

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan ini terdiri dari beberapa langkah, antara lain fakta dan daftar kebutuhan belajar sekolah:

a. Analisis awal

Tahapan yang digunakan untuk mengimplementasikan pengembangan media busy book untuk menumbuhkan perkembangan bahasa dan kreativitas pada anak usia dini. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam kegiatan pengembangan ini. Analisis kebutuhan dilakukan pada bulan maret 2022 di dua sekolah/TK di Kota Subulussalam. Ketiga sekolah tersebut ialah TK Islam Nurul Ahmad, dan TK Anak Bangsa Penanggalan kota Subulussalam. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sebelum pengumpulan data didiskusikan dan ditinjau terlebih dahulu melalui diskusi bersama pembimbing satu dan pembimbing dua. Adapun tujuan observasi, wawancara dan dokumentasi ialah: 1) untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini; 2) mengetahui karakteristik peserta didik; 3) untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran secara umum.

Hasil wawancara terhadap guru kelas menunjukkan bahwa adanya masalah yang harus segera diselesaikan. Permasalahan yang dijumpai guru adalah guru kurang kreatif dalam pengelolaan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, dan masih ada beberapa guru bahkan sekolah yang tidak membuat RPPH sebagai acuan pembelajaran harian yang dimana sehingga

pembelajaran kurang optimal.

Selanjutnya pada sekolah yang kedua, saat peneliti mengamati pembelajaran masalah yang dihadai hamper sama dengan sekolah yang pertama, namun sekolah ini sudah membuat RPH namun tidak terlalu diikuti. Dengan arti saat melakukan pembelajaran, mereka hanya melakukan hal yang secara kebiasaan dan terkadang guru membiarkan peserta didik yang berlarian kesana-kemari.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang ketiga yaitu sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran, setelah melakukan pengamatan peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas dan kepala sekolahnya. Adapun data wawancara kepada guru ialah sebagai berikut:

Pertanyaan : *bagaimana cara guru melakukan proses pembukaan pembelajaran?*

Jawaban : *pembelajaran dimulai dengan melakukan senam terlebih dahulu, selanjutnya berdoa dan mengaji iqra. Dilanjutkan dengan masuk bagian inti pembelajaran.*

Pertanyaan : *tahapan apa saja yang dilakukan untuk menstimulasi perkembangan bahasa peserta didik?*

Jawaban : *biasanya kami menggunakan media bergambar. Yang diprint lalu di tempel di kertas. Selanjutnya guru mendemontasikan gambar tersebut dan memberikan tugas ke anak untuk menyebutkan gambar apa yang dipegang gurunya.*

Pertanyaan : *Tahapan apasaja yang dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kreativitas peserta didik?*

Jawaban : *Biasanya kami melakukan método eksperimen dengan menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai lagi, seperti karton, daun-daun, kain yang tidak terpakai. Anak akan diarahkan untuk merangkai sesuatu. Contohnya seperti kolase gambar menggunakan daun-daunan.*

Pertanyaan : *bagaimana cara mengatasi peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran, atau anak yang terlalu pendiam.*

Jawaban : *biasanya guru pendamping mengajak anak untuk mendengarkan, dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan. Jika terdapat anak yang berlari-lari, guru pendamping akan mengajak anak tersebut untuk mengikuti pembelajaran.*

Pertanyaan : *bagaimana perkembangan bahasa dan kreativitas peserta didik saat disekolah?*

Jawaban : *tentunya berbeda-beda, ada yang suka berbicara, ada yang diam saja. Masih banyak anak-anak yang menggunakan bahasa daerah dibanding dengan bahasa Indonesia. Namun guru yang mengajar diwajibkan menggunakan bahasa Indonesia. Untuk kreativitasnya masih banyak sekali anak-anak yang tidak mau mengeksplor dirinya dan malu-malu ingin melakukan sesuatu. Kebanyakan dibantu oleh gurunya.*

Selanjutnya, setelah melakukan observasi dengan mengamati proses pembelajaran serta mewawancarai walikelas di TK Islam Nurul Ahmad, selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Kepala sekolah, adapun hasil wawancara tersebut ialah:

Pertanyaan : *apakah setiap pembelajaran menggunakan RPPH?*

Jawaban : *kami hanya mengikuti RPPH dari sekolah lain, tapi dalam bentuk tulisan atau dibuat ulang oleh guru-gurunya tidak ada. Gurunya merencanakan pembelajaran saat 20 menit sebelum masuk, dan menggunakan bahan-bahan yang ada saja. Untuk kegiatan eksperimen dilakukan seminggu sekali.*

Pertanyaan : *apakah sarana dan prasarana pembelajaran tersedia?*

Jawaban : *untuk prasarana kita cukup lengkap, ada 5 kelas, walau hanya dengan setengah sekat menggunakan triplek. Untuk sarana kita juga sudah memiliki beberapa alat permainan yang dapat digunakan pada saat pembelajaran seperti balok susun, kami juga menyediakan printer dan lainnya.*

Pertanyaan : *bagaimana sekolah menanggapi jika guru sering datang terlambat?*

Jawaban : *kami akan menegur guru tersebut agar tidak mengulanginya lagi.*

Pertanyaan : *bagaimana sekolah menanggapi jika peserta didik lambat dalam perkembangannya.*

Jawaban : *biasanya setiap akhir semester kami ada pertemuan antar guru, dan juga ada pertemuan dengan orang tua peserta didik. pada saat rapat guru, setiap guru akan menjelaskan setiap perkembangan anaknya masing-masing. Untuk pertemuan dengan orang tua, guru keals akan memberitahukan perkembangan anak mereka masing-masing. Serta saling memberikan kritik dan saran kepada sekolah dan guru, begitu juga sebaliknya kritik dan saran dari guru kepada orang tua.*

Tahap selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik yang diambil *random* dari dua kelas yang berusia 5-6 tahun, saat peneliti menanyakan tentang warna, dari lima anak yang ditanya terdapat 2 anak

yang masih bingung dengan warna yang ditunjuk, seperti warna merah biru disebut hijau, selanjutnya saat peneliti menanyakan tentang identitas diri dari lima anak terdapat tiga anak yang masih bingung menyebut nama lengkap, alamat dan tempat sekolahnya. Selanjutnya peneliti menanyakan nama-nama buah dengan menunjukkan gambar buah-buahan dari lima anak terdapat 2 anak yang masih kebingungan dengan menyebutkan nama buah yang ditunjuk seperti buah strawberry, buah pir yang disebut dengan buah apel. Masih banyak anak yang menggunakan bahasa daerah mereka seperti penyebutan buah “durian” mereka sebut dengan buah “*terutung*” dan tidak mengetahui bahasa Indonesianya. Contoh lain dengan warna putih yang disebut dengan “*betakh*”. Selanjutnya saat peneliti mengajak anak untuk bermain puzzle, dari lima anak terdapat dua anak yang lambat dalam Menyusun puzzle tersebut.

Dari hasil wawancara di atas dapat dianalisis masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a) Analisis Peserta didik

- 1) Media yang digunakan masih sedikit.
- 2) Media yang digunakan banyak yang membuat anak tidak tertarik dalam belajar.
- 3) Masih banyak peserta didik yang belum dapat membedakan warna, peserta didik belum mampu menyebut nama hewan, masih banyaknya peserta didik yang belum rapi dalam mewarnai, dan masih banyak peserta didik tidak konsentrasi saat pembelajaran.
- 4) Indikator Perkembangan

Permendikbud Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjadi dasar indikator yang digunakan dalam penelitian ini, yang mengukur tingkat pencapaian perkembangan antara usia 5 dan 6 tahun.

b) Analisis Tujuan Pembelajaran

Dalam merancang media pembelajaran busy book, rumusan tujuan pembelajaran dijadikan sebagai acuan. Untuk menerjemahkan indikator pencapaian hasil belajar menjadi indikator yang lebih spesifik yang dapat disesuaikan berdasarkan hasil analisis materi dan tugas sebelumnya, dibuat tujuan pembelajaran. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 disesuaikan dengan indikator atau tujuan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan pada analisis sebelumnya, bahwa guru dan siswa mutlak membutuhkan pembuatan media busy book sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk perkembangan bahasa dan kreativitas anak usia dini. Langkah selanjutnya adalah merancang dan membuat media busy book untuk tujuan pengembangan bahasa dan kreativitas anak usia dini setelah mendapatkan rangkaian proses pengembangan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah selanjutnya adalah merancang produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam bentuk busy book untuk diperbaiki setelah dilakukan analisis kebutuhan perkembangan bahasa dan kreativitas peserta didik dengan fokus pada tema Lingkungan subtema Rumahku. Pembuatan desain media berlangsung selama 3 bulan yakni pada bulan Mei sampai bulan Juli 2022. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Memilih bahan topik materi yang sesuai

Dalam kegiatan ini dilakukan pemilihan tema dan subtema dengan cara review untuk memilih konten yang sesuai untuk media buku. Subtema rumahku adalah materi lingkungan yang peneliti pilih dan kembangkan. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti telah berkonsultasi dengan Ibu Salmiati, guru pendamping sekolah di kelas B. Menurutnya, materi lingkungan adalah materi yang dekat dengan anak, serta perkembangan bahasa dan kreatifitas anak adalah beberapa perkembangan bagi peserta didik yang sangat dibutuhkan untuk perkembangannya, dalam tema ini biasanya guru hanya menyajikan media bergambar saja pada anak sehingga butuh media yang menarik dan kreatif demi mencapai tujuan yang lebih baik. Sehingga, dengan disajikannya media *busy book* oleh peneliti dapat mendukung kegiatan serta menstimulasi perkembangan peserta didik dalam proses belajar.

b) Menetapkan kriteria

Tujuan pemilihan kriteria media adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang isinya disesuaikan dengan kurikulum 2013 sekolah dan metrik pembelajaran. Pengembangan media yang dipilih didasarkan pada ide pemuatan konten dari subtema rumahku yang meliputi pewarnaan dan tampilan yang menarik disertai dengan berbagai gambar 3D yang dapat dipegang dan digunakan oleh siswa. Gambar kemudian harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

c) Desain Awal

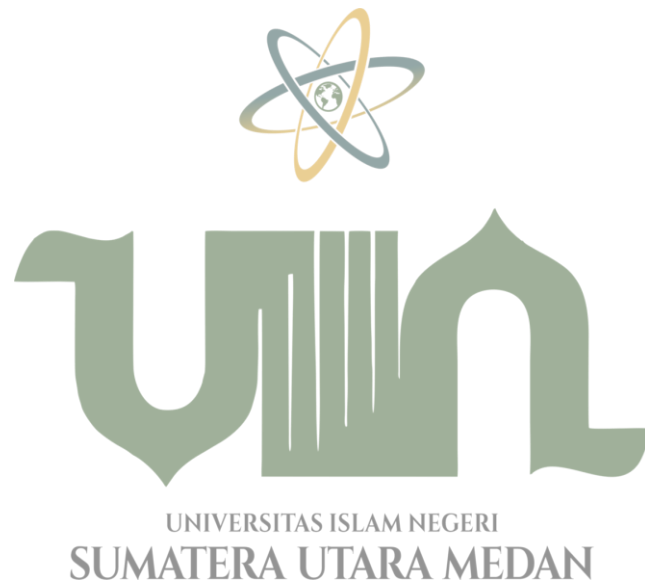
Desain media yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk proses pengembangan merupakan salah satu hasil dari perencanaan awal pada tahap ini. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media busy book yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan.

Media ini dirancang menggunakan bahan kain planel dan beberapa bahan lainnya sebagai pendukung pembuatan media *busy book*. Berikut adalah perencanaan pengembangan media *busy book* untuk mengembangkan Bahasa dan kreativitas anak:

- a. Pembuatan media *busy book* dilakukan dengan membuat desain pertama menggunakan kertas HVS dalam merancang setiap desain media. Dalam tahap perancangan awal ini peneliti membuat beberapa macam kegiatan di dalamnya. Selanjutnya lembaran media *busy book* didesain menggunakan aplikasi desain grafis dengan desain warna dan bingkai menggunakan gambar-gambar bertema lingkungan. Selanjutnya media *busy book* juga dilengkapi dengan berbagai gambar 3d yang dapat dipegang di cabut dan di tempel. Selanjutnya media *busy book* dilengkapi dengan aturan permainan.
- b. Langkah selanjutnya ialah pembuatan media *busy book*. Setelah peneliti melakukan desain awal menggunakan kertas HVS maka selanjutnya peneliti mulai merancang menggunakan bahan flanel dan bahan-bahan yang telah disediakan peneliti sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat media sesuai dengan desain awal yang dibuat sebelumnya di kertas HVS, pertama peneliti membuat sampul buku dengan

menggunakan kain flanel, lalu membuat lembaran bukunya dari karton bekas yang digunting sesuai lebar buku, selanjutnya dilapis dengan kertas karton berwarna kuning. Selanjutnya setiap lembaran media peneliti membuat beberapa kegiatan menggunakan kain flanel, kain percah, dan kapas untuk dibentuk sesuai dengan tema yang dibuat yaitu tema Rumahku.

Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan selama pembuatan media *busy book* ialah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Bahan dan Alat Pembuatan Media

Caver depan dan Belakang dari File book



UNIV
SUMATERA UTARA MEDAN
Gunting, Lem lilin dan Lem tembak



Pita



Kain Planel

- c. Selanjutnya mengerjakan perbaikan media *busy book*, perbaikan dikerjakan atas saran dari pembimbing. Selanjutnya, hasil perbaikan di uji coba kepada kepada 1 sampai 2 orang anak usia 5 tahun. Hal-hal yang diperbaiki berdasarkan saran dosen pembimbing ialah sebagai berikut:

Desain awal yang dibuat oleh peneliti dianggap kurang rapi dan mudah sobek. Hal ini dibuktikan setelah peneliti melakukan uji coba pada 2 (dua) orang anak usia 5 tahun. Saat melakukan kegiatan melepas media dan menempelnya kembali, media awal yang diselesaikan oleh peneliti ternyata rusak dan sobek saat digunakan oleh anak. Beberapa bagian dari media yang sedang digunakan pun lepas dan rusak. Maka, dari hasil uji coba desain awal ini dosen pembimbing memberikan saran untuk mengubah bahan media *busy book* agar tidak terjadi kerusakan seperti sebelumnya.

Selanjutnya, pada bagian halaman ke 2 yaitu bagian gambar rumah, dianggap kurang menarik. Berdasarkan yang dikemukakan oleh dosen pembimbing, gambar yang tertera pada media lebih mirip lemari bukan

rumah. Selanjutnya, petunjuk penggunaan yang kurang jelas untuk dipahami.

Mengingat banyaknya kekurangan dari media *busy book* yang dibuat peneliti pada desain awal, maka peneliti memutuskan untuk mendesain ulang media kegiatan/permainan. Peneliti mendesain ulang media kegiatan menggunakan kertas HVS dan dengan bahan yang digunakan pada lembar media, peneliti mendesain untuk lembar media *busy book* menggunakan aplikasi *adobe photoshop*, selanjutnya diprint menggunakan kertas karton putih dengan ketebalan kertas 100 gram. Selanjutnya setelah diprint kertas tersebut dilaminating agar kertas yang dijadikan media kegiatan/permainan lebih kokoh dari sebelumnya.

Dari segi materi kegiatan, peneliti mendesain ulang tema rumah dan mengganti kegiatan menjadi bermain boneka tangan. Selanjutnya, pada materi mengganti pakaian manusia berdasarkan jenis kelamin, diganti menjadi kegiatan mewarnai, menggunting dan menempel hasil gambar pakaian sesuai dengan jenis kelamin.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui perbaikan berdasarkan masukan dari pembimbing, para ahli dan data hasil uji coba.

a. Data Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelayakan media pembelajaran berdasarkan produk yang dihasilkan meliputi media pembelajaran *busy book*. Materi pembelajaran pada media ini ialah meliputi: mengenal warna,

mengenal isi/benda yang verada disekitar, melatih motorik halus anak, melatih komunikasi anak dan mengenalkan warna pada anak.

b. Data validasi produk media

Beberapa dosen ahli, diantaranya Prof. Dr. Masganti Sit, M.Ag., yang berperan sebagai validator ahli media dan Dr. Ahmad Syukri, M.Pd., yang berperan sebagai validator ahli materi, melakukan tahap validasi kesibukan media buku dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas pada anak usia dini. Kedua pakar tersebut merupakan dosen Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini dan dosen Departemen Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini.

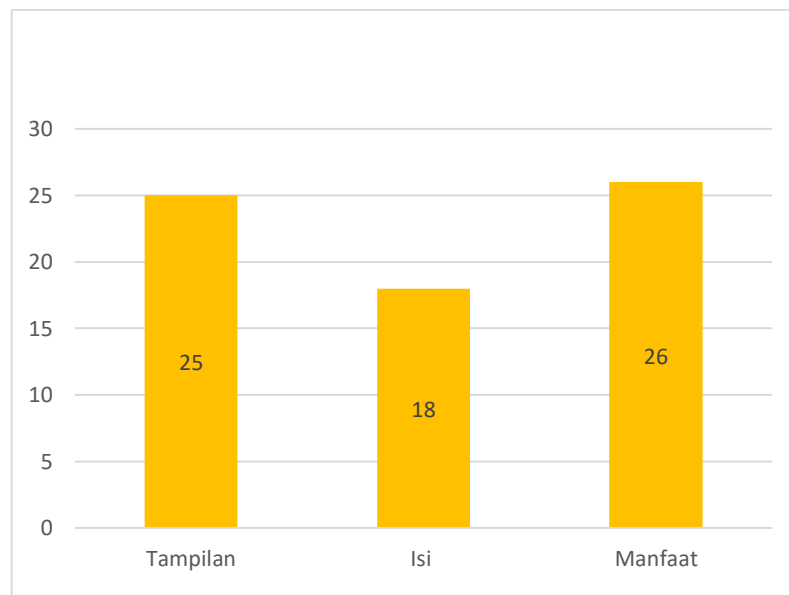
Lembar instrumen validasi media busy book digunakan untuk melaksanakan kegiatan ini yang berlangsung pada bulan Agustus 2022. Dari hasil evaluasi validator didapatkan solusi, reaksi dan ide yang akan menjadi acuan dalam pemutakhiran media yang telah dibuat Tabel 4.1 menampilkan hasil evaluasi aspek media secara lebih rinci.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Penilaian					Nilai diperoleh
			1	2	3	4	5	
1	Tampilan	Desain sampul menarik					√	5
		Pada sampul memuat unsur nama penulis dan judul					√	5
		Layout sampul depan sesuai dan menarik					√	5
		Kesesuaian materi dengan desain					√	5
		Jenis tulisan yang dibentuk					√	5
2	Isi	Praktis dan tidak berbelit				√		4
		Gambar sangat mendukung penyampaian materi					√	5
		Sistematika dalam tiap pokok pembahasan				√		4
		Tugas yang disajikan media sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun					√	5
3	Manfaat	Media mudah dipahami				√		4
		Dapat digunakan oleh guru, dan orangtua					√	5
		Bisa digunakan berkali-kali				√		4
		Penuh warna sehingga menarik bagi anak					√	5
		Cocok untuk meningkatkan bahasa dan anak				√		4
		Cocok untuk meningkatkan kreativitas anak				√		4
Jumlah			69					
Rata-Rata Total			92					
Presentase Kelayakan			92%					
Kategori			Sangat Layak					

Berdasarkan hasil perhitungan presentase kelayakan pada tabel 4.1 dapat dilihat pada pedoman pada tabel 3.1 pedoman interpretasi kelayakan, bahwa media *busy book* secara konstruk dinyatakan “sangat layak” dengan memperoleh presentase 92%. Walaupun dinyatakan sangat layak namun masih diperlukan perbaikan karena masih terdapat beberapa komponen yang belum tercapai secara maksimal. Adapun grafik tingkat pencapaian media *busy book* menurut ahli media dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:

Gambar 4.2. Grafik Penilaian Ahli Media Terhadap Media *Busy Book*



Selanjutnya, rincian hasil penilaian untuk aspek materi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan kebutuhan anak				√	
2	Kesesuaian materi dengan media					√
3	Dapat mendorong aktivitas anak				√	
4	Membantu kelancaran dalam pembelajaran					√
5	Desain yang menarik					√
6	Keterkaitan dengan kurikulum yang berlaku				√	
7	Kesesuaian gambar dengan materi				√	
8	Kesesuaian materi				√	
Jumlah		35				
Rata-Rata Total		87,5				
Presentase kelayakan		87,5%				
Kategori		Sangat Layak				

Berdasarkan hasil perhitungan presentase kelayakan pada tabel 4.3 dapat dilihat pedoman tabel 3.1 pedoman interpretasi kelayakan, bahwa media *busy book* yang dikembangkan secara isi, dinyatakan “sangat layak” dengan memperoleh presentase sebesar 87,5%. Walaupun dinyatakan sangat layak namun masih diperlukan perbaikan karena masih terdapat beberapa komponen yang belum tercapai secara maksimal.

Kedua validator sampai pada kesimpulan bahwa dari segi isi dan konstruk, media *busy book* sangat baik untuk digunakan; Namun, tata letaknya harus diperbaiki agar lebih menarik bagi siswa. Koreksi, kritik, dan gagasan yang diperoleh dari proses validasi, menjadi masukan untuk revisi media *busy book* ini.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Praktikalitas media pembelajaran *busy book*

No	Pernyataan	Pilih Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cover media <i>busy book</i> yang menarik				√	
2	Petunjuk penggunaan media yang jelas dan mudah dimengerti					√
3	Gambar yang ada di media <i>busy book</i> menarik dan mudah dipahami peserta didik				√	
4	Warna yang ada pada media sudah cocok dan serasi					√
5	Mudah dalam menggunakan media <i>busy book</i> baik bagi peserta didik maupun guru				√	
6	Media aman untuk digunakan bagi anak usia dini					√
7	Isi materi menunjukkan aspek kemampuan bahasa					√
8	Isi materi menunjukkan aspek perkembangan kreativitas					√
9	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					√
Jumlah Nilai		42				
Presentase Kelayakan		93%				
Kategori		Sangat Praktis				

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa penilaian praktisi media busy book terhadap pengembangan produk media busy book didasarkan pada perhitungan yang dilakukan dari total bobot kuesioner, 42, dikalikan 100 persen, dan dibagi dengan bobot maksimum setiap item pertanyaan, 45, untuk nilai persentase 93 persen. Media busy book yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis jika dilihat dari pedoman tingkat kepraktisan. Namun demikian, praktisi media tetap menambahkan saran sebagai berikut: (1) masih ada lem yang kurang kuat sehingga lebih baik menggunakan lem yang lebih lengket, (2) ada halaman yang tidak sesuai, (3) alangkah baiknya dalam media terdapat nama pembuatnya.

Sehingga hasil dari kelayakan dari ahli materi, ahli media dan praktisi media dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Secara Keseluruhan

No	Validasi/Penilai	Presentase	Kategori
1.	Dosen Ahli Media	92%	Sangat Layak
2.	Dosen Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak
3.	Praktisi Media	93%	Sangat Praktis
Rata-Rata Presentase Nilai		91%	Sangat Layak

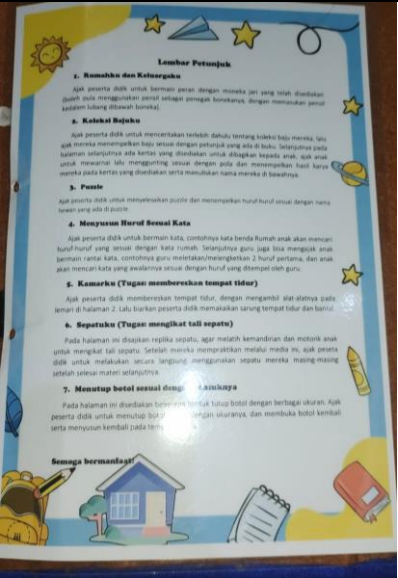

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *busy book* untuk mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini presentasi melalui beberapa tahap yaitu: 1) dosen ahli materi, 2) dosen ahli media, dan 3) Praktisi media *busy book*.

c. Hasil Revisi Produk

Revisi media yang dikembangkan bertujuan agar media yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik, dengan menambahkan hal yang kurang ataupun mengurangi hal yang berlebihan. Revisi tersebut diperoleh dari saran dan kritik dari kedua validator baik ahli media dan ahli materi. Adapun hal yang direvisi dari sebelumnya ialah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Revisi Media *busy book*

No	Poin Yang Direvisi	Sebelum Revisi
1	Bahan pertama yang digunakan mudah rusak, sehingga diganti dengan bahan yang di desain dan dilaminating sehingga lebih kokoh.	<div data-bbox="823 562 1321 1077" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="986 1099 1193 1133" data-label="Text"> <p>Sesudah Revisi</p> </div> <div data-bbox="823 1151 1350 1765" data-label="Image"> </div>
2	Sebelumnya media tidak menyertakan lembar petunjuk penggunaan, sehingga	<div data-bbox="986 1787 1193 1821" data-label="Text"> <p>Sebelum Revisi</p> </div> <div data-bbox="839 1843 1342 1877" data-label="Text"> <p>Tidak Menggunakan Lembar Petunjuk</p> </div> <div data-bbox="986 1899 1193 1933" data-label="Text"> <p>Sesudah Revisi</p> </div>

<p>selanjutnya dibuat lembar petunjuk penggunaan.</p>	
<p>3. Sebelumnya direncanakan dengan kegiatan memakai baju, namun bahan yang digunakan mudah lepas dan boneka yang didesain kurang menarik, sehingga kegiatan diganti dengan menempel baju sesuai dengan bentuk, dan selanjutnya nanti akan mewarnai, menggunting dan menempelkan hasil karya di kertas karto yang disediakan.</p>	<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p> <p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p> 
	<p style="text-align: center;">Sesudah Revisi</p>



4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

a. Data Penelitian Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan di TK Ismal Nurul Ahmad Kota Subulussalam dengan memilih dua kelas sampel. Kelas yang dipilih adalah kelas eksperimen (BX) yang berjumlah 15 peserta didik dan kelas kontrol (BY) yang berjumlah 15 peserta didik. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas. Sedangkan pada kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media yang biasa dipakai di sekolah dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas peserta didik, dan pada saat itu sekolah menggunakan media buku bergambar. Pada tahap ini peneliti akan membedakan data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol menurut perkembangan yang dikembangkan peneliti yakni hasil belajar perkembangan bahasa dan hasil belajar perkembangan kreativitas baik secara *pretest* dan *posttest*.

1) Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

a) Perkembangan Bahasa kelas Eksperimen

Hasil belajar diukur sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Hasil pemberian *pretest* perkembangan bahasa pada kelas eksperimen

diperoleh nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 16 dengan nilai rata-rata 13,4 dan simpangan bakunya 1,8822. Secara ringkas hasil *pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Data *Pretest* perkembangan Bahasa Kelas Eksperimen

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	10	1	1	-1,80635	0,0359	0,06666667	0,0307
2	11	2	3	-1,27507	0,102	0,2	0,098
3	12	2	5	-0,74379	0,2296	0,33333333	0,1037
4	13	2	7	-0,21251	0,4168	0,46666667	0,0499
5	14	3	10	0,318768	0,6217	0,66666667	0,0449
6	15	3	13	0,850047	0,8023	0,86666667	0,0643
7	16	2	15	1,381327	0,9162	1	0,0838
Total	201						
Rata-rata	13,4						
Varian	3,542857						
S	1,882248						
N	15						

Selanjutnya hasil pemberian *posttest* pada siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 14, nilai tertinggi 20, nilai rata-rata 18,4 dan simpangan bakunya 2,02837. Data *posttest* siswa kelas eksperimen tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Data Perkembangan Bahasa *posttest* kelas eksperimen

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	14	1	1	-2,16923	0,0154	0,066667	0,0512
2	15	1	2	-1,67622	0,0475	0,133333	0,0858
3	16	1	3	-1,18322	0,119	0,2	0,081
4	17	1	4	-0,69021	0,2451	0,266667	0,021
5	18	2	6	-0,1972	0,4247	0,4	0,0247
6	19	2	8	0,295804	0,6141	0,533333	0,0807
7	20	7	15	0,788811	0,7821	1	0,217
jumlah	274						
Rata-rata	18,4						
Varian	4,114286						
S	2,02837						
N	15						

Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa pada siswa kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang berisi nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan bahasa siswa kelas eksperimen.

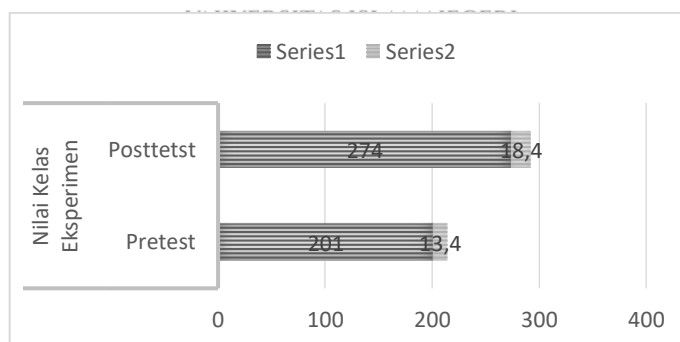
Tabel 4.8

Nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Eksperimen

Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttetst</i>
Jumlah	201	274
Nilai rata-rata	13,4	18,4

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:

Gambar 4.3
Diagram nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Eksperimen



gambar 4.3 menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test. N-Gain perkembangan bahasa setelah perlakuan dengan media busy book dapat dihitung sebagai berikut, dengan menggunakan data pada gambar di atas:

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{18,4 - 13,4}{20 - 13,4} \\
 &= \frac{5}{6,6} \\
 &= 0,76
 \end{aligned}$$

b) Perkembangan Kreativitas Kelas Eksperimen

Hasil belajar diukur sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Hasil pemberian *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 9 dan nilai tertinggi 17 dengan nilai rata-rata 13,067 dan simpangan bakunya 1,9808. Secara ringkas hasil *pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Data *Pretest* Perkembangan Kreativitas kelas Eksperimen

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	9	1	1	-2,05298	0,0202	0,0667	0,0464
2	11	2	3	-1,04332	0,1492	0,2	0,0508
3	12	3	6	-0,53849	0,2981	0,4	0,1019
4	13	2	8	-0,03366	0,488	0,5333	0,0453
5	14	4	12	0,471176	0,6808	0,8	0,1192
6	15	2	14	0,976007	0,834	0,9333	0,0993
7	17	1	15	1,985669	0,9761	1	0,0239
Jumlah	196						
Rata-rata	13,06667						
Varian	3,92381						
S	1,980861						
N	15						

Selanjutnya hasil pemberian *posttest* pada siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 15, nilai tertinggi 20, nilai rata-rata 18,6 dan simpangan bakunya 1,764734. Data *posttest* siswa kelas eksperimen tertera pada tabel berikut:

4.10

Data *posttest* Perkembangan Kreativitas kelas eksperimen

No	X_i	F	F _{kum}	Z	F(z _i)	S(z _i)	F(z _i)-S(z _i)
1	15	1	1	-2,03997	0,0212	0,066667	0,045
2	16	2	3	-1,47331	0,0708	0,2	0,1292
3	17	1	4	-0,90665	0,1841	0,266667	0,0825
4	18	1	5	-0,33999	0,3707	0,333333	0,0373
5	19	3	8	0,226663	0,5871	0,533333	0,0537
6	20	7	15	0,793321	0,7852	1	0,2148
	$\bar{x} = 18,6$						
Varian	3,114286						
S	1,764734						
N	15						

Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas pada siswa kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang berisi nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen.

Tabel 4.11

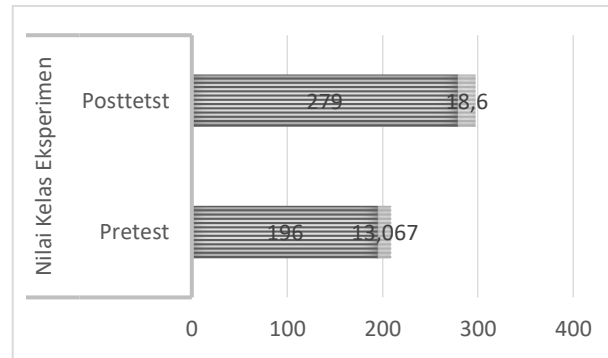
Nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas Kelompok Eksperimen

Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	196	279
Nilai rata-rata	13,067	18,6

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kreativitas kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:

Gambar 4.4

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Eksperimen



Tabel 4.13 Menunjukkan bahwa nilai perkembangan kreativitas Siswa pada kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan dari pre-test ke post-test akibat penggunaan media busy book. Berikut perhitungan N-Gain dalam pengembangan kreativitas berikut perlakuan dengan media busy book berdasarkan data pada gambar di atas:

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{18,6 - 13,067}{20 - 13,067} \\
 &= \frac{5,53}{6,933} \\
 &= 0,79
 \end{aligned}$$

2) Data Hasil Belajar Kelas Kontrols

a) Perkembangan Bahasa kelas Eksperimen

Hasil belajar diukur sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) pada perkembangan bahasa di kelas kontrol. Hasil pemberian *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah 9 dan nilai tertinggi 16 dengan nilai rata-rata 13,13 dan simpangan bakunya 1,8073. Secara ringkas hasil *pretest* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12

Daftar *pretest* Perkembangan Bahasa Kelas Eksperimen

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	9	1	1	-2,2869	0,0113	0,06666667	0,0553
2	11	2	3	-1,18034	0,119	0,2	0,081

3	12	1	4	-0,62705	0,2676	0,26666667	0,0009
4	13	4	8	-0,07377	0,4721	0,53333333	0,0612
5	14	4	12	0,479512	0,6808	0,8	0,1192
6	15	2	14	1,032796	0,8485	0,93333333	0,0848
7	16	1	15	1,586079	0,9429	1	0,0571
Jumlah	197	15					
Rata-rata	13,13333						
Varian	3,266667						
S	1,807392						
N	15						

Selanjutnya hasil pemberian *posttest* pada siswa di kelas kontrol diperoleh nilai terendah 14, nilai tertinggi 20, nilai rata-rata 16,467 dan simpangan bakunya 1,884776. Data *pretest* siswa kelas kontrol tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Data *Posttest* perkembangan Bahasa Kelas Kontrol

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	14	3	3	-1,30873	0,0968	0,2	0,1032
2	15	2	5	-0,77816	0,2206	0,333333	0,1127
3	16	2	7	-0,2476	0,4052	0,466667	0,0615
4	17	5	12	0,282969	0,6103	0,8	0,1897
5	19	2	14	1,344103	0,9099	0,933333	0,0234
6	20	1	15	1,87467	0,9693	1	0,0307
Jumlah	247						
Rata-rata	16,46667						
Varian	3,552381						
S	1,884776						
N	15						

Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan bahasa pada siswa kelas kontrol terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang berisi nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen.

Tabel 4.14

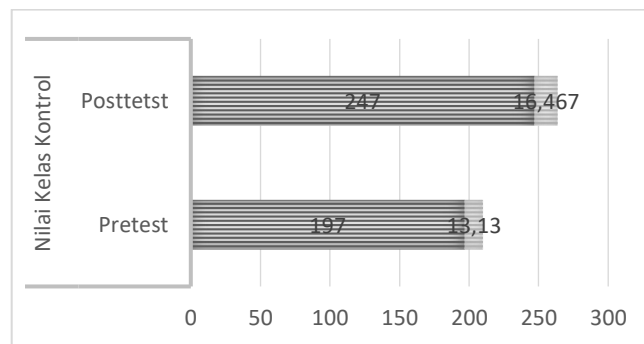
Nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Kontrol

Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	197	247
Nilai rata-rata	13,13	16,467

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kreativitas kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:

Gambar 4.5

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa Kelompok Kontrol



Tabel 4.14 menunjukkan bahwa nilai siswa dari pretest ke posttest di kelas kontrol mengalami peningkatan. N-Gain perkembangan bahasa setelah perlakuan dengan media busy book dapat dihitung sebagai berikut, dengan menggunakan data pada gambar di atas:

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{16,47 - 13,13}{20 - 13,13} \\
 &= \frac{3,34}{6,87} \\
 &= 0,49
 \end{aligned}$$

1) Perkembangan Kreativitas Kelas Kontrol

Hasil belajar diukur sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) pada perkembangan kreativitas di kelas kontrol. Hasil pemberian *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 16

dengan nilai rata-rata 12,467 dan simpangan bakunya 1,995. Secara ringkas hasil *pretest* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15

Data *Pretest* perkembangan Kreativitas Kelas Kontrol

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	8	1	1	-2,23867	0,0129	0,0667	0,0538
2	10	1	2	-1,23628	0,1093	0,1333	0,024
3	11	2	4	-0,73509	0,2327	0,2667	0,0339
4	12	3	7	-0,23389	0,409	0,4667	0,0576
5	13	4	11	0,267304	0,6026	0,7333	0,1307
6	14	2	13	0,768499	0,7764	0,8667	0,0902
7	15	1	14	1,269693	0,8962	0,9333	0,0371
8	16	1	15	1,770888	0,9616	1	0,0384
Jumlah	187						
Rata-Rata	12,46667						
Varian	3,980952						
S	1,995232						
N	15						

Selanjutnya hasil pemberian *posttest* pada siswa di kelas kontrol diperoleh nilai terendah 13, nilai tertinggi 20, nilai rata-rata 16,6 dan simpangan bakunya 2,131398. Data *pretest* siswa kelas kontrol tertera pada tabel berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 4.16

Data *Posttest* perkembangan Kreativitas Kelas Kontrol

No	Xi	F	Fkum	Z	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	13	1	1	-1,68903	0,0985	0,469176	0,1015
2	14	2	3	-1,21986	0,2177	1,407527	0,049
3	15	1	4	-0,75068	0,3936	1,876703	0,1397
4	16	4	8	-0,28151	0,591	3,753405	0,209
5	17	2	10	0,18767	0,8944	4,691756	0,0277
6	18	2	12	0,656846	0,9608	5,630108	0,0392
7	19	1	13	1,126022		6,099283	
8	20	2	15	0		7,037635	
rata	16,6						
varian	4,542857						
S	2,131398						
N	15						

Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas pada siswa kelas kontrol terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang berisi nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen.

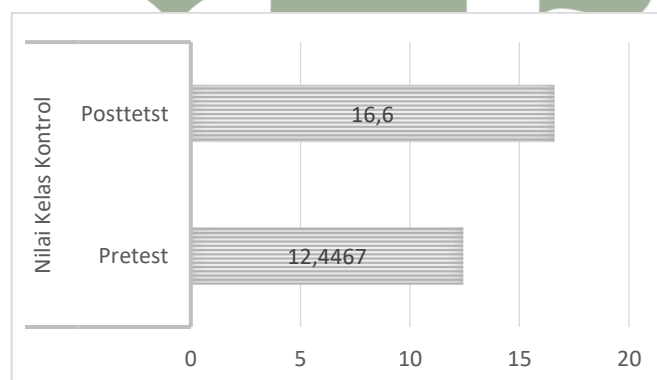
Tabel 4.17

Nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas Kelompok Kontrol

Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttetst</i>
Jumlah	187	249
Nilai rata-rata	12,4467	16,6

Diagram nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kreativitas kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:

Gambar 4.6
Diagram nilai *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas Kelompok Kontrol



Pada kelas kontrol, nilai siswa mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test, seperti terlihat pada Tabel 4.17. Berikut perhitungan N-Gain dalam pengembangan kreativitas berikut perlakuan dengan media busy book berdasarkan data pada gambar di atas:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{16,6-12,4467}{20-12,4467} \\
 &= \frac{4,15}{7,55} \\
 &= 0,55
 \end{aligned}$$

b. Persyaratan Analisis Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah ciri-ciri data yang berdistribusi normal berlaku atau tidak pada sebaran data pada masing-masing kelompok. Uji statistik parametrik hipotesis penelitian ditentukan melalui uji persyaratan analisis data. Uji Lilliefors digunakan untuk menentukan normalitas data penelitian bagi pengujian analisis data. Rangkuman uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors disajikan pada tabel 4.24.

Tabel 4.18
Rangkuman Uji Normalitas Data dengan Uji Lilliefors

Perkembangan	Data	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Bahasa	<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,104	0,220	Normal
	<i>Pretest</i>	Kontrol	0,119	0,220	Normal
	<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,217	0,220	Normal
	<i>Posttest</i>	Kontrol	0,189	0,220	Normal
Kreativitas	<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,119	0,220	Normal
	<i>Pretest</i>	Kontrol	0,131	0,220	Normal
	<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,214	0,220	Normal
	<i>Posttest</i>	Kontrol	0,139	0,220	Normal

Berdasarkan tabel di atas dari perhitungan uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kelas control baik *pretest* maupun *posttest* menunjukkan L_{hitung} dengan harga L_{tabel} . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki data yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada berbagai kelompok tidak menyimpang dari karakteristik data yang homogen. Menggunakan uji Fisher atau rumus statistik F, pengujian homogen dilakukan. Uji homogenitas data uji Fisher dirangkum dalam tabel di bawah ini, dan seluruh perhitungan dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.19
Rangkuman Uji Homogenitas Data Penelitian

Perkembangan	Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Bahasa	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	1,176	2,48	Homogen
	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol			
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	1,219	2,48	Homogen
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol			
Kreativitas	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	1,029	2,48	Homogen
	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol			
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	1,729	2,48	Homogen
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol			

arga tersebut berdasarkan perhitungan uji homogenitas data eksperimen pre dan post test dan kelas kontrol $F_{hitung} < F_{tabel}$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas identik.

Berdasarkan data tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah bahwa siswa kelas eksperimen yang belajar dengan media busy book yang dikembangkan memiliki hasil belajar yang berbeda secara signifikan dengan siswa kelas kontrol yang belajar dengan media yang umum digunakan di sekolah.

Hipotesis diuji setelah ditetapkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen dan terdistribusi normal. Uji beda digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Selisih skor rata-rata posttest dengan skor rata-rata pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Kriteria menerima atau menolak H_0 adalah apakah $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata = 0,05 H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji satu sisi. Rumus uji-t digunakan untuk menghitung pengujian hipotesis. Rumus berikut digunakan karena kedua kelas homogen dan berdistribusi normal:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang akan diuji ialah:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Adapun data hasil hipotesis penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.20

Rangkuman Uji Hipótesis Penelitian

Perkembangan	Rata-rata Nilai Posttest		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol			
Bahasa	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	3,4728	2,048	Ada Perbedaan
Kreativitas	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	3,9935	2,048	Ada Perbedaan

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,4728$ pada perkembangan bahasa, pada perkembangan kreativitas diperoleh nilai $t_{hitung}=3,9935$. Karena pada kedua perkembangan memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa TK Islam Nurul Ahmad Kec yang menggunakan media busy book pada anak usia dini, khususnya usia 5 sampai 6 tahun, perkembangan bahasa dan kreativitasnya berbeda secara signifikan. Persimpangan Kiri Kota di Subulussalam.

Bukti empiris dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media busy book untuk pembelajarannya berkembang lebih cepat dibandingkan kelas kontrol. Keefektifan penggunaan media busy book untuk pembelajaran sebesar 91,3% untuk pengembangan bahasa dan 93% untuk pengembangan kreativitas. Metode berikut digunakan untuk mengetahui keefektifan media busy book:

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{274}{300} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 91,3\%$$

$$\bar{x} = \frac{279}{300} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 93\%$$

Tabel 4.21
Data Besaran Efektifitas Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap
Perkembangan Bahasa dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam
Nurul Ahmad Kota Subulussalam

Perkembangan	Jumlah Nilai	Jumlah Nilai Efektifitas	Kesimpulan
Bahasa	274	91,3%	Sangat Efektif
Kreativitas	279	93%	Sangat Efektif

B. Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran yang disampaikan pada tahap ini adalah produk akhir sebagai media pembelajaran buku yang ditempatkan, pada tahap ini spesialis memimpin angkut terbatas hanya di sekolah tempat ilmuwan memimpin eksplorasi, tepatnya kelas B TK Islam Nurul Ahmad, Simpang. Wilayah Kiri, Kota Subulussalam. Tujuan tahap deployment adalah untuk mensosialisasikan perangkat pembelajaran yang diujikan.

Proses pengembangan temuan penelitian tentang media busy book akan dibahas pada bagian pembahasan ini. Berdasarkan kebutuhan guru dan anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Islam Nurul Ahmad Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam, media yang dihasilkan adalah media pembelajaran busy book untuk mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran, 2) Bagaimana media pembelajaran yang dibuat layak atau valid, dan 3) Bagaimana media pembelajaran yang dibuat praktis? 4) seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan.

Kreativitas dan perkembangan bahasa anak usia dini masih rendah, menurut penelitian pendahuluan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut, antara lain: a) Belum adanya media di banyak sekolah untuk mendorong perkembangan siswa; b) masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi karena tidak peduli dengan media yang digunakan guru; dan c) proses pembelajaran cenderung guru yang tidak membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Dari hasil observasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran baru yang lebih menarik, responsif, dan menarik diperlukan untuk perkembangan anak, khususnya dalam bahasa dan kreativitas. Hasil pengamatan peneliti menjadi dasar untuk mengembangkan media *busy book*.

Langkah awal menyusun media *busy book* bagi anak usia dini ialah menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media, seperti tema, dan subtema. Media ini dibentuk dengan satu tema dan satu subtema bertujuan untuk memudahkan guru dan anak didik dalam memahami suatu pembelajaran, dalam media *busy book* ini mengusung tema lingkungan dan subtema keluargaku.

Langkah selanjutnya ialah membuat media sesuai dengan indikator perkembangan bahasa dan kreativitas menurut undang-undang. Produk yang dikembangkan kemudia divalidasi oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi dan 3 guru sebagai pengguna. Terakhir produk yang divalidasi kemudian direvisi sesuai saran dan masukan dari setiap validator.

Media pembelajaran *busy book* terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media, materi dan guru sebagai pengguna. Deskripsi dari ketiga validator tersebut memenuhi kriteria sangat valid

1. Kelayakan produk

Kelayakan media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan mengacu pada kualitas produk. Media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan guru. Deskripsi dari ketiga validator tersebut memenuhi kriteria valid, berikut deskripsi ketiga validator tersebut: (a) hasil validasi ahli materi 87,5% masuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut sudah tepat digunakan. Namun ahli materi menambahkan beberapa saran sebagai pelengkap agar tentunya media tersebut lebih baik lagi. (b) hasil validasi dari ahli media dengan nilai 92% termasuk kategori termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan tampilan media sangat menarik. Namun demikian, validator ahli media juga menambahkan beberapa saran agar media yang dihasilkan dapat lebih baik lagi sebelum diujicoba di lapangan. (c) hasil dari tanggapan guru ialah 93% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat baik digunakan dan benar-benar dibutuhkan di sekolah tempat penelitian.

Rekapitulasi hasil uji kelayakan dari pakar media, pakar modul serta asumsi guru terhadap media pembelajaran yang dibesarkan rata-rata totalitas presentase ialah 91%, sehingga hasil uji kelayakan dari para pakar serta guru terhadap media *busy book* berada pada jenis sangat valid.

Hasil riset ini sejalan dengan komentar Daryanto (2013) yang berkata kalau media *busy book* ialah media yang sangat menarik digunakan karena media ini bisa dirancang cocok dengan tema sehingga mensimulasi pertumbuhan anak usia dini. Berikutnya media *busy book* bisa tingkatkan sebagian pertumbuhan lainnya sebagaimana riset yang dicoba oleh Qonitah Faizatul Fitriyah dkk (2022) dengan

judul riset “Pengembangan Media Busy Book dalam Pendidikan Motorik Halus Anak 4-5 Tahun” produk yang dihasilkan ialah media busy book dalam meningkatkan motorik halus anak dengan mendapatkan nilai validasi dari para pakar validator sebesar 92% perihal tersebut membuktikan jenis sangat baik.

Berikutnya pada riset oleh Nur Aprita dkk (2021) dengan judul riset “*Development of Busy Book Media to Improve Preliminary Reading and Cognitive Development Of Early Children*” riset ini menciptakan produk media *busy book* yang bertujuan buat tingkatan keahlian dini membaca serta kognitif anak. Sehabis dicoba validasi diperoleh nilai 3,25 untuk validasi modul dengan jenis kategori “layak”, berikutnya validasi media diperoleh nilai 3,5 dengan jenis kategori “sangat layak”. Sehingga dari hasil validasi tersebut bisa disimpulkan kalau media *busy book* yang dikembangkan layak buat digunakan dalam pendidikan.

2. Kepraktisan produk

Karakteristik kedua dari produk yang berkualitas ialah praktis. Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket pada uji coba I media yang peneliti kembangkan sudah dikategorikan praktis yakni dengan perolehan nilai presentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Namun demikian masi hada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki agar media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan praktis dan layak digunakan pada proses belajar mengajar.

Penemuan riset ini dengan riset yang dicoba oleh Islamiah dkk (2018) dengan judul pelaksanaan Startegi Bermain Lewat Media *Busy Book* Buat Tingkatan Fsik Motorik Halus Anak Usia dini” riset ini pula menarangkan kalau media busy book sangat instan gampang serta nyaman digunakan untuk anak usia dini dengan pemerolehan nilai instan 90% yang tercantum jenis sangat instan.

3. Efektivitas media pembelajaran *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativita anak usia dini

Daya guna pendidikan merupakan salah satu standar kualitas pembelajaran yang diukur lewat pencapaian tujuan. Daya guna pendidikan bisa pula dimengerti selaku ketepatan dalam mengelola sesuatu kondisi (Miarso, 2004). Berikutnya Hamalik (2012) melaporkan kalau pendidikan yang efisien merupakan pendidikan yang membagikan peluang kepada siswa buat belajar secara mandiri buat melaksanakan kegiatan seluas-luasnya buat belajar. Membagikan peluang seluas-luasnya buat belajar mandiri kepada siswa hendak membantunya menguasai konsep yang dipelajari. Dengan demikian efektivias pendidikan ialah dimensi keberhasilan interaksi atara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa dalam suasana keadaan pembelajaran dalam rangka menggapai tujuan pendidikan.

Keefektifan media *busy book* diukur dengan menggunakan analisis *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap perkembangan bahasa dan kreativitas pada akhir kegiatan pembelajaran selesai.

Uji *t independent* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersedia pada tabel 4.12. Nilai t_{hitung} untuk *pretest* pada perkembangan bahasa ialah 0,5879 dan harga t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ yaitu 2,048. Dan hasil *pretest* pada perkembangan kreativitas diperoleh nilai t_{hitung} 1,1421 dan harga t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ yaitu 2,048. Oleh karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada *pretest* tidak terdapat perbedaan rata-rata antara perkembangan bahasa dan kreativitas kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan kesetaraan kemampuan awal siswa sebelum menerima

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda yakni *busy book*.

Nilai t_{hitung} untuk *posttest* perkembangan bahasa adalah 3,4728 dan pada *posttest* perkembangan kreativitas diperoleh nilai 3,9935 dengan harga t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ yaitu 2,048. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata tingkat perkembangan yang dialami oleh siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen berbeda nyata dengan kelas kontrol yang mendapat pembelajaran melalui materi pembelajaran buku bergambar. Kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda rata-rata sebesar 2,00 per orang.

Penelitian ini menemukan bahwa keefektifan produk pada pengembangan bahasa sebesar 91,3% dengan kategori sangat efektif, dan pada pengembangan kreativitas diperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat efektif, hal ini terlihat dari hasil besarnya nilai pengaruh dari media buku yang dikembangkan ini. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa media yang menarik berdasarkan *busy book* yang dikembangkan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap bahasa dan perkembangan kreatif anak-anak.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Robingatin dan Zakiyah Ulfah (2019) yang menjelaskan bahwa berbagai pendekatan digunakan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, antara lain: 1) berpusat pada kebutuhan anak, khususnya pendidikan yang selalu memperhatikan kebutuhan anak. 2) Pembelajaran berbasis bermain, yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode, dan materi yang menarik sehingga mudah

dipahami oleh anak. 3) orisinal dan kreatif, khususnya pembelajaran yang dapat membangkitkan minat anak, mendorong pemikiran kritis, dan mengarah pada penemuan-penemuan baru. 4) lingkungan yang kondusif, dengan kata lain lingkungan belajar dibuat semenarik dan menyenangkan mungkin dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain dan belajar. 5) Menggunakan pembelajaran terpadu, yaitu model pembelajaran terpadu yang menjauhi mata pelajaran yang menurut anak menarik (pusat minat), sehingga anak dapat dengan mudah dan jelas memahami berbagai konsep dan pembelajaran menjadi bermakna bagi mereka.

Dengan nada yang sama, teori konstruksi Piaget, Vygotsky, dan Gardner menegaskan bahwa interaksi dengan orang lain membentuk kognisi dan perkembangan bahasa. Anak-anak akan dapat belajar bahasa dengan sebaik-baiknya jika mereka diberi kegiatan. Anak-anak harus didorong untuk sering berkomunikasi selama kegiatan ini. Selain itu, Vygotsky berpendapat bahwa bimbingan dan pengajaran orang dewasa diperlukan untuk perkembangan bahasa anak-anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Psikolog terkenal Erick Erikson mengatakan bahwa perkembangan kreatif seorang anak terjadi antara usia tiga setengah hingga enam tahun (Santrock, 2007: 343) Potensi kreatif anak tidak serta merta berkembang. Pemberian kesempatan untuk sibuk berkreasi sangat diperlukan untuk pengembangan kreativitas. sehingga orang tua dan guru perlu berperan dalam membantu anak menjadi manusia yang kreatif. Menurut Suratno, kreativitas adalah kegiatan imajinatif yang menunjukkan kecerdasan dari pikiran yang diberdayakan untuk menghasilkan suatu produk atau

memecahkan suatu masalah dengan caranya sendiri. (2005: Suratno 24) Kreativitas merupakan bagian dari karya atau produksi.

Selain itu, Nilmayani et al. (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Terpadu Filosopa Kubu Babussalam Rokan Hilir” menguatkan temuan penelitian ini. Dalam penelitian tersebut dievaluasi kemampuan membaca awal anak sebelum menggunakan media busy book, dan ditemukan beberapa anak yang belum menguasai kemampuan tersebut dengan baik. Hasil pretes kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Filosopia Terpadu Kubu Babussalam Rokan Hilir dapat diketahui memiliki skor total 196 dengan persentase 59% pada kategori Awal Berkembang (MB) pada kelas eksperimen dan skor total 203,7 dengan persentase 50,9% pada kategori awal berkembang (MB) di kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh analisis manajemen data dan dua kelas-kelas eksperimen dan kontrol menggunakan model dan media pembelajaran dengan cara yang serupa, tetapi proses pembelajarannya berbeda.

Penilaian kemampuan membaca awal anak dilakukan setelah anak mengikuti media game busy book. Pemaparan data setelah posttest adalah sebagai berikut: pada kelas eksperimen diperoleh nilai total 330,6 dengan persentase 82,6% pada kategori sangat berkembang (BSB), dan pada kelas kontrol sebesar 255,9 dengan persentase Persentase 63,9% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pretest nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 59% pada kategori mulai berkembang (MB), dan meningkat menjadi 82,6% pada kategori sangat berkembang (BSB) pada posttest setelah menggunakan media busy book. Terlihat

bahwa peningkatan pada kelas eksperimen cukup tinggi sedangkan pada kelompok kontrol sangat minim.

Meningkatnya signifikansi hasil belajar anak menunjukkan hal ini. Namun pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan media busy book terlihat peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa PAUD Filosfia Terpadu Babussalam Rokan Hilir dapat ditingkatkan melalui penggunaan media busy book.

Selain itu, Citra Purnamasari dkk. (2021) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Busy Books Terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-Kanak” yang perlakuannya diberikan selama empat kali pertemuan. Mengenai uraian peneliti tentang bagaimana mereka menggunakan media busy book untuk menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol-simbol yang melambangkannya dengan media yang disediakan, yang terbuat dari kain flanel, Situasi ditentukan oleh guru, media disiapkan, dan anak-anak diperlihatkan apa yang ada di media. Mereka kemudian membaca gambar-gambar di media satu per satu. Anak-anak berdiri di depan guru dan peneliti untuk menyusun huruf-huruf yang sesuai dengan kata-kata yang mereka lihat. Peneliti membantu anak-anak mengetahui cara mengenali huruf dan membuat mereka bersemangat menulis surat. Selain itu, hipotesis Uji Wilcoxon diuji, dan hasil yang diperoleh adalah $T_{hitung} >$ dari T_{tabel} , menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai posttest membaca anak pada penelitian ini adalah 100 persen.

Selain itu, I Wayan Suwatra dkk. (2019) melakukan penelitian sebelumnya tentang kemampuan pemecahan masalah anak dengan judul “Pengaruh Media Busy Books Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak TK Kelompok A”.

Perbedaan hasil analisis statistik deskriptif antara kedua kelompok sampel tersebut mengungkapkan adanya perbedaan antara pembelajaran dengan media pembelajaran busy book dan metode konvensional. Secara deskriptif dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelompok kontrol sebesar 34,18, kemampuan pemecahan masalah rata-rata kelompok eksperimen sebesar 48,55.

Karena penggunaan media *busy book* mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pemecahan masalah pada setiap halaman *busy book*, adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media busy book memberikan dampak yang lebih besar terhadap kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Menurut teori Hamalik (2005 :26), penggunaan media pembelajaran *busy book* juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan minat kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar (2014:25), media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi anak. menegaskan bahwa media pembelajaran berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, dan mendukung perkembangan optimal anak.

4. Kekuatan penelitian

Media *busy book* telah divalidasi efektivitasnya. Media ini telah layak dan efektif digunakan berdasarkan uji validasi tim ahli dan uji coba lapangan. Kekuatan media *busy book* adalah kebaruan yang dimiliki media. Masih jarang yang meneliti tentang media *busy book* ini terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, walaupun untuk perkembangan bahasa sudah banyak dibahas pada penelitian

terdahulu. Berdasarkan kebaruan tersebut kekuatan/keunggulan produk media *busy book* ialah:

- a. Media *busy book* yang dikembangkan ini memudahkan guru dalam membanu meningkatkan perkembangan anak sebab media dirancang sesuai dengan tema dan subtema, sehingga pada media tidak mencampur beberapa tema yang membuat sebuah media tidak fokus dalam pembelajaran.
- b. Media yang dikembangkan memudahkan guru untuk dapat digunakan kembali, contohnya seperti tugas pada media, ketika kertas tugas sudah habis digunakan, guru bisa membuat kembali dengan meniru tugas yang sebelumnya.

5. Keterbatasan penelitian

Selain memiliki kekuatan, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, diantaranya adalah:

- a. Penelitian ini dilakukan terbatas pada subjek anak usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam.
- b. Bagi siswa, media ini bukan satu-satunya cara untuk belajar. Zat yang terkandung dalam produk ini hanya dapat diakses secara minimal. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pelengkap lainnya selain yang satu ini.
- c. Penelitian ini masih sebatas membandingkan hasil perkembangan *pretest* dan *posttest*.