

PENGEMBANGAN MEDIA BUSYBAG UNTUK PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF, BAHASA DAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI MEDIA BUSYBAG

Sumiyati¹⁾ Dra Kholifah, M.Pd*²⁾

TK Tunas Bangsa Babat

Email: Miaazza67945@gmail.com. *kholifahdra10@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of attractive media for the implementation of learning. Therefore, the researcher developed busybag media to help the learning of 3-4 year olds, especially in the development of cognitive, language and fine motor aspects. The purpose of this research is to create an attractive media. The results of this study are adjusted to the following problem formulations, the development of busybag media using the RND (Research and development) research approach using Borg and Gall's development model (in Sugiono, 2015: 35); which consists of 10 stages of which are: '1). Observation' and data collection, 2). Planning, 3). Development of the initial form 'product, 4). Field testing of the initial form, 5). Revision of the initial product, 6). Product feasibility test, 7). 'Revised product which is operationalized,; 8). Testing; product field, 9). Revision of the final product, 10). Designation and implementation. However, due to the covid-19 pandemic, researchers only used a few steps, namely '1). Observation and data collection, 2). Planning, 3). Development of initial forms, 4). Test the feasibility of the product, 5). Final product revision. The results of the Busybag media research have been tested by 2 material expert lecturers and 3 media expert lecturers. The count from the original media got 4.23 and was declared valid, from the material experts the count got 4.1 and declared valid to be a busybag media to help in learning cognitive, language and fine motor skills of children aged 3-4 years

Keywords: *Busybag, cognitive, early childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya ketersediaan media yang menarik untuk pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan media busybag untuk membantu pembelajaran anak usia 3-4 tahun terutama dalam perkembangan aspek kognitif, bahasa dan motorik halus. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah media yang menarik Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut, pengembangan media busybag menggunakan pendekatan penelitian RND (Research and development) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiono, 2015:35) yang terdiri dari 10 tahap diantaranya adalah: 1). Observasi dan pengumpulan data, 2). Perencanaan, 3). Pengembangan bentuk awal produk, 4). Pengujian lapangan bentuk awal, 5). Revisi Produk awal, 6). Uji kelayakan produk, 7). Revisi produk yang dioperasionalkan, 8). Pengujian lapangan produk, 9). Revisi produk akhir, 10). Pendesiminsian dan pengimplementasian. Akan tetapi dikarenakan adanya pandemi covid-19 maka peneliti hanya menggunakan beberapa langkah yaitu 1). Observasi dan pengumpulan data, 2). Perencanaan, 3). Pengembangan bentuk awal, 4). Uji kelayakan produk, 5). Revisi produk akhir. Hasil penelitian media Busybag telah

diuji oleh 2 dosen ahli materi dan 3 dosen ahli media. Penghitungan dari ahli media mendapat 4,23 dan dinyatakan valid, dari ahli materi sendiri penghitungan mendapatkan 4,1 dan dinyatakan valid menjadi media busybag untuk membantu dalam pembelajaran kemampuan kognitif, bahasa dan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: *Busybag, kognitif, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Dalam persaingan global yang ada, pendidikan adalah kunci utama bagi bangsa yang ingin maju dan unggul. Tugas yang paling penting bagi negara adalah pendidikan. Prasyarat dasar untuk membentuk peradaban yang lebih baik dan sebaliknya bersumber pada kualitas manusia itu sendiri, peradaban yang buruk juga bisa bersumber pada manusia yang buruk. Menurut UU No.20 tahun 2003 pengertian Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang inilah yang menjadi dasar berdirinya proses pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan adalah usaha sadar

untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran.

Penyelenggaraan proses pembelajaran secara efektif dapat berpengaruh pada kualitas pendidikan, artinya proses pembelajaran dapat terlaksana dengan terarah, lancar dan serasi dengan tujuan pembelajaran [1]–[3]. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut yaitu, peserta didik itu sendiri ada halnya faktor lain yaitu pendidik/pengajar, fasilitas, lingkungan serta media yang di gunakan untuk pembelajaran tersebut. Fasilitas dan guru yang menguasai materi dapat mendukung terciptanya siswa yang aktif dan kreatif, dan kualitas pembelajaran akan semakin bertambah jika seorang guru dapat menyampaikan strategi pembelajaran yang efektif. Namun demikian pencapaian hasil yang maksimal tersebut masih ada banyak faktor yang menjadi kendala.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Untuk menghasilkan Kemampuan dan Ketrampilan anak di butuhkan pemberian stimulasi, bimbingan ,pengasuhan, dan pemberian kegiatan [4]. Anak Usia Dini (AUD) merupakan usia dimana akan mengalami perkembangan yang sangat unik, karena proses tumbuh kembang anak bersamaan dengan *Golden Age* (masa peka) [5]. *Golden Age* adalah waktu yang paling tepat untuk memberikan stimulus atau rangsangan yang sangat kuat pada anak. Dalam waktu inilah para orang tua ataupun Pendidik diharapkan untuk melakukan pemberian rangsangan pendidikan. Peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dalam agama,moral, fisik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional adalah pada masa peka ini (Kumalasari, 2015:3).

Kognitif adalah dimana ketika manusia berfikir dan didalam pusat susunan syaraf terjadi proses secara internal (Gagne dalam jamaris, 2006:4). Dalam perkembangan kognitif ini terjadi secara bertahap, seiring bersama perkembangan fisik dan syaraf yang ada di pusat susunan syaraf. Kemampuan kognitif adalah termasuk aspek yang di

kembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini agar anak mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Yusuf (2007:118) bahasa merupakan sarana untuk berkomuni-kasi dengan orang lain. Hal ini mencakup cara bagaimana kita berkomunikasi dengan orang lain, dimana bentuk lambang atau simbol dapat menjadi pernyataan pikiran dan perasaan sehingga dapat mengungkapkan suatu pengertian [6]. Menurut Depdiknas (2003:105), peranan pengembangan bahasa bagi anak usia dini yakni media untuk berkomunikasi dengan lingkungan, dengan menggunakan media bahasa kita dapat mengembangkan kemampuan intelektual, perkembangan ekspresi anak, dan kemampuan anak menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain [7].

Motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang di kembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini. Menurut Susanto (2011:164) Motorik halus ialah gerakan halus yang tidak memerlukan tenaga sehingga melibatkan bagian otot-otot kecil saja. Namun di perlukan koordinasi yang cermat untuk melakukan gerakan tersebut. Maka dari itu diperlukan

perhatian yang besar untuk mengembangkan fisik motorik anak [8].

Media termasuk salah satu sarana terpenting dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan di Pendidikan Anak Usia Dini. Penggunaan media yang menarik dapat membantu mempertinggi capaian hasil belajar dengan proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menciptakan sebuah produk yang bernama *Busybag*.

Busybag adalah sebuah media yang terinspirasi dari media *Busybook* yang berbentuk buku dari kain flanel dimana didalamnya berisi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak selain itu *busybook* juga bisa membuat anak sibuk dengan kegiatan yang ada di dalam bukunya kemudian lupa dengan *gadgetnya*. Disini peneliti mengembangkan media *busybook* yang awalnya berbentuk buku kemudian peneliti membuat inovasi baru yang berbentuk tas yang jika di buka di dalamnya terdapat aktivitas seperti mencocokkan gambar, melengkapi bagian gambar, memasukkan tali kedalam lubang, mengelompokkan manik-manik

sesuai dengan warna, mengaitkan tali, memasang kancing dan lain-lain.

Media ini terbuat dari busa hati yang di lapiasi kain katun dan di tempeli kain flanel yang sudah di rancang berbentuk bermacam-macam aktifitas kognitif, bahasa dan motorik halus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Untuk menghasilkan suatu produk peneliti menggunakan metode penelitian *R&D*. *Borg and Gall* [9]) bahwa untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut dapat menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian pengembangan media *Busybag* untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan motorik halus peneliti menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh [10] ada 10 tahap yaitu:

1. Observasi dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Desain Produk Awal
4. Pengujian lapangan bentuk awal
5. Revisi produk awal
6. Uji validitas produk

7. Revisi produk yang siap dioperasionalkan
8. Pengujian lapangan produk
9. Revisi produk akhir
10. Pendesiminasian dan pengimplementasikan

Dikarenakan adanya pandemi covid-19 peneliti hanya melakukan beberapa tahap saja, tahap-tahap penelitiannya yaitu sebagai berikut :

1. Observasi dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Desain produk
4. Uji validitas produk
5. Revisi produk akhir

Subjek dalam penelitian pengembangan media BUSYBAG untuk anak usia 3-4 tahun, dengan validator penelitian yang terdiri dari 3 ahli media dan 2 ahli materi. Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah analisis angket validasi. Pengumpulan data melalui angket validasi yang diisi oleh validator kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menguji kelayakan media. Hasil dari angket validasi kemudian disajikan dalam bentuk data statistik deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata perindikator

$\sum i$ = Jumlah total nilai jawaban dari responden

n = Banyaknya responden

Berikut ialah keterangan analisis rata-rata dari kriteria validasi:

Tabel 1 Kriteria Validasi Analisis rata-rata perindikator

RATA-RATA	KRITERIA VALIDASI
$4,21 \leq \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Valid, tidak revisi.
$3,41 \leq \bar{x} \leq 4,20$	Valid, tidak revisi
$2,61 \leq \bar{x} \leq 3,40$	Cukup Valid, tidak revisi
$1,80 \leq \bar{x} \leq 2,60$	Kurang Valid, sebagian revisi
$1,00 \leq \bar{x} \leq 1,80$	Tidak Valid, revisi total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dalam bentuk tabel dari penilaian skor uji media dan uji materi.

1. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh tiga dosen PG PAUD Universitas PGRI Ronggolawe (Unirow) Tuban. Berikut adalah daftar nama validator ahli media

Tabel 2 Daftar Validator Ahli Media

No.	Nama	Ket
1.	Siti Marli'ah, M.Pd	Validator 1
2.	Risma Nugrahani, M.Pd	Validator 2
3.	Allan firman Jaya,M.Pd	Validator 3

Dalam pengujian media oleh para ahli media ada 14 indikator yang akan dinilai yang telah ditentukan oleh peneliti guna menguji kelayakan media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nilai		
		1	2	3
1	Petunjuk media jelas	3	4	5
2	Ukuran media tepat	3	5	5
3	Ukuran dan tipe gambar yang digunakan proposional	3	4	5
4	Gambar yang digunakan jelas dan mudah untuk dibaca	3	5	5
5.	Warna gambar dan background tepat	3	5	5
6.	Warna yang dipilih sesuai dengan karakteristik	4	5	5
7.	Pemilihan warna menarik	4	5	5
8.	Bahasa yang digunakan dan mudah	4	4	5

	dipahami			
9.	Gaya bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	4	4	5
10.	Gambar yang digunakan berkualitas	3	5	5
11.	Gambar dapat membantu anak untuk memahami materi	4	4	5
12.	Media menarik	4	5	5
13.	Media relevan dengan materi yang dipelajari anak	4	4	5
14.	Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan <i>Busybag</i> .	4	4	5
Jumlah Total		50	63	65
Rata-rata		3,6	4,5	4,6
Rata-rata total		4,23		
Keterangan		Sangat valid		

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua dosen PG PAUD Universitas PGRI Ronggolawe (Unirow) Tuban. Berikut adalah daftar nama validator ahli materi:

Tabel 4 Daftar Validator Ahli Materi

No.	Nama	Keterangan
1.	Ifa Aristia Sandra E, S.Pd, M.Pd	Validator 1

2.	Dwi Imam Efendi, M.Pd	Validator 2
----	--------------------------	-------------

Dalam pengujian materi ada 16 indikator yang akan dinilai yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai	
		1	2
1.	Kesesuaian materi dengan KI,KD	4	3
2.	Isi materi mudah dipahami	4	3
3.	Isi materi sesuai dengan konsep	4	3
4.	Materi aktual	4	4
5.	Kecakupan materi	5	4
6.	Petunjuk penggunaan media jelas	5	5
7.	Penggunaan bahasa jelas sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	5	4
8.	Penyampaian materi sesuai karakteristik anak	5	4
9.	Penyampaian materi menarik	5	4
10.	Penyampaian materi disajikan secara runtut	5	3

11.	Soal evaluasi mengacu pada materi yang disajikan	4	3
12.	Pembelajaran yang menarik untuk anak	4	4
13.	Soal evaluasi dapat mengukur kemampuan anak	5	3
14.	Pembelajaran yang menarik bagi anak	4	4
15.	Kualitas penyampaian materi	5	4
16.	Media dapat digunakan oleh individu atau kelompok	5	3
Jumlah Total		73	58
Rata-rata		4,6	3,6
Rata-rata total		4,1	
Kelayakan		Tidak Revisi, valid	

Berdasarkan tabel 3.4 dapat dilihat dari keseluruhan indikator yang sesuai dengan media *BUSYBAG* diperoleh rata-rata dari tiga ahli adalah 59,5 dan media ini termasuk sangat valid digunakan pembelajaran kemampuan kognitif, bahasa dan motorik halus.

SIMPULAN

Media *BUSYBAG* merupakan media pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun

selain itu *BUSYBAG* juga mengenalkan alat transportasi. Pengembangan media *BUSYBAG* menggunakan metode penelitian *R&D* yang di kemukakan oleh *Borg & Gall* dengan menggunakan 10 langkah penelitian, akan tetapi dengan adanya pandemi covid 19 maka peneliti hanya menggunakan beberapa langkah penelitian yaitu: yaitu'1). Observasi dan pengumpulan data, 2). Perencanaan, 3). Pengembangan bentuk awal, 4). Uji validitas produk, 5). Revisi produk akhir. Media ini hanya divalidasi oleh 2 ahli materi dan 3 ahli media tanpa adanya pengujian lapangan dan produksi massal. Dari hasil uji validitas penghitungan validator ahli media diperoleh rata-rata total sebesar 4,23 dengan kriteria kelayakan "sangat valid", kemudian hasil penghitungan dari validator ahli materi diperoleh rata-rata 4,1 dengan kriteria kelayakan "tidak revisi, valid". Media *BUSYBAG* dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran kemampuan kognitif, bahasa dan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. A. S. Ekayati and D. I. Efendi, "Students Perception of the Management of the Teaching Interenship Program During the Covid-19 Pandemic," in *Proceeding of International Conference in Education, Science and Technology*, 2021, pp. 110–115.
- [2] N. Nurmayasari and I. A. S. Ekayati, "DESIGN PENGEMBANGAN MEDIA UNTUK MENGASAH KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 402–406, 2021.
- [3] I. A. S. Ekayati and D. I. Efendi, "PROFIL PRAKONSEPSI MAHASISWA PADA KONSEP PENGENALAN WARNA PADA ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 3, no. 1, pp. 96–99, 2018.
- [4] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)," *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [5] R. Nugrahani and R. D. Permata, "VALIDASI MEDIA BUKU LIFT THE FLAP UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 691–696, 2021.
- [6] M. Ihsan, A. Ma'mun, and U. Yusup, "Pengembangan Social Emotional Competencies melalui Outdoor Education Development of Social Emotional Competencies through Outdoor Education."
- [7] A. Nugraha, "Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini," *Jakarta: Depdiknas*, 2005.
- [8] Y. O. Susanti, "Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro," *J. Ilm. Potensia*, vol. 2, no. 1, pp. 63–70, 2017.
- [9] P. D. Sugiyono, "Metode penelitian

-
- pendidikan,” *Pendekatan Kuantitatif*, 2010.
- [10] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bagian III.” Bandung: Alfabeta. Cv, 2015.