



PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK ISLAM NURUL AHMAD

Lilis Darmila¹, Wahyuddin Nur Nst^{2(*)}, Rusydi Ananda³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹²³

rickapuspita@gmail.com¹, wahyuddinnurnsti@uinsu.ac.id², rusydiananda@uinsu.ac.id³

Abstract

Received: 05 September 2023
Revised: 05 September 2023
Accepted: 15 November 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efisiensi media pembelajaran *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini di TK Islam Nurul Ahmad. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian menggunakan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan pendekatan Model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Ahmad. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas memperoleh nilai validasi dari ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori layak dan nilai dari validator ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Untuk praktisi produk memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, dan untuk efektifitas media *busy book* diperoleh dengan metode eksperimen dengan membandingkan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas siswa yang menggunakan media *busy book* pada anak usia dini yakni usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Ahmad.

Keywords: Media; *Busy book*; Perkembangan Bahasa; Perkembangan Kreativitas

(*) Corresponding Author: Nst, wahyuddinnurnsti@uinsu.ac.id

How to Cite: Darmila, L., Nst, W. N., & Ananda, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK ISLAM NURUL AHMAD. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 52-60

INTRODUCTION

Manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami perkembangan. Secara teori, perkembangan manusia akan dimulai sejak dini, manusia yang berada pada usia dini adalah mereka yang rentang usianya 0 sampai 6 tahun. Masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi seorang anak. Itulah mengapa sangat penting untuk memaksimalkan perkembangan kemampuan manusia sejak periode ini. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan usia dini merupakan bentuk upaya orang dewasa dalam mengembangkan setiap perkembangan yang ada pada anak yang berusia 0 sampai dengan 8 tahun untuk mencapai tujuan perkembangan yang lebih baik. Di masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dari segi kognitif, motorik, bahasa, seni, agama dan sosial emosional. Sebagaimana yang dituliskan dalam Permendikbud Republik Indonesia pasal 1 tahun 2014 menerangkan bahwasanya pendidikan usia dini merupakan upaya untuk membina anak usia 0 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi usia selanjutnya

dengan melalui pemberian rangsangan dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan bagi anak sejak menentukan perkembangan karakteristik serta kepribadian seorang anak. Pada usia ini anak sudah mampu menerima informasi dan merekam informasi tersebut. Maka dari itu, sebagai orang dewasa atau tenaga pendidik tentu harus menemani periode-periode yang ada pada anak (Sum & Taran, 2020). Misalnya, periode kepekaan anak, periode keegoisan anak (egosentris), periode meniru, kelompok, dan bereksplor. Menurut Hurlock (2007), perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman (Desmita, 2016).

Sujiono (2013) mengemukakan penting bagi pendidik dan orang dewasa untuk menemani anak pada setiap periode perkembangannya. Ia juga melanjutkan beberapa tahapan yang dapat dilakukan pendidik atau orang dewasa dalam menemani perkembangan anak diantaranya : 1) Perlu menyediakan stimulus yang menarik seperti media pembelajaran atau permainan yang dapat memicu perkembangan anak; 2) Karena anak masih berada dalam masa egosentris maka pendidik perlu memberi pengertian secara bertahap agar anak usia dini dapat menjadi makhluk sosial yang baik; 3) Selama anak berada dalam masa meniru maka pendidik atau orang dewasa perlu mencontohkan hal-hal yang baik atau menceritakan tokoh-tokoh yang baik kepada anak; 4) Biarkan anak bermain dengan temannya, namun tetap perlu pengawasan oleh pendidik atau orang dewasa yang; 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi baik itu dengan memanfaatkan benda sekitarnya atau menjelajahi hal-hal yang baru untuk anak namun tetap dalam pengawasan pendidikan orang dewasa; dan 6) Tidak terlalu membesarkan amarah terhadap anak sebab dapat menjadikan karakter anak yang lebih keras nantinya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tertulis bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh stimulasi bermakna yang pendidik berikan sejak masa usia dini. Maka dari itu, penting bagi pendidik dan orang dewasa untuk memperhatikan segala aspek perkembangan pada anak usia dini. Aspek yang berkembang pada anak usia dini meliputi bahasa, kognitif, motorik, emosional, seni, moral dan agama. Perkembangan bahasa pada anak berfungsi sebagai alat komunikasi, hal ini juga sama pentingnya bagi orang dewasa (Samsuddin & Akmalia, 2017). Bahasa merupakan hal yang penting untuk dikembangkan kepada anak usia dini sebab, dengan bahasa seorang anak dapat menceritakan pengalamannya sehari-hari, dan sebagai alat dalam bersosialisasi dengan orang disekitarnya.

Sebagaimana Hurlock (2007) menyatakan bahwa perkembangan bahasa sangatlah penting karena bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, membaca, menulis, berbicara atau mendengarkan orang lain, bahasa juga menjadi alat komunikasi untuk mendeskripsikan kejadian-kejadian yang ada dalam sehari-hari (Robingatin & Ulfa, 2019). Pada anak usia dini, perkembangan bahasa akan terlihat pada bagaimana ia berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini juga harus dikembangkan, sebab dalam menghadapi dunia, anak kedepannya perlu banyak mencetuskan ide-ide dan kreativitas baru. Maka, masa usia dini merupakan masa yang sangat baik dan tepat dalam meningkatkan setiap perkembangannya baik bahasa dan kreativitasnya.

Menurut Munandar (dalam Ngalimun, 2013), kreativitas merupakan reaksi manusia dalam merasakan dan mengamati masalah, menilai suatu masalah sehingga membuat dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mengetes kembali dugaan tersebut sehingga akhirnya hasil dugaan akan dicetuskan. Pendapat ini sejalan dengan Sunrock (dalam Sit, 2016) yang menyatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu ide-ide baru ataupun hal-hal baru yang unik dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya perkembangan bahasa dan kreativitas merupakan hal yang penting dalam pengembangan anak usia dini, sebab setiap perkembangan anak harus disiapkan lebih matang yakni dimulai dari sedini mungkin dengan berbagai cara mulai dari media, metode, strategi dan sebagainya. Dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak tentu seorang guru membutuhkan sebuah media pembelajaran, media merupakan alat komunikasi yang dipakai guru dalam sebuah pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada anak didik (Uno, 2016). Oleh karena itu, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus ada dalam proses pembelajaran, sehingga mengharuskan guru untuk mengadakan media pembelajaran yang menarik dan up to date guna mencapai hasil belajar anak secara maksimal.

Di era pendidikan sekarang ini, para pendidik harus menyesuaikan penggunaan media pembelajarannya dengan materi yang telah disiapkan untuk peserta didiknya. Daripada hanya mengandalkan buku teks atau kemampuan mereka sendiri, pendidik harus menggabungkan berbagai alat pembelajaran untuk memfasilitasi transformasi pengetahuan. Ketika semangat pendidikan abad ke-21 menghadirkan tantangan baru, para pendidik diharapkan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menjamin hasil pembelajaran yang optimal (Supriyono, 2018). Harapannya, media pembelajaran dapat menjadi motivator bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai katalis untuk meningkatkan semangat siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi penuh mengajar dan belajar kegiatan (Pito, 2018).

Hasil pengamatan di lapangan, peneliti menemukan beberapa anak usia 5-6 tahun dari TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam yang masih bingung menyebutkan beberapa nama hewan, sehingga gurunya menyebutkan ciri-ciri hewan tersebut terlebih dahulu agar anak mengingat hewan yang dimaksud. Selain itu, diketahui beberapa anak yang sulit membedakan warna seperti warna kuning disebut dengan warna merah, warna hijau disebut dengan warna kuning, dan warna merah muda (pink) disebut dengan warna merah. Selanjutnya, beberapa anak diketahui mengalami kesulitan menyebutkan nama buah-buahan dalam bahasa Indonesia. Beberapa diantaranya masih menyebut dengan menggunakan bahasa daerah, misalnya buah durian, anak-anak lebih mengenal istilah terutung untuk menyebut buah durian. Hal ini dikarenakan anak-anak pada usia tersebut lebih familiar dengan istilah terutung atau sering mendengar ucapan ini dari lingkungan sekitar daripada menggunakan istilah durian itu sendiri. (terutung: bahasa daerah Subulussalam, Aceh).

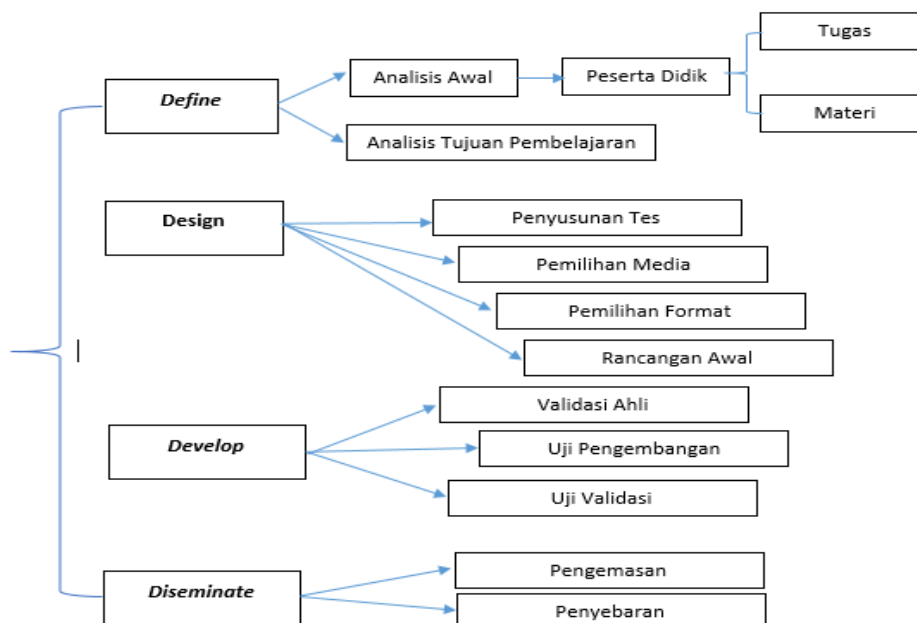
Media yang dipakai dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam salah satunya adalah dengan menggunakan buku bergambar yang dibuat sendiri oleh gurunya. Gambar-gambar yang dicetak sesuai dengan tema dan disusun dalam file box. Melalui gambar-gambar tersebut guru memberikan stimulus untuk mencapai perkembangan bahasa dan kreativitas anak. Menurut peneliti, media yang digunakan untuk mencapai perkembangan bahasa dan kreativitas belum efektif, hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti didapati beberapa anak tidak fokus dan tidak memperhatikan gambar yang disajikan oleh gurunya. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran yang dimanfaatkan di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mengusulkan pemanfaatan media *busy book*. Media *busy book* merupakan alat yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan bahasa dan kreativitas anak selama proses belajarnya. *Busy book* biasanya terdiri dari halaman-halaman berbahan kain flanel dengan gambar-gambar yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan imajinatif anak (Rizki, Oktariana, & Hayati³, 2021).

Pada tahun 2021, Ilyas dan rekannya melakukan penelitian dengan topik media *busy book* yang menunjukkan bahwa media buku sibuk memiliki potensi besar sebagai alat yang

berharga dalam pendidikan anak usia dini (Ilyas, Amal, Asti, & Hajerah, 2021). Penerapan media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak dimana pada pra siklus pemanfaatan media *busy book* sebesar 52,94% meningkat menjadi 64,70% pada siklus I dan 88,23% pada siklus II (Safitri, Afifulloh, & Anggraheni, 2019). Seperti yang diungkapkan Daryanto pada tahun 2013, media *busy book* menawarkan banyak manfaat (Daryanto, 2013). Dapat digunakan untuk tema apa saja, disesuaikan dengan kreasi kita masing-masing, dan setiap gambar dapat disusun secara mandiri. Selain itu, dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan unik anak-anak, digunakan kembali berkali-kali, dan menghemat waktu dan energi. Karena warnanya yang cerah dan aktivitasnya yang menarik, media *busy book* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak. Hasilnya, para peneliti menyimpulkan bahwa ini adalah sumber daya berharga bagi guru untuk dimasukkan ke dalam kurikulum mereka dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas peserta didik khususnya di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran *Busy book*. Model ini sebagai upaya menyempurnakan kualitas model yang dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis dan empiris. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D, terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Subjek dari penelitian yaitu subjek pada kelompok kecil dan subjek pada kelompok besar. Subjek pada kelompok kecil adalah lima siswa 5 anak usia 5-6 tahun, pemilihan siswa ini berdasarkan rekomendasi dari guru kelasnya. Sedangkan subjek pada kelompok besar adalah berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1.
Bagan Pengembangan Media Model 4D

RESULTS & DISCUSSION

Results

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Proses pemanfaatan media *busy book* untuk menumbuhkan bahasa dan kreativitas pada anak usia dini dicapai melalui serangkaian langkah. Langkah awal dalam proses pengembangan ini memerlukan analisis terhadap persyaratan yang diperlukan. 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 beberapa analisis ditemukan mulai dari analisis peserta didik diantaranya media yang digunakan banyak yang membuat anak tidak tertarik dalam belajar, bahkan anak belum mampu menyebutkan nama hewan, belum rapi dalam mewarnai, dan masih banyak peserta didik tidak konsentrasi saat pembelajaran. Adapun proses pengembangan tujuan pembelajaran meliputi penguraian indikator hasil pembelajaran menjadi unsur-unsur yang lebih spesifik, yang kemudian disesuaikan dengan hasil analisis materi dan tugas sebelumnya. Tujuan pembelajaran tersebut sangat selaras dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dituangkan dalam kurikulum 2013. Berdasarkan dari beberapa pendefenisian analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dikembangkannya media *busy book* memang sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini.

2. Tahap *Perancangan* (*Design*)

Pembuatan desain media berlangsung selama 3 bulan dengan fokus pada tema Lingkungan subtema Rumahku. Adapun langkahnyadi mulai dari memilih bahan topik materi yang sesuai, menetapkan kriteria, kemudian mendesain awal dengan menggunakan bahan kain panel dan beberapa bahan lainya sebagai pendukung pembuatan media *busy book*. Selanjutnya di uji coba kepada kepada 1 sampai 2 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*)

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 berada disekitar, melatih motorik halus anak, melatih komunikasi anak dan mengenalkan warna pada anak. Tahap validasi media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini dilakukan oleh beberapa dosen ahli yaitu Prof. Dr. Masganti Sit, M.Ag sebagai validator ahli media, dan Dr. Ahmad Syukri, M. Pd selaku validator ahli materi. Kedua ahli tersebut merupakan dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen pascasarjana PAI Konsentrasi PIAUD.

Berdasarkan hasil perhitungan presentase kelayakan berpedoman interpretasi kelayakan, bahwa media *busy book* secara konstruk dinyatakan “sangat layak” dengan memperoleh presentase 92%. Meskipun dinilai sangat dapat dicapai, namun masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan agar dapat mencapai tingkat optimal. Hasil perhitungan persentase kelayakan menunjukkan bahwa pengembangan konten media *busy book* dinilai “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.

Setelah dilakukan evaluasi secara cermat, kedua validator sepakat bahwa media *busy book* sangat sesuai untuk digunakan dalam bidang pendidikan, baik dari segi isi maupun kerangka kerjanya. Namun ada modifikasi tertentu yang perlu diterapkan untuk meningkatkan daya tarik visual dan membuatnya lebih menarik bagi siswa. Setelah mendapat masukan dari validator, diperoleh koreksi, kritik, dan saran dan dijadikan bahan untuk merevisi media buku sibuk. Seperti yang telah dijelaskan di atas, evaluasi praktisi media *busy book* terhadap pengembangan produk media *busy book* dihitung berdasarkan total bobot kuesioner dikalikan 100%, dan dibagi dengan bobot maksimum setiap item pertanyaan kuesioner, yaitu 45. Perhitungan ini menghasilkan nilai persentase sebesar 93%. Dilihat dari pedoman tingkat kepraktisan, terlihat bahwa media buku sibuk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. 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 1 di bawah ini:

Tabel 1.
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

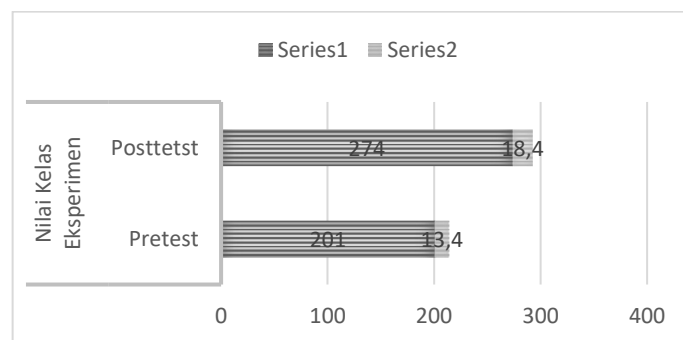
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *busy book* untuk mengembangkannya bahasa dan kreativitas anak usia dini presentasi melalui beberapa tahap yaitu: 1) dosen ahli materi, 2) dosen ahli media, dan 3) Praktisi media *busy book*.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

a. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan dengan memilih dua kelas sampel. Kelas yang dipilih adalah kelas eksperimen (BX) yang berjumlah 15 peserta didik dan kelas control (BY) yang berjumlah 15 peserta didik. pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kretivitas. 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 kretivitas baik secara *pretest* dan *posttest*.

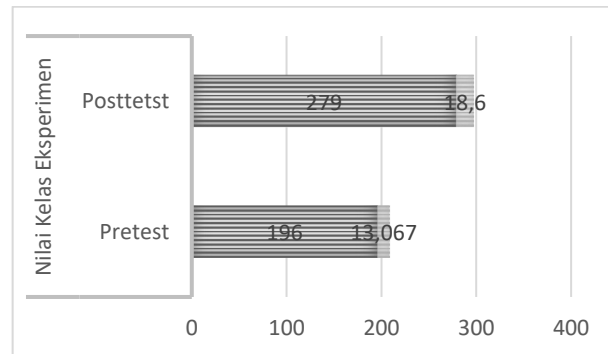
Hasil pemberian *pretest* perkembangan bahasa pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 16 dengan nilai rata-rata 13,4 dan simpangan bakunya 1,8822. Selanjutnya hasil pemberian *posttest* pada siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 14, nilai tertinggi 20, nilai rata-rata 18,4 dan simpangan bakunya 2,02837. Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan Bahasa pada siswa kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 2.

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

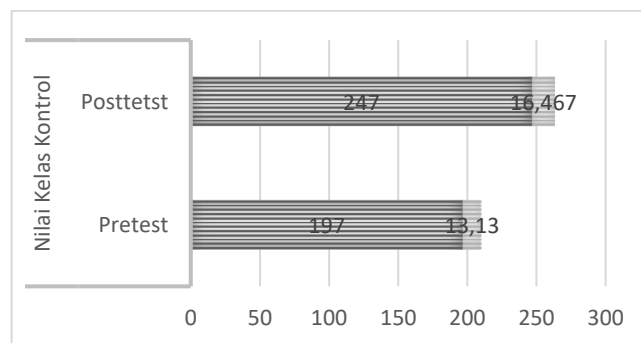
Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang terdapat pada gambar di atas maka dapat dihitung N-Gain pada perkembangan Bahasa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *busy book*. Dengan demikian sesuai dengan hasil perhitungan, nilai N-Gain sebesar = 0,76. Selanjutnya hasil pemberian *pretest* pada perkembangan kreativitas siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 9 dan nilai tertinggi 17 dengan nilai rata-rata 13,067 dan simpangan bakunya 1,9808. Kemudian 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. Hasil pemberian *pretest* dan *posttest* Perkembangan Kreativitas pada siswa kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Diagram nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kreativitas kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3.

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

Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa nilai perkembangan kreativitas siswa dari *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media *busy book*. Setelah menganalisis data yang disajikan pada gambar di atas, dapat diketahui N-Gain yang terkait dengan peningkatan kreativitas menyusul pemanfaatan media buku sibuk sebagai pengobatan. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai N-Gain berada pada 0,79. Di kelas kontrol, *pretest* menghasilkan skor berkisar antara 9 sampai 16, dengan rata-rata 13,13 dan standar deviasi 1,8073. Setelah pelaksanaan *posttest*, skor berkisar antara 14 hingga 20, dengan rata-rata 16,467 dan standar deviasi 1,884776. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam perkembangan bahasa. Gambar 3 menggambarkan diagram nilai *pretest* dan *posttest* untuk pengembangan kreativitas kelompok eksperimen:



Gambar 4.

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

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* kelas kontrol mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang terdapat pada gambar di atas maka dapat dihitung N-Gain pada perkembangan bahasa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *busy book*. Dengan demikian sesuai dengan hasil perhitungan, nilai N-Gain sebesar = 0,49. 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. 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.

CONCLUSION

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi tentang tingkat kelayakan materi serta bagaimana strategi pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran *busy book* berkategori sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dimana hasil yang diperoleh ialah sebesar 87,5%. Selanjutnya penilaian yang diberikan oleh ahli media tentang kelayakan tampilan serta cara penggunaan media pembelajaran *busy book* berkategori sudah sangat layak untuk digunakan dengan pemerolehan nilai presentase sebesar 92%. Sedangkan untuk hasil penilaian praktisi media *busy book* tentang kelayakan desain, kemudahan media dan daya tarik media sudah sangat layak untuk digunakan, dengan pemerolehan nilai sebesar 93%. Ketiga hasil penilaian di atas memperoleh nilai rerata sebesar 91% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji efektifitas media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini yakni dari hasil perhitungan diperoleh $t\text{-hitung} = 3,4728$ pada perkembangan bahasa, pada perkembangan kreativitas diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 3,9935$. Karena pada kedua perkembangan memperoleh nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas siswa yang menggunakan media *busy book* pada anak usia dini yakni usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Ahmad.

REFERENCES

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. B. (2007). *Perkembangan Anak (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Ilyas, S. N., Amal, A., Asti, A. S. W., & Hajerah. (2021). Pengembangan Media *Busy book* pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–16.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.
- Rizki, E., Oktariana, R., & Hayati, F. (2021). Pengembangan Permainan *Busy book* Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun TK SAVE The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Robingatin, & Ulfa, Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Sleman: Ar-ruzz media.
- Safitri, D., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2019). Penggunaan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok b1 di ra panglima sudirman sumbersekar dau malang. *Jurnal Dewantara*, 1(2), 47–56.
- Samsuddin, & Akmalia, R. (2017). Tafsir Ayat-Ayat Alquran Tentang Komunikasi Pendidikan. *Almufida: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 95–106.
- Sit, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT indeks.
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Uno, H. B. dan N. L. (2016). *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.