**Pengembangan Media Busy File Corona Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 – 6 Tahun**

**Diah Safira Laily**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: diah.17010684041@mhs.unesa.ac.id

**Dewi Komalasari**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,email: dewikomalasari@unesa.ac.id

 **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan kognitif anak salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah dalam memahami apa saja yang harus dilakukan pada saat masa pandemi virus corona. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain pengembangan dan hasil kelayakan media pengembangan media *busy file* corona dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Teknik analisis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif dengan persentase penilaian yang sudah ditentutkan. Sasaran dalam penelitian ini yaitu 10 Guru TK di Kota Jombang. Data diperoleh dan dikumpulkan dengan menggunakan teknik kuesioner yang dilakukan secara *online*. Hasil uji kelayakan ahli media memperoleh nilai rata – rata sebesar 73%, sedangkan untuk ahli materi memperoleh nilai rata – rata sebesar 85,71%, maka pengembangan media *busy file* corona mendapatkan keterangan layak untuk digunakan. Hasil kuesioner penilaian 10 guru diperoleh nilai rata – rata sebesar 92,75%, maka pengembangan media *busy file* corona dapat dikatakan layak untuk digunakan. Implikasi pada penelitian ini yaitu pada aspek kebermanfaatan media *busy file* yang memberikan pengaruh positif pada anak usia dini guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang terbentuk dengan memberikan stimulasi yang ada pada media *busy file* corona yang dapat dimainkan oleh anak serta dapat diimplementasikan dengan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari anak setelah mempelajari dan menggunakan media tersebut.

Kata kunci: anak usia dini, pemecahan masalah, *busy file* corona

 *Abstract*

*This research is motivated by the lack of cognitive abilities of children, one of which is the cognitive ability to solve problems in understanding what to do during the corona virus pandemic. The purpose of this study was to determine the form, the results of the feasibility of the advantages, disadvantages of the busy file corona media development media to improve the problem solving ability of children aged 5 - 6 years. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. Product feasibility is based on the results of the assessment of media experts and material experts The data collection instrument used a questionnaire (questionnaire. The data analysis techniques were qualitative and quantitative data. The target of this research is 10 Kindergarten Teachers in Jombang City. Data were obtained and collected using a questionnaire technique which was conducted online. The results of the feasibility test for media experts obtained an average score of 73%, while material experts obtained an average score of 85.71%, so the development of the busy file corona media received information that was suitable for use. The results of the 10 teacher assessment questionnaire obtained an average value of 92.75%, so the development of the busy file corona media can be said to be feasible to use. The implication of this research is on the aspect of the usefulness of busy file media which has a positive influence on early childhood in order to improve problem-solving abilities formed by providing stimulation in the busy file corona media which can be played by children and can be implemented effectively in improving problem solving abilities. problems and can be applied in children's daily lives after studying and using the media.*

*Keywords: early childhood, problem solving, busy file corona*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang bertujuan untuk membantu anak meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, penegetahuan, keterampilan serta daya cipta yang dibutuhkan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Pada masa *golden age* stimulus yang tepat, baik, dan sering akan menjadikan perkembangan yang dicapai oleh anak menjadi lebih optimal. Oleh karena itu peran orangtua dan pendidik sangatlah penting untuk anak, agar menjadikan aspek-aspek perkembangan anak berkembang sesuai dengan usianya dan berkembang dengan baik. Salah satu proses pengoptimalan perkembangan aspek-aspek tersebut yakni melalui pendidikan anak usia dini.

Anak adalah manusia mini yang memiliki potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan unik serta tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar dan berkembang (Wahyudin, 2010 : 5)

Anak usia dini merupakan masa keemasan dimana masa ini adalah waktu yang sangat tepat untuk mengembangkan segala potensi atau bakat yang dimiliki anak. Montessori mengatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari (Sujiono, 2013:54)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Hasan, 2009:15).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4).

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Bidang pengembangan kognitif betujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan dan menyelesaikan masalah, menglasifikasikan benda, mengenal perbedaan ukuran dan lain – lain. Keberhasilan proses pendidikan dapat terlihat dari perubahan perilaku yang positif pada anak. Lembaga pendidikan anak usia dini hendaknya membekali anak dengan berbagai keterampilan. Salah satunya adalah kemampuan memecahkan masalah.

Menurut teori Woolflok (dalam Susanto, 2011), kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan. Dalam pengembangan kognitif menurut Woolflok terdiri dari beberapa indikator, yaitu 1) Kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, 2) Kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan dan memahami konsep bilangan, 3) Kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana. Dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah ini begitu penting untuk dikembangkan dan diajarkan kepada anak dengan cara yang menyenangkan serta tidak membosankan. Anak – anak yang belajar mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka sejak usia dini, akan mengembangkan kemampuan mereka selama hidupnya.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak TK tidak akan tercapai secara optimal jika dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dan pemberian tugas, akan tetapi harus dilakukan melalui pembelajaran yang mampu melibatkan pikiran anak secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang menyenangkan (Fardiana, 2014). Selain itu kemampuan pemecahan masalah adalah aplikasi dari konsep dan keterampilan. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan ikut terlibat (Abdurrahman, 2003:254).

Dalam pengembangan kognitif anak di era pandemi covid-19 ini, anak – anak seharusnya diajarkan pula apa arti dari masa pandemi covid-19 dan apa yang harus dilakukaan saat pandemi. Namun, dikarenakan pembelajaran pada saat masa pandemi dilakukan secara daring, proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Edeh, dkk (2020:1) menyatakan bahwa banyak pendidik dan siswa yang mengandalkan teknologi untuk memastikan pembelajaran online yang berkelanjutan selama pandemi corona. Senada dengan yang dijelaskan oleh Tzifopoulos (2020:1), bahwa di era pandemi corona virus, situasi ini memaksa semua orang untuk beradaptasi dengan keadaan baru di semua sektor kehidupan. Akibatnya bidang pendidikan menjadi berubah bahkan untuk sementara.

Pada masa pandemi ini dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara online, masih banyak anak yang belum paham mengenai arti dari covid-19 dan apa yang harus dilakukan untuk mencegah masalah penularan virus tersebut. Bukan hanya orang dewasa saja yang harus memahami bagaimana cara mencegah penularan virus covid-19 pada saat ini, namun juga anak usia dini perlu diajarkan protokol kesehatan yang diterapkan saat pandemi dan mengetahui hal – hal yang harus dilakukan untuk memutus rantai penularan virus covid-19. Senada dengan Dewi (2020:56) bahwa belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi covid-19.

Dari pengamatan yang dilakukan pada lima anak usia 5-6 tahun di TK AR di Kagulan serta wawancara yang dilakukan pada guru TK AR di Kagulan dapat disimpulkan bahwa anak memiliki permasalahan pada kemampuan pemecahan masalah dalam hal memahami apa saja yang harus dilakukan pada saat pandemi. Salah satu penyebab tidak optimalnya kemampuan pemecahan masalah pada anak adalah pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi. Selain itu yang mempengaruhi adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dikarenakan masa pandemi covid-19. Guru menjadi kurang memahami kekurangan yang dialami oleh setiap anak didiknya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya memecahkan masalah dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah suatu media yang mampu membentuk hubungan antara karya seseorang pengembang pelajaran dengan peserta didik (Anderson dalam Masyhudi dan Afifah, 2020:20). Salah satu media pembelajaran yang dapat diberikan adalah *busy file*.

Terkait dengan *busy file* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yang berupa lembaran dengan berisi aktivitas sederhana. *Busy file* termasuk dalam kategori media visual yang tidak diproyeksikan, yang terdiri atas media gambar diam atau mati yang berkaitan dengan bahan atau isi tema yang diajarkan (Eliyawati dan Zaman, 2010:4).

Dari uraian diatas peneliti mengembangkan *busy* *file* atau lembaran yang di dalamnya terdapat gambar dengan aktivitas sederhana untuk anak mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir penyebaran virus corona di masa pandemi.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana kelayakan media *busy file* corona untuk anak usia 5 – 6 tahun. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Mengetahui kelayakan media *busy file* corona untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 – 6 tahun.

Menurut Nasution (2005:139), kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses dimana peserta didik mampu menemukan kombinasi mengenai aturan-aturan yang telah dipelajari sebelumnya yang digunakan untuk memecahkan masalah yang baru. Untuk melatih kemampuan pemecahan masalah anak, penulis menggunakan media *busy file* dengan aktivitas yang sederhana.

Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2018), yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *busy book* dalam pembelajaran membuat anak merasa senang ketika proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shafira (2019), kemampuan aspek kognitif anak dapat ditingkatkan dengan melalui media *busy book*.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) yang menyatakan bahwa dengan sebuah media alat permainan APE dapat mendorong anak untuk lebih bersemangat dalam belajar, serta dengan adanya sebuah APE dapat memudahkan guru dalam belajar mengajar serta dapat membuat anak untuk bersemangat dalam belajar.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2016:407) menjelaskan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE *(Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation)*. Alasan peneliti menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE yaitu karena model pembelajarannya bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan salah satunya pengembangan media *busy file* corona untuk anak usia dini. Adapun langkah – langkah implementasi model penelitian ADDIE sebagai berikut :

A

Analysis

D

Design

D

Development

I

Implementation

E

Evaluation

(Sumber: Branch, 2009:2)

**Gambar 1.1 Langkah – langkah Model ADDIE.**

Uji kelayakan dalam penelitian pengembangan media *busy file* corona untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun yaitu dosen ahli validasi materi dan dosen ahli validasi media. Dengan tujuan untuk mendapatkan validasi produk, bahan perbaikan dari produk berdasarkan saran dan masukan dari masing – masing ahli, serta untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Subjek uji coba produk media busy file corona dilakukan pada 10 guru di TK Jombang. Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner). Produk divalidasi terlebih dahulu sebelum diujicobakan pada guru. Diperoleh validasi kelayakan produk dengan mempertimbangkan masukan para ahli sebagai bahan melakukan perbaikan.

Uji coba pada guru dilakukan melalui penilaian angket secara *online* untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *busy file* corona dengan menggunakan kuesioner berupa *google form*. Kuesioner dibagikan kepada guru sesuai kualifikasi yang telah ditentukan. Guru memberikan penilaian terhadap produk pengembangan media *busy file* corona dengan mengisi *google form* yang telah disediakan. Penilaian dilakukan terlebih dahulu dengan melihat video penggunaan media *busy file* corona yang terdapat dalam *google form* (*link* video juga tersedia).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media busy *file* corona. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Adapun rumus menghitung persentase penilaian dari ahli media, ahli materi dan angket guru adalah jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor ideal dikali seratus persen.

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah di modifikasi, (Riduwan, 2009:39). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor tabel berikut :

Tabel 1

Skala Likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Analisis Kuantitatif** | **Skor** |
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

 Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata – ratanya dari sejumlah subjek uji coba sampel dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2

Kriteria Kelayakan

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor Presentase (%)** | **Interpretasi** |
| p>80% | Sangat Layak |
| 61%<P≤80% | Layak  |
| 41%<P≤60% | Cukup Layak |
| 20%<P≤40% | Kurang Layak |
| P≤20% | Sangat Kurang Layak |

 (Sumber:Arikunto, 2010:44)

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas pada *busy file* corona.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

 Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yang digunakan dalam pengembangan media *busy file* corona yaitu sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini untuk memperoleh data dengan cara menganalisis beberapa aspek yaitu analisis kinerja, analisis karakteristik peserta didik, dan penyusunan rencana kegiatan.

1. Analisis Kinerja

Analisis permasalahan diperoleh hasil bahwa lima anak belum mampu memahami mengenai apa saja yang harus dilakukan pada saat masa pandemi virus corona, hal tersebut terlihat pada saat pengamatan di TK AR di Kagulan, ketika guru mengajukan pertanyaan seputar pengetahuannya terhadap virus corona, sehingga dapat disimpulkan bahwa anak membutuhkan inovasi media yang menyenangkan dan tepat guna sebagai solusi masalah yang dihadapi.

1. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dari hasil pengamatan karakteristik anak pada umumnya, yaitu anak mudah bosan dan sulit untuk berkonsentrasi serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu, dan lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain. Peserta didik dengan latar belakang yang berbeda-beda, seperti berasal dari daerah yang berbeda, berbeda keyakinan dan lain sebagainya mengharuskan seolah memiliki cara tersendiri dalam mendidik peserta didiknya. Media *busy file* corona menjadi media pembelajaran yang dapat menghadapi masalah perbedaan tersebut.

1. Penyusunan Rencana Kegiatan

Kegiatan penelitian dimulai dengan menentukan dan mengumpulkan data terkait media *busy file* corona, dan dilanjutkan dengan menyusun kuesioner untuk para ahli dan guru berupa *google form*. Pembuatan video penggunaan media *busy file* corona juga dilakukan untuk memudahkan dalam melakukan penilaian.

1. Rancangan (*Design*)

Produk akan dibuat melalui perancangan atau *design*. Adapun tahapan – tahapan *design* adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang dibagikan melalui *link google form* disertai *link* video pendukung yaitu penggunaan media *busy file* corona yang telah dibuat oleh peneliti.

1. Perancangan Produk

Adapun rincian perancangan produk media *busy file* corona adalah sebagai berikut :

Tabel 3

Rincian Perancangan Produk

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Rincian Pengembangan | Keterangan |
| 1. | Pemilihan bahan | a. Bahan *busy file* corona adalah kertas buffalo tebal yang dilaminating dengan plastik berbahan *polypropylene* yang berfungsi untuk menjaga media agar lebih awet, lebih mengkilap, tahan gores, dan mencegah terjadinya retak atau rusak.b. *Busy file* corona juga  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Rincian Pengembangan | Keterangan |
|  | Pemilihan bahan | menggunakan bahan pelengkap yaitu, kretekan serta spidol. |
| 2. | Ukuran dan warna produk | a.Ukuran *busy file* corona adalah setara dengan ukuran kertas buffalo yaitu 21,6 (lebar) dan 33 cm (panjang).b. Warna produk bervariasi sesuai dengan jenis *file* nya. |
| 3. | Bentuk produk | Bentuk produk *busy file* corona adalah seperti kertas buffalo pada umumnya yang sudah dilaminating sehingga lebih tebal dan kokoh. |

1. Rancangan Produk





Gambar 1. Rancangan Produk

1. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini desain produk direalisasikan menjadi media *busy file* corona secara nyata. Adapun langkah pengembangan produk adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Desain

Desain pembuatan *busy fil*e corona menggunakan aplikasi canva dan memiliki karakteristik yang unik dengan mengacu pada standar protokol kesehatan pada saat pandemi yaitu memakai masker, dirumah saja, serta mencuci tangan. Ada tiga desain pada media *busy file* corona ini, yaitu :

1. Menyusun puzzle. Pada kegiatan ini anak akan menyusun puzzle dengan gambar anak laki – laki yang sedang memakai masker.
2. Dirumah saja. Pada kegiatan ini, anak akan mengelompokkan gambar anak perempuan yang sesuai dengan ukuran rumahnya, yaitu kecil, sedang dan besar.
3. Maze. Pada kegiatan ini anak akan menunjukkan jalan ke tempat cuci tangan dengan menggunakan spidol.
4. Pembuatan Video

Tahap ini dilakukan pembuatan video yang bertujuan untuk mempermudah subjek penelitian memberikan penilaian terhadap pengembangan media *busy file* corona. Video di *upload* setelah melalui proses pengeditan dan persetujuan dosen pembimbing.

1. Penyusunan angket atau kuesioner

Kegiatan penyusunan angket atau kuesioner dilakukan oleh peneliti dengan melakukan konsultasi pada pembimbing. Angket yang sudah dapat dinyatakan layak dan sesuai dengan topik penelitian, diubah dalam bentuk *google form* dan dibagikan pada subjek penelitian dengan disertai link video prosedur penggunaan media *busy file* corona.

1. Implementasi (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan uji coba bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk. Adapun implementasinya sebagai berikut :

1. Produk yang telah melalui tahap pengembangan dilanjutkan tahap validasi para ahli. Validasi dilakukan untuk memperoleh kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi. Nilai presentase hasil validasi ahli media adalah sebesar 73% termasuk kriteria baik dengan keterangan layak. Nilai presentase hasil validasi ahli materi adalah sebesar 85,71% termasuk kriteria baik dengan keterangan sangat layak. Perolehan presentase para ahli dapat dilihat pada gambar 2 dan 3 berikut ini :



Gambar 2. Diagram Validasi Ahli Media



Gambar 3. Diagram Validasi Ahli Materi

1. Tahap selanjutnya dilakukan penilaian oleh 10 guru di TK Jombang untuk mengetahui kelayakan produk. Penilaian dilakukan menggunakan *google form* disertai video penggunaan media *busy file* corona. Adapun angket disusun berdasarkan dari teori *“The Attributes of Instructional Materials”* oleh Mc Alpine & Weston (Chaeruman, 2019). Adapun presentase penilaian guru dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Presentase Penilaian Guru

1. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi diawali melakukan bimbingan dengan para ahli dan diperoleh masukan untuk merevisi sampai produk dinyatakan layak digunakan. Nilai presentase hasil validasi ahli media adalah sebesar 73% dengan keterangan layak, serta diperoleh saran dari ahli media untuk warna media harus dibuat lebih menarik minat anak serta meminimalisir warna putih. Nilai presentase hasil validasi ahli materi adalah sebesar 85,71% dengan keterangan sangat layak, serta diperoleh saran dari ahli materi untuk kegiatan dapat dikembangkan lagi dengan menyesuaikan karakteristik anak, serta tulisan pada lembar kerja anak dibuat dengan *font* yang lebih jelas dan instruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh anak. Hasil presentase tersebut sesuai dengan kriteria penilaian menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi oleh guru dilakukan setelah melewati evaluasi dari para ahli. Diperoleh hasil presentase kuesioner guru yang kemudian dihitung rata – rata keseluruhannya dengan nilai sebesar 92,75%, menyimpulkan bahwa media *busy file* corona sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5 -6 tahun.

**Pembahasan**

Pengembangan media busy file corona telah dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu, (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan, (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk media busy file corona dari validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan keseluruhan perolehan hasil rata – rata nilai sebesar 73% dari ahli media, sedangkan hasil rata – rata nilai sebesar 85,71% diperoleh dari ahli materi. Dari hasil tersebut bahwa pengembangan media *busy file* corona sangat baik atau layak digunakan dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5 – 6 tahun. Hal ini senada dengan (Lestari, 2020) yang menyatakan bahwa kemampuan anak dalam memecahkan masalah juga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya baik dalam kemampuan befikir maupun kreativitasnya memecahkan masalahnya sendiri, mereka masih memerlukan bantuan orangtua atau guru dalam menerapkan *problem solving* di dalam masalah sehari – hari. Dalam hal ini saat anak menggunakan media *busy file* corona dengan menyusun puzzle hingga sesuai dan terlihat gambar anak memakai masker, hal ini sejalan dengan Yuliani (dalam Lestari, 2020) yang mengatakan bahwa manfaat menggunakan puzzle yaitu anak dapat mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana. Serta saat anak menggunakan media *busy file* corona dengan kegiatan maze yang dapat mengekspresikan diri anak dalam berkreatifitas dan dalam menyelesaikan masalah yang ada di hadapan anak (Lestari, 2020).

Pengembangan media *busy file* corona yang telah dilakukan memperoleh hasil penilaian dari 10 guru di TK Jombang dari sampel 1 sejumlah 97,5%, sampel 2 sejumlah 100%, sampel 3 sejumlah 95%, sampel 4 sejumlah 97,5%, sampel 5 sejumlah 62,5%, sampel 6 sejumlah 100%, sampel 7 sejumlah 100%, sampel 8 sejumlah 100%, sampel 9 sejumlah 100%, sampel 10 sejumlah 75%.

Data nilai presentase perolehan dari angket guru selanjutnya dicari rerata keseluruhannya dari 10 sampel penelitian yang telah ditentukan. Diperoleh nilai presentase sebesar 92,75% dimana presentase tersebut dengan keterangan sangat layak. Data deskriptif berupa masukan dan saran dari beberapa guru diantaranya yaitu media *busy file* corona sudah sangat bagus dan cocok digunakan pada saat pandemi, namun bisa ditambah dengan *busy file* dengan tema menghindari kerumunan. Guru juga mendapatkan inovasi baru mengenai cara praktis dan menyenangkan dalam mengenalkan protokol kesehatan yang berlaku pada saat pandemi dengan adanya *busy file* corona ini. Bagi guru media *busy file* corona dapat membantu proses pembelajaran yang efektif dan dapat menunjang kegiatan anak di masa pandemi. Hal ini sejalan dengan Hamalik (2005:26) yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *busy file* corona untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

Hasil dari uji kelayakan produk media *busy file* corona dengan ahli media dan ahli materi, diperoleh dengan hasil rata – rata nilai sebesar 73% dari dosen ahli media, sedangkan rata – rata nilai sebesar 85,71% diperoleh dari dosen ahli materi, maka pengembangan media *busy file* corona dapat dikatakan layak digunakan dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5 – 6 tahun.

Hasil dari uji coba produk media *busy file* corona terhadap 10 guru di TK Jombang dengan menggunakan angket diperoleh hasil rata – rata sebesar 92,75%, maka pengembangan media *busy file* corona sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5 – 6 tahun.

Keterkaitan atau implikasi pada penelitian ini yaitu pada aspek kebermanfaatan media *busy file* yang memberikan pengaruh positif pada anak usia dini guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang terbentuk dengan memberikan stimulasi yang ada pada media *busy file* corona yang dapat dimainkan oleh anak serta dapat diimplementasikan dengan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari anak setelah mempelajari dan menggunakan media tersebut.

**Saran**

Saran hasil pengembangan dari produk media busy file corona adalah sebagai berikut :

1. Saran Penggunaan

Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak merupakan hal yang wajib di stimulasi sejak usia dini, sehingga diharapkan kemampuan pemecahan masalah pada setiap anak dapat terstimulasi dengan baik dengan adanya media pembelajaran yang layak, salah satunya dengan adanya media *busy file* corona.

1. Saran Disminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini diharapkan dapat disebarluaskan dan diterapkan pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak dengan cara yang menyenangkan sesuai tujuan pembelajaran. Penelitian ini juga telah melakukan penyebaran pada beberapa guru di TK Jombang.

1. Saran Pengembangan Produk
2. Warna pada media *busy file* corona dapat dibuat lebih menarik minat anak serta meminimalisir warna putih.
3. Kegiatan pada media *busy file* corona dapat dikembangkan lagi dengan menyesuaikan karakteristik anak, serta tulisan pada lembar kerja anak dibuat dengan *font* yang lebih jelas dan instruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh anak.
4. Bisa ditambah dengan *busy file* dengan tema menghindari kerumunan.
5. Saran Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya pengembangan media *busy file* corona ini masih perlu dikembangkan dengan memunculkan ide – ide baru yang kreatif dan inovatif yang dapat dituangkan dalam media *busy file* corona, karena dalam penelitian ini media *busy file* corona hanya ada tiga kegiatan. Serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk peneliti selanjutnya dengan topik penelitian yang sama.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Branch, R.M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York : Springer.

Chaeruman, Uwes Anis. 2019. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.

Dewi, Wahyu Aji Fatma. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2, No. 1. Tahun 2020.

Edeh, dkk. *Impact of Coronavirus Pandemic on Education.* Journal of Education and Practice, Vol 11, No. 13. Tahun 2020.

Eliyawati, Cucu dan Zaman, Badru. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal UPI.

Fardiana, Rina. 2014. *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.

Hamalik. 2005. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Malang : Fakultas Tarbiyah.

Lestari, Lina Dani. *Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol 9, No.2. Tahun 2020

Masyhudi, Alfarida Aisyah dan Afifah, Choirul Ana. *Media Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak.* Journal of Gender and Children Studies UNESA, Vol 2, No. 1. Tahun 2020

Mufliharsi, Risa. *Pemanfaatan Busy Book Pada Kosa Kata Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya PKK*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol V, No. 2. Tahun 2017

Nurlaela, Lela. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim* *Bandar Lampung*. Jurnal Raden Intan.

Riduawan, 2009. *Dasar – dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.

Sari, Anika Putri Ayu. 2016. *Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita*. Jurnal Repository IAIN Bengkulu.

Shafira, Hasna Aulia. 2019. *Pengembangan Media Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di TK Puspa Kuncup Kencana*. Jurnal Repository Iain Purwekorto.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT Alfabet.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kusuma

Tzifopoulos, Menelaos. *In The Shadow of Coronavirus: Distance Education and Digital Literacy Skills In Greece*. International Journal of Social Science and Technology, Vol.5, No. 2. Tahun 2020

Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin. 2010. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung : CV.Falah Production