

# **PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI BUSY BOOK PADA TEMA ALAT TRANSPORTASI SUB TEMA MACAM-MACAM TRANSPORTASI DI TK KELOMPOK A KARTIKA IV-92 SURABAYA**

**Karinapasa Avirudini**

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [karinapasaavirudini@gmail.com](mailto:karinapasaavirudini@gmail.com)

**Alim Sumarno**

Dosen S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [alim\\_sumarno@yahoo.com](mailto:alim_sumarno@yahoo.com)

## **Abstrak**

*Busy Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media *Busy Book* ini terbuat dari kain flannel dan di bentuk menjadi sebuah buku dengan berbagai warna dan berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang motoric halus anak, seperti mencocokkan bentuk dan menjahit. Media busy book merupakan media yang efektif untuk mengajarkan kosakata sederhana secara menarik. Tujuan penelitian adalah diperlukannya pengembangan media *Busy Book*, uji kelayakan media dan uji keefektifan media di TK kelompok A. Penelitian ini menggunakan penelitian & pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, angket dan wawancara. Prosedur pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu (1) Reseach and Information Collecting (2) Planning (3) Develop Preliminary Form of Product (4) Preliminary Field testing (5) Main Product Revision (6) Main Field Testing (7) Operational Product Revision (8) Operational Field Testing (9) Final product Revision dan (10) Dissemination and Implementation. Efektivitas penggunaan media 3 dimensi *Busy Book* dilihat melalui hasil pre-test dan post-test terhadap tema alat transportasi yakni berdasarkan dengan perhitungan diperoleh  $Z_h$  sebesar 4,60, sehingga apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda ( $Z_t$ ) taraf signifikan 5% dengan  $n = 23$  adalah sebesar 73, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga ada perubahan signifikan pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media 3 dimensi *Busy Book* di kelompok A. Maka media 3 dimensi *Busy Book* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tema mengenal macam-macam transportasi.

**Kata Kunci :** Media *Busy Book*, Pengembangan Reseach and Development, Hasil Keefektifan Media

## **Abstract**

*Busy Book* is an interactive learning media. *Busy Book* Media is made of flannel cloth and in the form of a book with various colors and contains a simple game activity that is able to stimulate fine motoric child, such as matching the shape and sewing. The medium busy book is an effective medium to teach simple vocabulary in an interesting way. The purpose of this research is the need of developing *Busy Book* media, media feasibility test and media effectiveness test in Group A kindergarten. This research uses research & development (research and development) with reference to the model developed by Borg and Gall. Subjects in this study as many as 23 students. Data collection techniques used are the method of observation, questionnaires and interviews. The development procedure is done through several stages: (1) Reseach and Information Collecting (2) Planning (3) Develop Preliminary Form of Product Preliminary Field testing Main Product Revision Main Field Testing (7) Operational Product Revision ( 8) Operational Field Testing (9) Final product Revision and (10) Dissemination and Implementation. The effectiveness of the use of 3-dimensional *Busy Book* media is seen through the results before and after using the media to the theme of transportation ie based on the calculation obtained by  $Z_h$  of 4.60, so when compared with the critical value on the sign test ( $Z_t$ ) 5% significant level with  $n = 23$  is equal to 73, then  $H_a$  accepted and  $H_0$  rejected. So there are significant changes in learning before using the media and after using 3-dimensional *Busy Book* media in group A. Then the 3-dimensional *Busy Book* media can be said to be effective for use in learning themes to know the various kinds of transportation

**Keywords:** *Busy Book* Media, Reseach and Development Development, Media Effectiveness Results

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan, keluarga, sekolah dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Pendidikan Anak Usia Dini yang disingkat dengan PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional)

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi ciri-ciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Pada periode ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting dalam tugas perkembangan selanjutnya

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) sebagaimana yang telah dinyatakan dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motoric, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Dalam PP Nomor 27 Tahun 1990 pasal 1 ayat 2 dinyatakan bahwa "Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini bagi anak usia empat sampai memasuki pendidikan dasar".

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur

pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan dari Taman Kanak-Kanak menurut Mustofa (2016:54) adalah memberi kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologinya dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik, memberi bimbingan yang saksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik, serta mencapai kematangan mental dan fisik yang dibutuhkan agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi

Kognitif sering diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Menurut Mustofa (2016:14) Kognitif merupakan proses berpikir dan mengamati tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. Permendikbud nomor 146 tahun 2014 menyebutkan bahwa program pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat 1 huruf c dalam mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1 kognitif anak pada usia dini meliputi (1) belajar pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dan (3) berfikir simbolik, yakni mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Tingkat pencapaian kognitif untuk siswa TK terdiri dari 3 bagian yakni pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

TK Kartika IV-92 Surabaya berada di wilayah Gunung Sari Surabaya. TK Kartika IV-92 Surabaya memiliki 2 kelompok belajar, yakni kelompok A

dan kelompok B. Kelompok A memiliki rentang usia 4-≤ 5 tahun, sedangkan untuk kelompok B memiliki rentang usia 5-≤ 6 tahun. TK Kartika IV-92 Surabaya mengembangkan 6 bidang capaian perkembangan diantaranya adalah nilai-nilai dan moral, social emosional, bahasa, kognitif, seni dan fisik. Dalam masalah yang dialami siswa di TK Kartika IV-92 Surabaya khususnya kelompok A adalah kurangnya guru dalam menggunakan media yang menarik serta keterbatasan sarana dan prasarana sehingga dalam proses pembelajaran tema transportasi guru hanya menggunakan media stempel. Dengan hal ini media tersebut dirasa kurang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi karena guru menggunakan metode hafalan dan LKA sehingga dirasa siswa mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan materi yang diberikan. Untuk anak usia dini akan lebih mengetahui dan cepat menangkap mengenai jenis-jenis alat transportasi yakni dengan cara memperkenalkan melalui media yang menyenangkan atau dengan melalui permainan, karena bermain merupakan sifat alami dari anak-anak

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan pengamatan peneliti karakteristik siswa di TK Kartika kelompok A IV-92 Surabaya diantaranya adalah : a) Anak aktif dalam tingkah laku, b) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, c) Anak masih memiliki sifat egosentris, d) Anak masih asyik bermain dengan dunianya sendiri, maka dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda siswa membutuhkan sebuah media yang menarik. Dengan diberikannya media yang menarik diharapkan anak dapat mengenal macam-macam alat transportasi dengan benar, siswa dapat membaca huruf dengan baik, dan siswa dapat mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Media Busy Book merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kain flannel yang akan dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna yang cerah, yang didalamnya berisi tentang aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan kognitif dan motoric halus siswa

Berdasarkan uraian dari paragraf-paragraf sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini dengan judul Pengembangan Media 3 Dimensi Busy Book Pada Tema Alat Transportasi Sub Tema Macam-Macam

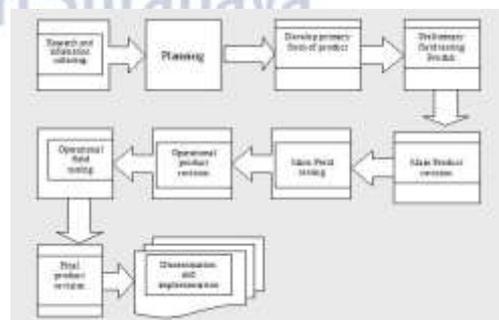
Transportasi Di Tk Kelompok A Kartika Iv-92 Surabaya adalah :

1. Diperlukan pengembangan media 3 dimensi “*busy book*” dengan tema transportasi sub tema macam-macam transportasi yang dikembangkan pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika IV-92, Surabaya.
2. Diperlukan uji kelayakan media 3 dimensi “*busy book*” dengan tema transportasi sub tema macam-macam transportasi yang dikembangkan pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika IV-92, Surabaya
3. Diperlukan uji keefektifan media 3 dimensi “*busy book*” dengan tema transportasi sub tema macam-macam transportasi yang dikembangkan pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika IV-92, Surabaya

#### METODE

Pada pengembangan media 3 dimensi *Busy Book* diperlukan sebuah metode yang dapat dijadikan dasar untuk melaksanakan suatu kegiatan. Metode pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk menemukan, menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam mengembangkan suatu produk harus didasarkan pada suatu prosedur yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat dipercaya

Model pengembangan R&D menurut Borg and Gall (2003:570) memiliki beberapa kegiatan diantaranya Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing , Operasional Product Revision, Operastional Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and implementation. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut :



**Gambar 1**  
**Model pengembangan Borg and Gall (2003:571)**

Prosedur pengembangan media 3 dimensi Busy Book ini memiliki tahapan – tahapan diantaranya: (1) Reseach and Information Collecting; (2) Planning; (3) Develop Preliminary Form of Product; (4) Preliminary Field Testing; (5) Main Product Revision; (6) Main Field Testing; (7) Operational Product Revision; (8) Operational Field Testing; (9) Final Product Revision; (10) Dissemination and Implementation.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, saran serta tanggapan tentang pengembangan media busy book dari ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi siswa TK kelompok A Kartika IV-92 Surabaya

Menurut Arikunto (2010:194) berpendapat bahwa instrumen pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian. Untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat yang sesuai dengan kebutuhan peneliti maka perlu dilakukan pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan Wawancara Terstruktur.

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2010:334) dapat dibedakan menjadi dua yaitu, (1) analisis isi; yang dilakukan pada hasil uji coba ahli media dan ahli materi yang diperoleh berupa tanggapan, saran dan perbaikan (2) analisis data angket; yang diperoleh dari subyek uji coba yang diolah menggunakan rumus skala Likert. Teknik yang digunakan adalah teknik perhitungan Setiap Aspek (PSA).

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

**Rumus 1 Rumus Perhitungan Setiap Aspek (PSA)**

Menurut arikunto (1998) dalam Arthana (2005:80) adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi adalah :

Kriteria Skala Likert

Presentase	Kriteria
81 – 100	Baik Sekali
61 - 80	Baik
41-60	Kurang Baik
21 - 40	Tidak Baik
0 - 20	Sangat Tidak Baik

Sumber : Riduwan (2011:15)

Dalam penelitian ini diperlukan validitas dan reliabilitas data. Menurut Sugiyono (2008:363) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas menurut Sugiyono (2017) pengujian validitas dibagi menjadi 3 yakni validitas konstruk, isi dan eksternal. Berdasarkan pengertian diatas maka peneliti menggunakan validitas isi. Validasi isi yakni digunakan untuk membandingkan antara instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Sedangkan reliabilitas merupakan keajegan atau kestabilan dari hasil pengukuran. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Untuk mengukur reliabilitas instrumen maka menggunakan rumus :

**Rumus 2 Uji Reliabilitas**

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Keterangan :

KK = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

N2 = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 2

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas menggunakan kriteria reliabilitas. Adapun kriteria reliabilitas adalah sebagai berikut :

0,8 – 1,00 = sangat tinggi

0,6 – 0,79 = tinggi

0,4 – 0,59 = cukup tinggi

0,2 – 0,39 = rendah

0,0 – 0,19 = sangat rendah

**HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijabarkan tentang hasil dari pengembangan media 3 dimensi Busy Book dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan R&D. Berikut merupakan penjabaran dalam mengembangkan media berdasarkan model pengembangan R&D :

Reseach and Imformation Collecting yaitu mencari dan mengumpulkan masalah dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Selanjutnya peneliti menyimpulkan bahwa dalam

proses pembelajaran guru hanya menggunakan media stempel untuk materi transportasi sub tema macam-macam transportasi sehingga dengan media tersebut dirasa kurang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu kurangnya guru dalam menggunakan media yang menarik. Setelah mencari dan mengumpulkan masalah telah diketahui, tahap selanjutnya yaitu perencanaan.

Planning berfungsi untuk merencanakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian dan pengumpulan informasi awal tentang dibutuhkannya media yang menarik untuk mengenalkan macam-macam transportasi di TK kelompok A, maka pengembang membuat sebuah media pembelajaran yang berfungsi untuk mengenal macam-macam transportasi darat, udara dan laut.

Develop Preliminary Form of Product dalam mengembangkan produk peneliti mempersiapkan komponen yang harus dirancang diantaranya adalah alat dan bahan. Ada beberapa desain produk dalam pengembangan media, yakni media 3 dimensi Busy Book dan bahan penyerta.

Preliminary Field Testing merupakan validasi materi dengan menunjuk 2 dosen Prodi PG PAUD serta validasi media dengan menunjuk 2 dosen Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Dari hasil analisis data dapat diperoleh sebagai berikut:

- a. Hasil analisis data validasi ahli Materi  
Berdasarkan hasil dari tabel yaitu 100%, presentase ini menunjukkan bahwa materi dalam media Busy Book Pada Tema Alat Transportasi Sub Tema Macam-macam Transportasi di TK Kartika IV-92 Surabaya termasuk kategori **“Baik Sekali”** dan dapat dilanjutkan
- b. Hasil analisis data validasi ahli Media  
Berdasarkan hasil dari tabel yaitu 75%, presentase ini menunjukkan bahwa media Busy Book Pada Tema Alat Transportasi Sub Tema Macam-macam Transportasi di TK Kartika IV-92 Surabaya termasuk kategori **“Baik”** dan dapat dilanjutkan.

Main Product Revision adalah perbaikan sesuai dengan masukan yang telah diberikan kepada ahli materi serta ahli media. Masukan-masukan tersebut merupakan kelemahan ataupun kekurangan dari media yang dihasilkan oleh pengembang. Tujuannya adalah untuk

memperbaiki media yang dihasilkan oleh pengembang sendiri.

Main Field Testing merupakan uji produk yang dibagi menjadi 3 yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan kelompok besar. Dari hasil analisis data dapat diperoleh sebagai berikut:

- a. Uji perorangan dilakukan dengan menunjuk 3 siswa yang dipilih secara acak. Berdasarkan pada tabel observasi penggunaan media 3 dimensi Busy Book diatas, maka media dinilai **“Baik”** dengan skor 85 dan presentase 70,8%.
- b. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menunjuk 12 siswa yang dipilih secara acak. Berdasarkan tabel observasi penggunaan media 3 dimensi Busy Book pada uji coba lapangan diatas, maka media Busy Book dinilai **“Baik Sekali”** dengan jumlah skor 394 dan presentase 82,08%.
- c. Uji kelompok besar dilakukan dengan sebanyak 23 siswa. Berdasarkan pada tabel uji kelompok besar diatas menunjukkan jumlah skor yang didapatkan adalah 765 dengan jumlah presentase 83,15 %.

Operational Product Revision merupakan revisi produk tetapi pada tahap ini peneliti tidak mengalami revisi. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi terhadap pengetahuan peserta didik mengenai materi transportasi sehingga peneliti dapat melakukan tahap selanjutnya.

Operational Field Testing berdasarkan sebelum dan sesudah menggunakan media 3 dimensi Busy Book digunakan untuk mengetahui efektivitas media maka dapat diperoleh  $Z_h$  sebesar 4,60, sehingga apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda ( $Z_t$ ) taraf signifikan 5% dengan  $n = 23$  adalah sebesar 73. Maka, dapat disimpulkan bahwa  $Z_h < Z_t$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga ada perubahan signifikan pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media Busy Book di kelompok A. Maka media Busy Book dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tema mengenal macam-macam transportasi.

Final Product Revision pada tahap ini uji kelompok besar media 3 dimensi Busy Book tidak mengalami revisi karena dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh pengembang untuk tema transportasi.

Dissemination and Implementation merupakan tahap terakhir pada langkah Borg and Gall pengembangan media 3 dimensi Busy Book tidak memerlukan produksi massal karena dalam pengembangan media 3 dimensi Busy Book ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu setiap sekolah memiliki karakteristik siswa yang berbeda dan setiap sekolah memiliki permasalahan dalam proses belajar yang berbeda

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan pengembangan media 3 dimensi Busy Book Pada Tema Alat Transportasi Sub Tema Macam-macam Transportasi di TK Kelompok A Kartika IV-92 Surabaya dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan melalui sepuluh tahap. Tahap pengembangan ini yakni meliputi, (a) Research and Information Collecting (penelitian dan pengumpulan data), Planning (perencanaan), Develop Preliminary Form of Product (pengembangan bahan produk awal), Preliminary Field Testing (uji coba lapangan awal), Main Product Revision (revisi hasil uji coba), Main Field Testing (uji coba lapangan), Operasional Product Revision (revisi produk hasil uji coba lapangan), Operasional Field Testing (uji coba lapangan secara luas), Final Product Revision (revisi produk akhir), Dissemination and Implementation (desiminasi dan implementasi). (2) Media pembelajaran Busy Book layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk tema transportasi di TK kelompok A. Kesimpulan tersebut didapatkan berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli materi dengan presentase 100% dengan kategori "Sangat Baik", validasi ahli media dengan presentase akhir 75% dengan kategori "Baik". Uji coba awal memperoleh presentase penilaian sebesar 70,8% dengan kategori "Baik", uji coba lapangan memperoleh presentase penilaian sebesar 82,08% dengan kategori "Baik Sekali" dan uji lapangan dengan memperoleh presentase penilaian sebesar 83,15% dengan kategori "Baik Sekali". (3) Efektivitas penggunaan media Busy Book dilihat melalui hasil pre-test dan post-test terhadap tema alat transportasi yakni berdasarkan dengan perhitungan diperoleh  $Z_h$  sebesar 4,60, sehingga apabila dibandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda ( $Z_t$ ) taraf signifikan 5% dengan  $n = 23$  adalah sebesar 73. Dapat disimpulkan bahwa  $Z_h < Z_t$ ,

maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga ada perubahan signifikan pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media Busy Book di kelompok A. Maka media Busy Book dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tema mengenal macam-macam transportasi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian melalui validasi oleh ahli serta uji coba telah dinyatakan bahwa media Busy Book layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan macam-macam alat transportasi di TK kelompok A, maka dengan ini disarankan :

1. Bagi Kepala Sekolah  
Kepala TK hendaknya merencanakan media Busy Book sebagai salah satu media pembelajaran di TK Kartika IV-92 Surabaya
2. Bagi Guru
  - a. Guru disarankan dapat memanfaatkan Media 3 Dimensi Busy Book dalam proses pembelajaran
  - b. Diusahakan saat menggunakan Media 3 Dimensi Busy Book siswa tetap berada di dalam kelas, karena media Busy Book digunakan dengan cara lepas-tempel
3. Bagi Pengembang Lanjutan

Media pembelajaran 3 dimensi Busy Book dapat dikembangkan lebih menarik dari sebelumnya, tidak terbatas pada tema transportasi dan dapat digunakan untuk semua sekolah Taman Kanak-Kanak

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Produk*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Gall, Meredith dkk. (2003). *Educational Research An Introduction*. America: United States of America
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kristanto, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. (2010). *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22*

Surabaya. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): 12–25.

Kristanto, Andi. (2017). *The Development of Instructional Materials E–Learning Based on Blended Learning*. International education Studies Journal 10 (7): 10–17.

Kristanto, Andi. (2018). *Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division*. Journal of Physics: Conference Series 947 (1): 1–7.

Kristanto, Andi. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol.11 No.1. April 2011 (12–22). Universitas Negeri Surabaya.

Mufliharsi, R. (2017) *Pemanfaatan Media Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK*. Universitas Indraprasta PGRI, 150.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA..

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

