

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUSY BOOK BENDA LANGIT UNTUK TK AL-IKHLAS PERBUTULAN

Ine Rachmawati¹, Viar Dwi Kartika², Nia Aghniyatul Ilmi³

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat, 45133

e-mail: ine.rachmawati@cic.ac.id¹, viardk@cic.ac.id², nia.ilmi.dkv.19@cic.ac.id³

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik sesuai dengan tahapan usianya. Salah satu TK yang terdapat di Kabupaten Cirebon yaitu TK Al-Ikhlas Perbutulan. Institusi ini baru menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka pada awal tahun 2023, setelah melakukan wawancara dan observasi terdapat kurangnya media pembelajaran untuk tema “Imajinasiku” pada subtema “Benda Langit”. Pada media pembelajaran sebelumnya menggunakan media mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan menonton dari youtube menggunakan proyektor akan tetapi persediaan proyektor hanya ada satu di TK Al-Ikhlas, bila hanya menonton saja peserta didik kurang berinteraksi langsung dengan pembelajaran yang diterangkan. Setelah melakukan angket kepada seluruh guru TK Al-Ikhlas maka dipilihlah media pembelajaran *Busy Book* yang diharapkan dapat membantu peserta didik lebih interaktif, lebih fokus, dan memancing daya berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE yang meliputi meliputi lima tahapan, yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Metode pengumpulan data dimulai dari wawancara, observasi, angket dan kepustakaan. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka di rancanglah media pembelajaran *Busy Book* yang terbuat dari kain *flannel* dengan menyesuaikan capaian pembelajaran pada tingkat usia 5-6 tahun pada kurikulum merdeka.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Busy Book, Benda langit*

ABSTRACT

Early childhood is unique and has characteristics according to its age stage. One of the kindergartens in Cirebon Regency, namely Al-Ikhlas Perbutulan Kindergarten. This institution only implemented independent curriculum learning in early 2023, after conducting interviews and observations there was a lack of learning media for the theme "My Imagination" on the subtheme "Sky Object". In the previous learning media using media working on LKA (Children's Worksheets) and watching YouTube with a projector, but there is only one projector supply at Al-Ikhlas Kindergarten, if you only watch it, students do not interact directly with the learning being explained. After conducting a questionnaire to all Al-Ikhlas Kindergarten teachers, Busy Book learning media was chosen which is expected to help students be more interactive, more focused, and provoke creative thinking. This research uses the ADDIE model method which includes five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The data collection method starts from interviews, observations, questionnaires and literature. Based on the data that has been obtained, the Busy Book learning media made of flannel fabric is designed by adjusting the learning outcomes at the 5-6 year age level in the independent curriculum.

Keyword: *Learning Media, Early Childhood, Busy Book, Sky Object*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ada salah satu TK yang terdapat di Kabupaten Cirebon yaitu TK Al-Ikhlas Perbutulan merupakan institusi Pendidikan yang bergerak dalam bidang pendidikan usia dini dan pendidikan agama. Telah berdiri pada 2 Februari 2015 dengan alamat Jl. Fatahilah No. 66, Perbutulan, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat. Institusi ini baru menerapkan pembelajaran kurikulum Merdeka pada awal tahun 2023.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Al-Ikhlas Perbutulan pada tanggal 27 Maret 2023, peserta didik pada tahun 2023 berjumlah 82 anak yang dibagi kedalam dua kelas, yaitu kelas A dengan rentan usia 4-5 tahun dan kelas B dengan usia 5-6 tahun. Minat belajar peserta didik cenderung lebih aktif dan antusias ke praktek langsung seperti melakukan praktek membuat kreasi kebun binatang dari kertas bergambar, tusuk gigi dan *sterofoam*. Ada beberapa media pembelajaran yang tersedia di TK seperti kartu kata, kartu bergambar, buku cerita bergambar, pensil warna, mainan balok, *puzzle*, lego, bola, miniatur binatang, dan *poster*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 April 2023 di TK Al-Ikhlas Perbutulan pada salah satu guru pengajar disana, terdapat kurangnya media pembelajaran untuk menerangkan tema “Imajinasiku”. Didalam tema Imajinasiku terdapat 3 subtema, yaitu : (1) Benda Alam, (2) Benda Langit, dan (3) Gejala Alam. Media pembelajaran sebelumnya menggunakan media mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan menonton youtube dengan proyektor akan tetapi persediaan proyektor hanya ada satu di TK Al-Ikhlas, maka harus menunggu giliran/gantian untuk menggunakannya dan juga cukup memakan waktu untuk pemasangannya, bila hanya menonton saja peserta didik kurang berinteraksi langsung dengan pembelajaran yang diterangkan. Guru berharap dapat mencari inovasi baru dari media pembelajaran sebelumnya. Karena kurangnya media untuk guru memperagakan media pembelajarannya pada peserta didik untuk lebih interaktif. Berdasarkan wawancara bahwa dari ketiga tema subtema penelitian ini memilih tema benda langit, dikarenakan guru ingin memperkenalkan benda langit yang tentunya tak akan mungkin untuk dilihat secara mata telanjang dan juga sebagai penerapan media pembelajaran terbaru dan interaktif pada kurikulum merdeka. Pemilihan media pembelajaran akan ditentukan oleh guru, sedangkan untuk visualisasi media pembelajarannya merujuk pada kesukaan peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang di sebar pada tanggal 16 Mei 2023, seluruh guru yang ada di TK Al-Ikhlas Perbutulan berjumlah 7 orang dari data angket yang diperoleh yaitu 20% memilih *Pop up Book*, 30% memilih *Busy Book*, 10% memilih *Flash Card*, 20% memilih *Game Interaktif*, dan 20% memilih *Video Animasi*. Jadi kesimpulan data angket tersebut media pembelajaran yang banyak dipilih adalah *busy book* yang memperoleh 30% suara. Yang guru harapkan media *busy book* akan dapat membantu peserta didik lebih interaktif, lebih fokus, dan memancing daya berfikir kreatif.

Menurut Yuniarti & Sumarni (2022), *busy book* merupakan sebuah buku yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Rancangan *busy book* dengan menerapkan aktivitas sederhana namun memacu aktivitas anak secara langsung dalam proses pembelajaran. *Busy book* bisa dikenal juga sebagai *quite book* yang merupakan media pembelajaran yang interaktif yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini/prasekolah dengan tujuan merangsang perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial anak-anak sambil memberikan kesenangan dan pembelajaran yang interaktif. Dan selain itu juga peserta didik dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial yang dimana mampu membayangkan sesuatu objek, mengidentifikasi sebuah objek dan memikirkan ide secara visual dalam bentuk gambar yang dilihat.

Tema *busy book* disesuaikan dengan yang ada pada kurikulum merdeka yaitu termasuk kedalam tema “Imajinasiku” dengan subtema benda langit. Materi yang ada memuat capaian pembelajaran tema Imajinasiku pada pembelajaran anak usia dini tingkat usia 5-6 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu Bagaimana merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif tentang tema “Imajinasiku” subtema “Benda Langit” yang menarik minat belajar peserta didik.

1.3. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Jadi kesimpulannya, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara menyampaikan pesan atau informasi, memvisualisasikan konsep, dan mendorong kegiatan aktif peserta didik.

2. Tinjauan tentang Media Interaktif

Menurut *Oxford dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antara hubungan.

Dengan begitu dapat disimpulkan, buku interaktif dapat diarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

3. Tinjauan tentang Busy Book

Menurut Yuniarni (2021), *Busy Book* merupakan sebuah buku yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Rancangan *busy book* dengan menerapkan aktivitas sederhana namun memacu aktivitas anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *busy book* sebagai salah satu buku interaktif yang terdiri dari berbagai halaman-halaman yang dapat dibuat kegiatan permainan agar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

4. Tinjauan tentang Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memberikan gambaran-gambaran serta kemampuan dalam mentransformasikan dunia visual spasial. Keterampilan menghasilkan image mental dan menciptakan representasi grafis, berpikir tiga dimensi, mencipta ulang dunia visual, mengacu pada jenis kecerdasan visual spasial.

Maka dapat disimpulkan, Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk menuangkan memvisualkan bentuk gambar yang dipikirkan melalui imajinasi dan mampu memahami konsep warna, komposisi dan ruang dalam kreativitasnya.

5. Elemen Desain Komunikasi Visual

Arsyad (2017), menjelaskan bahwa "Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata". Yang sesuai dengan penjelasan (Arsyad, 2017) bahwa "Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi".

2. METODE PERANCANGAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE. Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Berikut uraian dari hasil perancangan yang dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE pada penelitian ini:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis (*Analyze*) pertama, analisis kebutuhan berdasarkan pada tahap analisis di TK Al-Ikhlas Perbutulan, perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan anak dalam memahami materi tema imajinasiku subtema benda langit. Tahap analisis dilakukan dengan observasi lapangan dan melihat langsung kegiatan belajar mengajar.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan (*design*), pada perancangan ini materi yang dikembangkan yaitu pada tema imajinasiku subtema benda langit (dapat mengenalkan konsep-konsep ilmiah, seperti nama planet-planet dalam tata surya, urutan planet, dan materi lainnya yang menarik bagi anak-anak usia TK). Pada perancangan ini akan dirancang sebuah media pembelajaran berupa *busy book* dengan mengilustrasikan gambar yang lucu, menarik, warna-warni, dan menggugah imajinasi peserta didik.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini dilakukanlah eksekusi yang sebelumnya masih berupa sketsa kasar maka pada tahap ini sudah di desain pola secara digital dan mengeksekusi nya menjadi sebuah produk media pembelajaran *busy book* benda langit.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini merupakan uji coba langsung kepada pengguna yaitu peserta didik TK Al-Ikhlas Perbutulan dan guru pengajar, tahap ini sangatlah penting untuk perancang karena pada tahap ini perancang akan mengetahui bagian mana saja yang harus diperbaiki maupun ditingkatkan agar menghasilkan media pembelajaran yang bernilai guna.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) ini dilakukan dengan mengevaluasi hasil uji coba yang telah dilakukan sebelumnya dengan meminta tanggapan langsung dari para guru TK Al-Ikhlas. Respon tanggapan ini sebagai upaya memperbaiki media pembelajaran *busy book* benda langit ini sebagai alat peraga mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik target audiens yang sekaligus menjadi target pembelajaran media pembelajaran *busy book* ini dapat berfungsi dengan baik. Strategi ini dapat dibagi menjadi:

A. Demografis

- Anak-anak berusia 5-6 tahun
- Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan.
- Tingkat Pendidikan : TK Kelas B

B. Geografis

- Terletak pada Kabupaten Cirebon, Jawa Barat

C. Psikologi

- Suka beraktivitas (bermain, bergerak)
- Antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru

- Suka diajak berinteraksi
 - Ingin diperhatikan atau didampingi
- D. Behavioral
- Anak-anak yang menyukai belajar dengan bermain.
 - Antusias dengan benda berwarna-warni
 - Suka mengotak atik dan mencari tahu dengan benda baru

Pelaksanaan validasi ahli materi ini dengan memberikan angket respons yang telah disusun oleh peneliti kepada guru yang mengajar kelas B untuk mendapatkan masukan ataupun saran mengenai media yang digunakan karena dapat sebagai bahan revisi media yang dirancang. Berikut hasil validasi uji ahli materi.

Tabel 1. Validasi Uji Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
1.	Halaman 1 Penyusunan Urutan	20	19
2.	Halaman 2 Menyusun Kata	20	19
3.	Halaman 3 Mencocokkan Benda Langit dengan Tempatnya	10	10
4.	Halaman 4 Menyesuaikan Warna	10	10
5.	Halaman 5 Mencocokkan Benda Langit dengan Karakteristiknya	10	10
6.	Halaman 6 Menghitung Bintang	20	20
7.	Halaman 7 Mencocokkan sesuai Kreativitas	10	10
Total		100	98

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{98}{100} \times 100\% = 98\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan skala likert yang didapat dengan hasil persentase. Guru memberikan 98% untuk *busy book* benda langit, maka dapat disimpulkan bahwa *Busy Book Benda Langit* ini Sangat Layak untuk digunakan sebagai media ajar. Guru juga memberikan keterangan bahwa secara tampilan dalam *busy book* sudah bagus untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar akan tetapi ada beberapa halaman yang mungkin dibutuhkannya bimbingan lebih dalam menempelkannya seperti pada halaman menyusun planet dan nama planet, peserta didik harus diberitahu dulu sebelum menempelkannya.

C. Menu Content

Karena *busy book* ini menjadi media pembelajaran sebagai alat peraga bertema benda langit untuk anak TK kelas B maka menyesuaikan indikator pencapaian di TK kelas B Al-Ikhlas.

Tabel 2. Ide Pembelajaran Busy Book

No	Ide Content Pembelajaran <i>Busy Book</i>	Penyesuaian Capaian Pembelajaran
1.	<p>Penyusunan Urutan: Membuat halaman dengan gambar-gambar yang pengurutan nama-nama planet. Peserta didik dapat memindahkan dan menyusun potongan-potongan gambar tersebut sesuai dengan urutan yang benar.</p>	<p>1. Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kepercayaan 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri</p>
2.	<p>Menyusun Kata: Membuat halaman dengan gambar planet dan menyusun huruf yang diurutkan, membedakan warna huruf vokal dan konsonan lalu menyesuaikan penyusunan nama planetnya. Peserta didik dapat menyusun nama planet dengan memahami perbedaan huruf vokal dan huruf konsonan yang akan dipasangkan berurutan dengan hurufnya.</p>	<p>1. Anak menunjukkan minat, kegemaran dan berpartisipasi dalam kegiatan pra membaca dan pra menulis 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri</p>
3.	<p>Mencocokkan Benda Langit dengan Tempatnya: Membuat halaman dengan latar warna yang berbeda dan menyediakan potongan gambar matahari dan bulan untuk dipasangkan pada tempatnya. Peserta didik dapat mencocokkan tempat antara matahari dan bulan sesuai di halaman.</p>	<p>1. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri</p>
4.	<p>Menyesuaikan Warna: Membuat halaman yang berlatarkan pelangi yang memiliki berbagai warna dan terdapat awan dan matahari.</p>	<p>1. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan</p>

	Peserta didik dapat menempelkan warna yang sesuai dengan warna di pelanginya.	memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri
5.	Mencocokkan Benda Langit dengan Karakteristiknya: Membuat halaman dengan gambar-gambar benda langit dan menyediakan gambar terpisah yang berisi bagian dari masing-masing benda langit. Peserta didik dapat mencocokkan gambar-gambar karakteristik dengan gambar benda langit yang sesuai.	1. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi dari serta membangun hubungan sosial secara sehat 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri
6.	Menghitung Bintang: Membuat halaman dengan gambar angka yang tersedia nantinya di menempelkan bintang-bintang sesuai dengan angkanya. Peserta didik dapat menghitung jumlah bintang tersebut dan menempatkan jumlah yang benar.	1. Anak mengenali dan menggunakan konsep pra matematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri
7.	Mencocokkan sesuai Kreativitas: Membuat halaman dengan mengkreasikan dari potongan-potongan roket menjadi satu kesatuan yang menarik. Peserta didik dapat mencocokkan potongan-potongan secara bebas imajinasinya untuk menempelkan gambar.	1. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni 2. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri

Dalam perancangan ini telah dibuatlah media pembelajaran busy book yang menyesuaikan dengan tematik kurikulum Merdeka, observasi langsung cara belajar peserta didik dan melihat media pembelajaran sebelumnya sesuai tematik. Berikut merupakan Before After nya media pembelajaran Benda Langit:



BEFORE **AFTER**
Gambar 1. Before After Media Pembelajaran
Sumber : Penulis

Setelah melalui berbagai tahap ADDIE maka busy book dibuat. Berikut merupakan tampilan hasil per halaman dari penerapan pada kain flanel dalam pembuatan busy book bertemakan benda langit yang telah diuji coba pada peserta didik.

Tabel 3. Penerapan pada kain flanel Per Halaman Busy Book

Cover	Halaman 1
Halaman 2	Halaman 3
Halaman 4	Halaman 5
Halaman 6	Halaman

Pada saat masuk kelas peserta didik sangat antusias sekali bila berkaitan dengan mainan, mereka tidak sabar untuk bermain maka pada awalan diperkenalkan dulu tentang cara memainkan busy book nya, dalam sesi ini mereka sangat antusias dan penasaran dengan permainan nya. Pada saat melihat halaman demi halaman, mereka tertarik dengan Pelangi yang memiliki banyak warna dan seluruh peserta didik sudah memahami warna dan aneka benda

langit lainnya akan tetapi mungkin nama-nama planet belum ada yang tahu banyak kecuali bumi, matahari dan bulan.



Gambar 4. Uji Coba Media Pembelajaran
Sumber : Penulis

Setelah dijelaskan, mereka diarahkan untuk duduk menjadi lingkaran besar dikarenakan busy book hanya ada satu, biar semua bisa bermain maka duduk secara melingkar. Yang duduknya rapi akan menempelkan bagian-bagiannya. Pada saat menunjukkan gambar planet peserta didik sangat antusias dengan bentuknya, maka ditanyakan nama dari setiap bentuk planet dengan ciri-cirinya. Peserta didik langsung mengenal bentuk bumi dan matahari sedangkan yang lainnya belum begitu tahu, setelah diberitahu tentang ciri dan gambarnya mereka mengingat planet yang merah yaitu Mars dan planet yang besar yaitu Jupiter. Maka berlanjut ke halaman yang lainnya, mereka sangat senang saat dipanggil satu-satu untuk menempelkan bagian-bagiannya. Di halaman terakhir yaitu menampilkan bintang sesuai angka, mereka maju lalu memilih secara bebas dengan menghitung bintang yang sesuai.



Gambar 5. Ujicoba Media pada Peserta didik
Sumber : Penulis

4. KESIMPULAN

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam perancangan ini adalah sebagai sebuah upaya untuk membuat media pembelajaran pada kurikulum merdeka yang baru saja diterapkan pada TK Al-Ikhlash Perbutulan, agar peserta didik khususnya anak TK kelas B yang rentan usia dari 5-6 tahun dapat belajar lebih interaktif, lebih fokus dan dapat memancing daya berpikir kreatif.

Media pembelajaran busy book ini telah disesuaikan dengan indikator pencapaian dan tematik dari kurikulum merdeka untuk tingkat TK yang bertemakan Imajinasiku subtema benda langit. *Busy book* ini mempunyai daya tarik bagi peserta didik karena mampu menyajikan visual dan berwarna-warni yang memperkenalkan benda langit.

Busy book ini terbuat dari kain flanel sesuai dengan permintaan dari guru TK yang menyesuaikan dengan peserta didik yang begitu aktif agar tidak mudah sobek. Cara memainkannya dengan menempelkan elemen-elemen yang sesuai dengan yang sudah dikelompokkan pada setiap halamannya. Pada *busy book* ini juga memperkenalkan berbagai macam planet dan benda langit lainnya. Tetapi mungkin bila digunakan terus menerus media busy book akan menjadi kotor dan brudul.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bartolemeus Samho, Visi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Tantangan dan Relevansi, (Jakarta: Penerbit Kanisius, 2013), h.82
- Branch RM. Instructional design: The ADDIE approach. Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer US; 2010. 1–203 p.
- Darmaprawira W. A., Sulasmi. 2002. Wama: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Ed. Ke-2. Bandung: ITB.
- Dr. Anton, Komaini. (2018). Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Heinic R., Molenda M., Russel D J., Smadino E Sharon. 1982. Instructional Media and Technologies for Learning. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Juliana, Sopi. 2017. Media Pembelajaran Busy book Yang Di Populerkan Oleh Tresita Diana, (Online).
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Miles, Kelly. (2019). Tanya Jawab Seru tentang Tata Surya. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- M. Fadlillah. dkk. 2014. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. Jurnal Metamorfosa, V, 146–155.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra_endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf. pada September.
- Nurhamidah, Didah (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Pena Literasi.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. Cakrawala Pendidikan, 33(3), 413– 420.
- Riafinola, Yani. 2019. Membuat Busy book Sebagai Yuniarni, D. (2021). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 513-525.
- Rustan, Suriyanto. 2008. Layout: Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutisna, N. 2007. “Anak Berbakat” Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tegeh. I Made. & Kirna, I Made. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Awal SD/MI. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h.4
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang Media Belajar Anak 1 Tahun, (Online).
- Yudi Hari Rayanto & Sugianti. “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek” Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute: 2020.

- Yuniarti, Y., & Sumarni, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Book di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al Karima. *Eksistensi*, 3(2).
- Zaman, B., A. H. Hernawan, dan C. Eliyawati. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, h.1.8