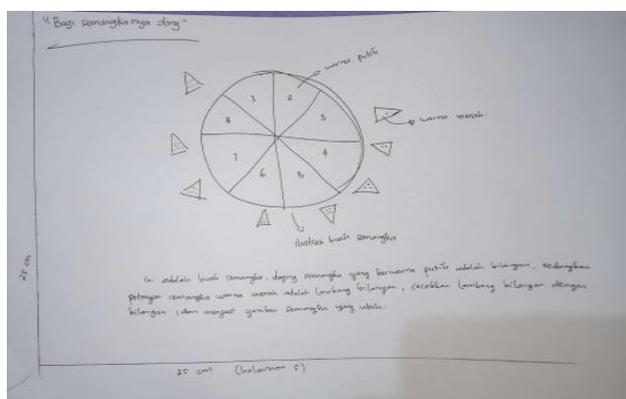
Halaman 1, mencocokkan angka yang ada dalam keranjang dengan jumlah apel yang ada di pohon.



Halaman 2, mencocokkan angka yang ada didalam keranjang dengan jari yang dibuka.



Halaman 3-4, memcocokkan angka dengan



banyaknya manik-manik

Halaman 5, mencocokkan jumlah biji
semangka dengan angka yang ada pada daging
semangka

Gambar 4.2

Desain Awal Media *Busy Book* Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

- 2) Langkah selanjutnya pembuatan perbaikan media *busy book* karena ada beberapa perbaikan atau saran dari pembimbing diantaranya :

Pada tahap desain pertama peneliti melakukan bimbingan dengan pembimbing bahwasanya media yang dibuat kurang rapi, pembuatan gambar bunga pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sangat tidak menarik, membuatnya pun tidak konsisten, akhirnya halaman tersebut dibuang saja, selanjutnya pada indikator mengenal bilangan pada gambar ikan sangat tidak menarik dan tidak berbentuk

ikan, dan akhirnya halaman tersebut juga dibuang. Dan pada akhir halaman *busy book* setiap indikator mempunyai kartu petunjuk, yang semula menggunakan kertas HVS biasa diganti dengan kartu yang bergambar dan dilaminating.

Mengingat terlalu banyak kekurangan peneliti memutuskan untuk mendesain ulang permainan ular tangga sehingga lebih memenuhi kriteria yang diinginkan agar sesuai dengan aspek penilaian dan indikator yang akan dicapai. Berikut adalah perbaikan desain pada kedua seri media *busy book*.





Gambar 4.3

Perbaikan Desain Media *Busy Book* Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan





Gambar 4.4

Perbaiki Desain media *busy book* untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan



Gambar 4.5

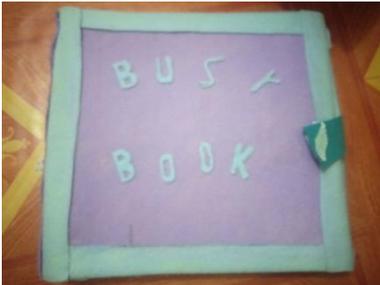
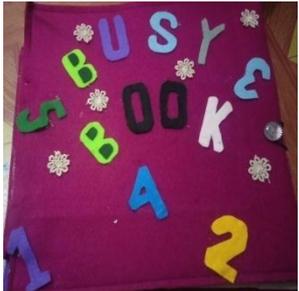
Desain Sampul Bagian Depan Media Busy Book Mengenai Angka 1-10



Gambar 4.6

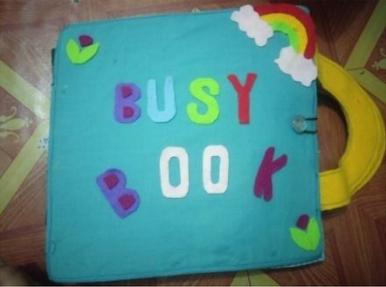
Desain Sampul Bagian Depan Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan

- 3) Langkah selanjutnya berdasarkan validasi dari ahli validator, peneliti mendapatkan beberapa komentar dan saran terkait dengan media yang dibuat. Komentar atau saran dari ahli dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media. Komentar dan saran yang diberikan adalah sebagai berikut:
- a) Media busy book harus dijahit agar lebih kuat dan tahan lama
 - b) Perpaduan warna harus lebih kontras
 - c) Perbesar tulisan angka yang ada di media *busy book*
 - d) Perbaiki cover
 - e) Rapikan setiap halaman media *busy book*

| Sebelum Revisi | Keterangan | Setelah revisi |
|---|---|---|
|  | <p>Ganti warna agar terlihat bagus</p> |  |
|  | <p>Perbaiki cover agar lebih menarik</p> |  |
|  | <p>Buat bentuk jam yang lebih menarik</p> |  |

Gambar 4.7

Perbaikan Sebelum dan Sesudah Revisi Media *Busy Book* berhitung 1-10

| Sebelum Revisi | Keterangan | Setelah Revisi |
|---|--|---|
|  | <p>Cover diganti dengan yang lebih menarik</p> |  |
|  | <p>Bentuk semangka yang lebih menarik lagi</p> |  |
|  | <p>Gambar jari dibuat tegak dan kuat</p> |  |

Gambar 4.8

Perbaikan Sebelum dan Sesudah Revisi Media *Busy Book* Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan

c. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar dan untuk mengetahui tingkat valid dan kepraktisan media *busy book*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

a) Validitas media *busy book*

Tahap validitas terhadap media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan oleh dua orang ahli yaitu dosen dari IAIN Batusangkar yang bernama Dr. Jhoni Warmansyah. M.Pd (V1) pada hari jumat 15 januari 2021 dan Ibu Dr, wahidah Fitriani., S. PSI (V2) pada hari jumat 22 januari 2021.

Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Tabel 4.1
Data Hasil Validasi

| No | Aspek Penilaian | Indikator | V1 | V2 | Rata-rata |
|----|-----------------|--|----|----|-----------|
| 1. | Konstruk | Media <i>busy book</i> yang dibuat telah sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran untuk anak usia dini. | 4 | 3 | 3,5 |
| | | Media <i>busy book</i> yang dikembangkan sesuai dengan indikator kemampuan berhitung AUD | 4 | 3 | 3,5 |

| | | | | | |
|----|--------|---|---|---|-----|
| | | Media <i>busy book</i> mudah digunakan oleh anak usia dini | 3 | 3 | 3 |
| | | Media <i>busy book</i> dapat menciptakan interaksi banyak arah, yaitu antara guru dan siswa | 3 | 3 | 3 |
| | | Media <i>busy book</i> memiliki keunggulan terhadap media lainnya. | 3 | 3 | 3 |
| | | Media <i>busy book</i> sesuai dengan kemampuan anak usia dini. | 3 | 3 | 3 |
| | | Media <i>busy book</i> mampu membuat anak aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada materi <i>busy book</i> | 3 | 3 | 3 |
| 2. | konten | Media <i>busy book</i> berisikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini sesuai indikator pembelajaran berhitung untuk anak usia dini. | 3 | 4 | 3,5 |
| | | Isi gambar media <i>busy book</i> memiliki tampilan gambar yang menarik dan jelas | 3 | 3 | 3 |

| | | | | | |
|-------------------|--------|--|-------|----|-----|
| | | Coveer yang digunakan sesuai isi materi dalam media <i>busy book</i> | 3 | 3 | 3 |
| | | Media <i>busy book</i> memiliki perpaduan warna yang menarik | 3 | 4 | 3,5 |
| 3 | Bahasa | Media <i>busy book</i> dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak dengan guru atau temannya | 3 | 4 | 3,5 |
| Total Keseluruhan | | | 68 | 66 | 67 |
| Persentase Akhir | | | 79,1% | | |
| | | | Valid | | |

Sumber: pengolahan data (perhitungan pada lampiran

Grafik 4.1
Hasil Validasi Media *Busy Book*



Terdapat 3 aspek penilaian yang dilakukan oleh validator dalam lembar validasi yaitu aspek konstruk, konten dan aspek bahasa dan jenis skala yang dipakai adalah *range*. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1-4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SS, S, KS, dan TS. SS berada pada kriteria (Sangat Setuju) maka nilainya 4, S berada pada kriteria (Setuju) maka nilainya 3, KS berada pada kriteria (Kurang Setuju) maka nilainya 2 dan TS berada pada kriteria (Tidak Setuju) maka nilainya 1.

Pada aspek konstruk terdapat 7 indikator yaitu media sesuai indikator pencapaian pembelajaran, media sesuai dengan indikator kemampuan berhitung, media ,mudah digunakan, media dapat menciptakan interaksi, media memiliki keunggulan dari media lain, media sesuai dengan kemampuan anak dan media mampu membuat anak aktif.. Pada aspek konstruk memperoleh persentase penilaian dari dua orang validator yaitu 78,5 % dengan kriteria valid.

Pada aspek konten terdapat 4 indikator yaitu media *busy book* berisikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung sesuai indikator, gambar dari media *busy book* sangat menarik dan jelas, cover sesuai dengan isi media *busy book* dan media *busy book* memiliki perpaduan warna. Pada aspek konten memperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 81,2% dengan kriteria valid.

Pada aspek bahasa terdapat 1 indikator yaitu media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Pada aspek ini konten memperoleh persentase penilaian dari dua validator yaitu 87,5 dengan kriteria valid.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua validator dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat tiga aspek penilaian yaitu konstruk, konten dan aspek bahasa dengan perolehan

jumlah persentase secara keseluruhannya yaitu 79,1% dengan kategori valid. Hal ini berarti pengembangan media *busy book* ini sudah baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Dengan catatan atau saran yang diberikan oleh validator tentang beberapa perubahan/perbaikan pada media dan beberapa lembar penilaian yang terdiri dari aspek penilaian dan indikator ada ditambahkan maupun dihilangkan. Hasil penilaian dan perbaikan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b) Praktikalitas media busy book

Tahap pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan oleh dua orang guru atau pendidik yaitu Leli Arbiyanti S.Pd sebagai kepala sekolah(P1) dan Popi Septia Rini selaku guru (P2) di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar.

Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar praktikalitas media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Praktikalitas media *busy book*

| No | Indikator | Praktisi | | Rata-Rata |
|----|--|----------|----|-----------|
| | | P1 | P2 | |
| 1. | Pengembangan media <i>busy book</i> sesuai dengan kebutuhan RA Al Misbah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini | 3 | 3 | 3 |

| | | | | |
|-------------------|--|----|----|------|
| 2 | Pengembangan media <i>busy book</i> memiliki konsep dan tampilan yang menarik dan unik | 3 | 3 | 3 |
| 3 | Media <i>busy book</i> mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini | 3 | 3 | 3 |
| 4 | Pembelajaran didalam media <i>busy book</i> berisikan tentang berhitung 1-10 | 3 | 4 | 3,5 |
| 5 | Media <i>busy book</i> yang dikembangkan menghasilkan media yang valid dan praktis untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak | 3 | 3 | 3 |
| 6 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan angka pada media <i>busy book</i> | 4 | 3 | 3,5 |
| Total Keseluruhan | | 18 | 19 | 18,5 |
| Persentase Akhir | | | | 77% |
| Praktis | | | | |

Sumber: Pengolahan Data (Perhitungan Pada Lampiran)

Grafik 4.2

Hasil Praktikalitas Media *Busy Book*



Terdapat 6 indikator penilaian yang dilakukan oleh praktisi dalam praktikalitas yaitu pengembangan media *busy book* sesuai dengan kebutuhan RA, media *busy book* memiliki konsep yang menarik, media *busy book* mempermudah guru, pembelajaran didalam media *busy book* tentang berhitung 1-10, media *busy book* menghasilkan media yang valid dan praktis dan ketepatan ilustrasi gambar dengan angka, dan jenis skala yang dipakai adalah *range*. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1-4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SP, P, KP, dan TP. SP berada pada kriteria (Sangat Praktis) maka nilainya 4, P berada pada kriteria (Praktis) maka nilainya 3, KP berada pada kriteria (Kurang Praktis) maka nilainya 2 dan TP berada pada kriteria (Tidak Praktis) maka nilainya 1.

Pada indikator media *busy book* sesuai kebutuhan RA memperoleh persentase penilaian dari dua orang praktisi yaitu 75% dengan kriteria valid, pada indikator media *busy book* memiliki konsep yang menarik memperoleh persentase penilaian dari dua orang praktisi yaitu 75% dengan kriteria valid, pada indikator

media *busy book* mempermudah guru memperoleh persentase dari dua orang praktisi yaitu 75% dengan kriteria valid, pada indikator media *busy book* berisikan tentang berhitung 1-10 memperoleh persentase penilaian dari dua orang praktisi yaitu 87,5% dengan kriteria sangat valid, pada indikator media *busy book* menghasilkan media yang valid dan praktis memperoleh persentase penilaian dari dua orang praktisi yaitu 75% dengan kriteria valid dan pada indikator ketepatan ilustrasi antara gambar dan angka memperoleh persentase penilaian dari dua orang praktisi yaitu 87,5% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan hasil praktikalitas yang dilakukan oleh kedua praktisi dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat enam indikator penilaian yaitu media busy book sesuai dengan kebutuhan RA, media busy book memiliki konsep yang menarik, media busy book mempermudah guru, media busy book berisikan tentang berhitung 1-10, media busy book menghasilkan media yang valid dan praktis dan ketepatan ilustrasi gambar dan angka dengan perolehan jumlah persentase secara keseluruhannya yaitu 79,1% dengan kategori valid. Hal ini berarti pengembangan media *busy book* ini sudah baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. .

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak terlihat bahwa media *busy book* ini memperoleh uji terhadap aspek konstruk dengan persentase 78,5%, aspek konten dengan persentase 81,2% dan aspek bahasa dengan persentase 87,5%. Sedangkan persentase keseluruhan terhadap media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah 79,1% dengan kategori valid. Hal ini senada dengan yang dijelaskan Sudjana (2009: 77) apabila penilaian terhadap permainan pada lembar validasi

memperoleh *range* persentase 61-80% maka dapat dikategorikan bahwa media *busy book* ini valid.

Selanjutnya hasil praktikalitas terhadap media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh uji terhadap indikator media *busy book* sesuai kebutuhan RA dengan persentase 75%, media *busy book* memiliki konsep menarik dengan persentase 75%, media *busy book* mempermudah guru dengan persentase 75%, media *busy book* berisikan tentang berhitung 1-10 dengan persentase 87,5%, media *busy book* menghasilkan media yang valid dan praktis dengan persentase 75% dan ketepatan gambar dan angka media *busy book* dengan persentase 77% dengan kategori valid. Hal ini senada dengan yang dijelaskan Sudjana (2009: 77) apabila penilaian guru terhadap lembar praktikalitas memperoleh *range* persentase 61-80% maka dapat dikategorikan bahwa media *busy book* ini praktis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak berada pada kriteria valid dan praktis sehingga layak diuji cobakan dan dimainkan pada anak. Dengan bermain secara tidak langsung anak akan membangun konsep berhitung dengan mengenal angka 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan media *busy book* yang menarik perhatian dan menyenangkan bagi anak.

penelitian terkait pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *post test* diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 82,5% sedangkan angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 70,62%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak kelas eksperimen dengan menggunakan media *busy book* dengan kelas kontrol yang menggunakan majalah (LKA). (Amaris et al (16:2018)

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tungga Purnama Sari (2019) menjelaskan bahwa dengan menggunakan desain penelitian *pre*

eksperimen, dengan jumlah murid 10 orang dan dilakukan 4 kali pertemuan dalam pembelajaran menggunakan media *busy book*, dengan hasil akhir menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media *busy book* mengalami kemajuan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas terlihat bahwa pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak sudah berada pada kriteria valid dan praktis. Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sudah sesuai dengan karakteristik anak. Anak usia dini menyukai segala sesuatu yang menarik perhatiannya serta media yang baru dan saat dimainkan terasa menyenangkan dan memiliki tingkat kebermaknaan yang tinggi bagi anak

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang telah dikembangkan oleh peneliti berisikan materi dan indikator-indikator yang mengacu pada cara menanamkan konsep berhitung anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec.tanjung Baru Kab. Tanah Datar yang belum memiliki media khusus untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
2. Perancangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Kab.tanah Datar,dimulai dari merancang kegiatan yang terdapat pada lembaran *busy book*,menyiapkan bahan pembuatan busy book seperti kain flanel, kain perca, lem tembak, buah baju, jarum jahit dll, mulai membuat setiap halaman media busy book, mendesain media *busy book* dengan memilih angka dan gambar sesuai dengan dunia anak, memilih Pemilihan warna pada setiap lembar, angka dan gambar untuk melengkapi media *busy book* agar semakin menarik saat anak bermain.
3. Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Baru Ke. Tanjung Baru Kab. Tanah Datar sudah melalau uji validitas dengan persentase 79,1% dan

memenuhi kriteria valid serta uji praktikalitas dengan persentase 77 % dan memenuhi kriteria praktis.

B. Implikasi

Pengembangan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung ini dapat diimplikasikan pada pembelajaran untuk anak usia dini dalam bentuk permainan edukatif. Dengan adanya media *busy book* diharapkan dapat mempengaruhi minat anak dalam belajar berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, adapun saran penulis sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, sebaiknya memberikan dukungan penuh dalam pembelajaran dengan memberikan fasilitas media pembelajaran ataupun memberikan saran kepada guru untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam memberikan media pembelajaran.
2. Bagi guru media *busy book* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
3. Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji praktikalitas, sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas untuk melihat langsung dampak penggunaan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Amaris, Della Ulfa dkk. 2018. . Pengaruh media Busy Book terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak Kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini, Volume 4, No 2*
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo: Jakarta
- Erlina, Betty. 2018. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak di Taman Kanak Kanak PK3A Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh. *Pesona PAUD, Volume 1, No 1*
- Fadillah M. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- <http://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-dick-carey/>(diakses pada tanggal 22 februari 2021)
- Imani, Khan Rosa, Ninik Yuliani. 2016. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum, Volume 10, No 1*
- Isnaini, Nurul. 2018. Permainan Quiet Book Pada Kelompok A RA Al Masyitoh Salatiga. *Jurnal Paud, Volume 1*.
- Komariah, 2013. Memperkenalkan Bilangan Pada Usia Dini. *Cakrawala Dini, Vume 4, No 2*
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Sari, Tungga Purnama. 2019. Pemanfaatan Media Bussy Binder untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pancasila 1 Karangpilang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam , Volume 11*
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Syuryawati. 2019. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Buah Baju di Taman Kanak Kanak Mardhatillah Padang. *Jurnal Usia Dini, Volume 11, No 3*

- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inofatif Progresif. Surabaya: Kencana
- Ulfa, Azra Aulia dan Elva Rahma. 2017. Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Volume 6, No 1*
- Wardhani, Dina Kusuma. 2017. Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia. Volume 1, No 2*
- Wibiarani, Sara. 2018. Penggunaan Bussy Book Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini dio Era Milenial. *SENDIKA: Seminar Nasoinal Pendidikan VKIP UAD. Vilume 2, No 1*