

Pengembangan *Busy Book* Berbasis *Loose Parts* Untuk Melatih *Problem Solving* Anak Usia Dini

Maya Nabila¹, Ahmad Samawi², Imron Arifin³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: mayanabila1221@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.242>

Article Information

Article History:

Diterima: 23 Juni 2023

Revisi Akhir: 09 Agustus 2023

Disetujui: 10 Agustus 2023

Terbit: 31 Agustus 2023

Keywords:

Busy Book;

Loose Parts;

Problem Solving.



ABSTRACT

Busy Book berbasis *loose parts* merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan bahan dasar kain flanel yang dijahit membentuk sebuah buku berukuran 24 x 25 cm. Adapun tujuan dari penelitian yakni 1) Menghasilkan sebuah produk yakni *busy book* berbasis media *loose parts* untuk melatih kemampuan *problem solving* anak usia dini. 2) Menguji validitas *busy book* berbasis media *loose parts* untuk melatih kemampuan *problem solving* anak usia dini. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan konsep ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement*). Uji coba dilakukan berdasarkan evaluasi ahli materi dan media, uji coba kelompok kecil, penilaian respon guru dan peserta didik, serta uji coba kelompok besar dengan menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data uji coba dianalisis secara kuantitatif yang diinterpretasikan secara kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat validitas media *busy book* untuk melatih kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh skor 76 % atau memperoleh kriteria valid, berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 78,66 % atau termasuk dalam kriteria valid, hasil penilaian respon guru memperoleh skor 92,5 % atau masuk dalam kriteria sangat praktis, penilaian respon peserta didik memperoleh skor 96,66 % yang dapat dikategorikan sangat praktis. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 97,3 % atau masuk dalam kriteria sangat praktis dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor 91,33 % atau masuk dalam kriteria sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *busy book* berbasis *loose parts* bisa digunakan untuk melatih kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasa disingkat PAUD saat ini merupakan jenjang pendidikan yang penting bagi anak, pendidikan yang ditempuh di PAUD bagi anak adalah sebuah pondasi untuk mempersiapkan diri meneruskan pada jenjang selanjutnya. Sesuai dengan paparan dari Sumiyati (2012) bahwa pada jenjang PAUD anak akan menemukan berbagai pengetahuan baru mengenai fakta-fakta yang ada di lingkungannya sebagai sebuah dorongan bagi berbagai bidang pengembangan anak, mulai dari perkembangan karakter, psikomotorik, kognitif, dan kemampuan sosial anak. Sehingga, pada 4 tahun pertama bagi anak dapat disetarakan dengan perkembangan 14 tahun berikutnya. Selain itu, menurut Arifin & Gunadi (2017) pendidikan anak usia dini haruslah dapat memahami kebutuhan dan kemampuan anak dalam belajar, dimana sekolah bisa menjalin kerjasama dengan orangtua untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan anak.

Adapun beberapa urgensi Pendidikan Anak Usia Dini menurut Raihana (2018) yaitu (1) titik tumpu pengembangan sumber daya manusia yang bersifat fundamental; (2) memiliki peran penting penentuan perkembangan anak yang nantinya akan membentuk diri dan kepribadian anak; (3) mengoptimalkan Kesehatan jasmani dan rohani anak yang memiliki pengaruh pada prestasi dan pencapaian anak. (4) mengoptimalkan masa keemasan atau *golden age* anak; (5) sebagai sebuah cerminan keberhasilan anak di masa depan.

Pembelajaran yang ada di PAUD tentu harus dikemas secara menarik agar stimulasi yang diberikan pada anak dapat dilakukan secara maksimal. Prinsip PAUD menurut Ariyanti (2016) adalah (1) Anak merupakan pebelajar aktif, yakni anak diberi stimulasi agar bisa mempelajari aspek-aspek seperti aspek pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan melalui berbagai aktivitas; (2) Anak belajar dengan sensori dan kemampuan panca indera karena panca indera merupakan jalan menuju otak untuk berbagai pengetahuan; (3) Anak mengkonstruksi pengetahuan sendiri, artinya anak diberi stimulasi penambahan pengetahuan oleh guru dengan berbagai strategi; (4) Anak dapat berpikir dengan benda konkret, yaitu benda yang dapat dijangkau oleh panca indera anak; (5) Anak belajar dari lingkungan sekitarnya. Untuk itu maka diperlukan desain media pembelajaran yang menarik bagi anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Samawi et al. (2019) bahwa penting untuk guru pendidikan anak usia dini untuk dapat memiliki pengetahuan, merancang, membuat, dan mengevaluasi media atau alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Media pembelajaran merupakan penghubung atau perantara pesan yang dikirim oleh pengirim dan diterima oleh penerima pesan untuk memberi rangsangan pikiran, perasaan serta perhatian peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Dewi, 2021) Media pembelajaran sendiri menurut Kemp & Deyton dalam Zaini & Dewi (2017) memiliki beberapa dampak positif dalam penggunaannya, diantaranya adalah: (1) pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih baku (2) menarik minat anak untuk belajar (3) membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif (4) mempersingkat alokasi waktu dalam pembelajaran (5) meningkatkan kualitas dalam pembelajaran (6) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara lebih fleksibel (7) menumbuhkan reaksi positif peserta didik terhadap materi yang disampaikan (8) peran guru menjadi lebih positif yakni menunjukkan peran guru bukan sebagai sumber satu-satunya dalam pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis menurut Thoiruf dalam Dewi (2021), diantaranya adalah: (1) media audio (2) media visual (3) media audio-visual (4) media lingkungan. Berdasarkan jenis media tersebut, terdapat berbagai macam media yang digunakan di PAUD salah satunya adalah *busy book* atau disebut juga sebagai *quiet book*. Akan tetapi *busy book* yang digunakan biasanya terbuat dari kain atau karton begitu pula dengan bagian-bagian tempelnya. jika salah satu bagian hilang maka pengguna tidak lagi bisa untuk menggunakan buku dengan maksimal. Sehingga, pada penelitian dan pengembangan ini *busy book* akan dibuat dengan berbasis media *loose parts*. Sehingga, bila ada bagian yang hilang, pengguna dapat mengganti ulang bagian yang hilang tersebut.

Pengembangan atau modifikasi yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah *busy book* berbasiskan *loose part* sehingga bahan dalam buku akan dibuat dengan bahan-bahan disekitar. Menurut Caterpillar (2009) *loose part* mengacu pada segala material atau benda yang dapat dipindahkan, dibawa, ditumpuk, diubah yang dapat terdiri dari berbagai bahan alam seperti batang, batu, air, daun, dan pasir atau bahan daur ulang seperti papan tulis, kardus, tali, kain, pipa, atau botol susu atau bahkan bisa berupa konsep inspirasi untuk bermain seperti cerita dan ide, cahaya dan bayangan, dst. Secara lebih lanjut, Caterpillar menambahkan bahwa kelebihan dari penggunaan *loose parts* ini adalah memudahkan bagi sekolah atau organisasi atau komunitas yang kesulitan dalam menyediakan tempat bermain yang aman dan menarik bagi anak utamanya dalam hal ketersediaan dana.

Loose parts dapat membantu anak untuk mengambil resiko, mengeksplorasi, serta melakukan penyelidikan dengan aktif (Wahyuningsih et al., 2020) sehingga, dapat dikatakan media *busy book* berbasis *loose parts* ini dapat dibuat sebagai media melatih kemampuan *problem solving* atau pemecahan masalah bagi anak usia dini. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwatra et al (2019) dengan judul Pengaruh Media *busy book* terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak dengan hasil bahwa penggunaan *busy book* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak. selain itu, *loose parts* menurut (Imamah & Muqowim, 2020) dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bertanya kreatif serta memecahkan masalah. Kemampuan

memecahkan masalah menurut Nadila (2021) pada anak usia dini bertujuan untuk melatih anak untuk dapat berpikir dalam memecahkan dan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan tepat, sistematis, dan kritis. Kemampuan ini, perlu dikembangkan karena kemampuan untuk memecahkan masalah merupakan bagian dalam perkembangan kognitif anak.

Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini perlu untuk dilatih agar anak dapat terlatih untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2020) kemampuan pemecahan masalah perlu dikembangkan agar anak dapat memahami kaidah, konsep, dan menerapkan kedua hal tersebut dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Selain itu, anak-anak yang memiliki kemampuan memecahkan masalahnya sendiri tanpa bantuan menggambarkan bahwa kemampuan berpikir dan kreativitasnya telah berkembang secara optimal. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Anggraini, 2015) menunjukkan bahwa dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain anak dapat belajar menghadapi rintangan, kesulitan serta membuat keputusan untuk mencapai tujuan dalam permainan.

Kemampuan *problem solving* akan menjadi sebuah tantangan lebih dari yang disadari oleh pendidik. Bahkan, hal-hal yang harusnya dianggap mudah bisa jadi menjadi sebuah tugas yang rumit yang memerlukan beberapa proses kognitif dan kemampuan persepsi yang kompleks (Roesler, 2017). Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dianggap penting untuk dilatih dan dikembangkan agar anak dapat belajar untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas yang dihadapi dengan mandiri dan tanpa perlu bantuan orang lain. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fetting et al. (2016) bahwa kemampuan *problem solving* merupakan sebuah pondasi yang diperlukan untuk perkembangan kemampuan lain dan salah satu kunci kesuksesan dalam proses belajar. Anak yang memiliki kemampuan *problem solving* yang efektif cenderung akan dengan sukses bisa menghadapi berbagai situasi yang dihadapi berbagai situasi. Sebuah masalah muncul, dikarenakan adanya proses *trial and error* dalam memecahkan masalah hingga solusi yang tepat ditemukan (Scott, 2017). *Problem solving* juga dapat menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan "*habits of mind*" atau kebiasaan berpikirnya. Melalui *problem solving*, anak belajar mengenai makna kata, membenarkan pikirannya, menciptakan perspektifnya sendiri, dan menganalisis sebuah informasi untuk memecahkan masalah (Plyler, 2018).

Berdasarkan hasil paparan diatas Peneliti menemukan bahwa beberapa anak masih kesulitan dalam memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi dan banyak bergantung serta meminta bantuan pada pendidik untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini, dikarenakan pembelajaran banyak menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang berbasis media kertas dan pensil sehingga anak kurang bisa merasakan pengalaman yang nyata dalam memecahkan masalah. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas & Kusdiwelirawan, 2020) yang menyatakan bahwa lembar kerja yang bersifat cetak, kurang dapat membuat peserta didik tertarik dan mudah membuat peserta didik bosan. Oleh karena itu, media *busy book* berbasis *loose parts* ini dikembangkan, yakni untuk memberikan pengalaman secara lebih nyata pada anak dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian *research and development* atau R&D. Penelitian R&D merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memperoleh sebuah produk sebagai hasil serta melakukan pengujian keefektifan terhadap produk yang dihasilkan tersebut (Soegiyono, 2011). Secara lebih spesifik, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan pendidikan atau disebut sebagai *Educational Research and Development* yang didefinisikan oleh Borg & Gall (2007) sebagai sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan melakukan validasi terhadap sebuah produk pendidikan. Tahapan dari penelitiannya diantaranya adalah mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, untuk kemudian produk tersebut dikembangkan berdasarkan temuan yang didapatkan, lalu melakukan uji coba lapangan di tempat dimana produk tersebut akan digunakan, dan melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ditemukan saat melakukan uji

coba lapangan.

Penelitian dan pengembangan pendidikan ini, bertujuan untuk mengembangkan produk berupa *busy book* berbasis media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun yang dilakukan melalui tahapan pengembangan, validasi, dan uji coba. Pengembangan produk ini, ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk yang efektif untuk melatih kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. pengembangan produk akan dilakukan dengan konsep ADDIE, dimana menurut Branch (2020) tahapan konsep ADDIE adalah:

1. *Analyze*, yakni dengan mengidentifikasi kemungkinan sebab-sebab terjadinya sebuah kesenjangan kinerja yakni dengan melakukan analisis kebutuhan di lapangan.
2. *Design*, melakukan verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode tes yang sesuai.
3. *Develop*, yakni melakukan validasi dan menghasilkan sebuah sumber belajar.
4. *Implement*, yakni menyiapkan lingkungan belajar dan mengaitkannya dengan peserta didik.
5. *Evaluate*, yakni melakukan penilaian terhadap kualitas produk pengajaran beserta prosesnya saat sebelum dan sesudah dilakukannya implementasi.

Tahapan penelitian pengembangan ADDIE digambarkan dalam Bagan di bawah ini



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengumpulan data uji coba diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi PAUD, hasil uji coba kelompok kecil, respon pengguna, dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil, respon pengguna dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di RA Al Hidayah Baron Nganjuk pada anak usia 5-6 tahun yakni anak-anak kelompok B.

1. Hasil analisis data berdasarkan evaluasi ahli media dan ahli materi PAUD
 - a. Saran, masukan dan evaluasi dari ahli materi PAUD
 - b. Berdasarkan saran dari ahli materi PAUD, *busy book* harap untuk didaftarkan HKI.

- c. Saran, masukan, dan evaluasi dari ahli media pembelajaran PAUD
- d. Saran dan evaluasi dari ahli media pembelajaran PAUD adalah dimohon untuk memperhatikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.
- e. Simpulan

Berdasarkan saran, masukan, dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran PAUD, media *busy book* yang dikembangkan harap untuk memperhatikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Serta, *busy book* perlu untuk didaftarkan HKI (Hak Kekayaan Intelektual)

2. Hasil analisis penilaian respon pengguna

a. Hasil analisis penilaian respon guru

- 1) Pada indikator kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun didapatkan hasil persentase sebesar 80% atau dapat disimpulkan bahwa pada indikator ini, media memiliki kriteria praktis.
- 2) Pada indikator kesesuaian media dengan kurikulum merdeka didapatkan persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan media sangat praktis.
- 3) Pada indikator kesesuaian dengan konsep pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun diperoleh persentase sebesar 80% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria praktis.
- 4) Pada indikator kesesuaian dengan CP (Capaian Perkembangan) yang ada di sekolah diperoleh persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria sangat praktis.
- 5) Pada indikator kesesuaian tingkat kesulitan tugas bagi anak usia 5-6 tahun diperoleh persentase sebesar 80%. Sehingga, dapat disimpulkan pada indikator ini, media memiliki kriteria praktis.
- 6) Pada indikator kesesuaian media dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun diperoleh persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria sangat praktis.
- 7) Pada indikator kesesuaian pemilihan warna media diperoleh persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria sangat praktis.
- 8) Pada indikator kesesuaian visualisasi media didapatkan persentase sebesar 100 %. Sehingga, media memiliki kriteria sangat praktis.

Tabel 1. Tabel Hasil Penilaian Respon Guru

No	Indikator	Persentase
1	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	80%
2	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	100%
3	Kesesuaian dengan konsep pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun	80%
4	Kesesuaian dengan CP (Capaian Perkembangan) yang ada di sekolah	100%
5	Kesesuaian tingkat kesulitan tugas bagi anak usia 5-6 tahun	80%
6	Kesesuaian media dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun	100%
7	Kesesuaian pemilihan warna media	100%
8	Kesesuaian visualisasi media	100%
Rata-rata		92,5%
Kriteria		Sangat Praktis

b. Hasil analisis penilaian respon peserta didik

- 1) Pada indikator anak bisa menggunakan *busy book* dengan mudah diperoleh persentase jawaban "Ya" 100% dan jawaban "Tidak" 0%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa anak bisa menggunakan media *busy book* dengan sangat mudah.
- 2) Pada indikator menarik minat anak untuk menggunakan diperoleh persentase jawaban "Ya" sejumlah 100% dan jawaban "Tidak" sejumlah 0%. Sehingga, disimpulkan bahwa media *busy book* dapat sangat menarik minat anak.

- 3) Pada indikator memahami petunjuk penggunaan diperoleh persentase jawaban “Ya” sejumlah 100% dan jawaban “Tidak” sejumlah 0%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa anak dapat memahami petunjuk dengan sangat mudah.
- 4) Pada indikator memahami perintah dengan baik didapatkan persentase jawaban “Ya” sejumlah 100% dan jawaban “Tidak” sejumlah 0%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa anak dapat memahami perintah dengan sangat baik.
- 5) Pada indikator termotivasi untuk memecahkan tiap misi didapatkan persentase jawaban “Ya” sejumlah 90% dan jawaban “Tidak” sejumlah 10% atau dapat disimpulkan bahwa anak dapat termotivasi untuk memecahkan tiap misi dengan baik.
- 6) Pada indikator bisa memecahkan tiap misi diperoleh persentase jawaban “Ya” sejumlah 90% dan jawaban “Tidak” sejumlah 10%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa anak dapat memecahkan tiap misi dengan baik.

Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

NO	Indikator	Perolehan Data		Jumlah Ideal	Persentase
		YA	TIDAK		
1.	Anak bisa menggunakan <i>busy book</i> dengan mudah	10	0	10	100%
2	Menarik minat anak untuk menggunakan	10	0	10	100%
3.	Anak memahami petunjuk penggunaan	10	0	10	100%
4.	Memahami perintah dengan baik	10	0	10	100%
5.	Termotivasi untuk memecahkan tiap misi	9	1	10	90%
6.	Bisa memecahkan tiap misi	9	1	9	90%
Jumlah		58	2	60	96,66 %
Kriteria		Sangat Praktis			

Pembahasan

1. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3 orang anak berdasarkan persentase rata-rata hasil uji coba dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Pada indikator dapat melakukan observasi untuk menyelesaikan bentuk tanaman yang dipilihnya diperoleh persentase 93,33 % yang dapat diartikan bahwa pada indikator ini media memiliki kriteria sangat praktis.
- b. Pada indikator dapat mengelompokkan berbagai media *loose parts* dengan warna dan bentuk yang berbeda persentase yang didapat adalah 92%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada indikator ini, media *busy book* dapat dikategorikan sangat praktis.
- c. Pada indikator dapat membandingkan bentuk, ukuran, dan warna dalam menyusun objek tanaman yang dipilih diperoleh persentase sebesar 94% atau memiliki kriteria sangat praktis pada indikator ini.
- d. Pada indikator dapat mengukur media *loose parts* sesuai dengan bentuk objek tanaman yang dipilih didapatkan persentase sebesar 93,33% atau dapat disimpulkan pada indikator ini media memiliki kriteria sangat praktis.
- e. Pada indikator dapat mengkomunikasikan imajinasinya dalam bentuk karya dari media *loose parts* didapatkan persentase sebesar 100%. Sehingga, pada indikator ini media dapat masuk dalam kriteria sangat praktis.
- f. Pada indikator dapat bereksperimen dengan berbagai media *loose parts* yang ada dengan berbagai objek tanaman yang dipilih didapatkan persentase sebesar 100% atau dapat masuk dalam kategori sangat praktis.

- g. Pada indikator dapat menghubungkan informasi untuk menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih sesuai dengan perintah diperoleh persentase sebesar 100%. Sehingga, dapat diartikan pada indikator ini media memiliki kriteria sangat praktis.
- h. Pada indikator dapat menyimpulkan hasil observasi hingga eksperimen untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk membentuk objek tanaman dengan *loose parts* memperoleh persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria sangat praktis pada indikator ini.
- i. Pada indikator dapat menggunakan informasi yang telah disimpulkan dalam menghasilkan hasil karya dalam bentuk tanaman dengan media *loose parts* diperoleh persentase sebesar 100% atau dapat disimpulkan bahwa pada indikator ini, media memiliki kriteria sangat praktis.

Tabel 3. Tabel Hasil Rata-Rata Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Persentase Rata-Rata
1	Anak dapat melakukan observasi untuk menyelesaikan puzzle bentuk tanaman yang dipilihnya	93,33 %
2	Anak dapat mengelompokkan berbagai media <i>loose parts</i> dengan warna dan bentuk yang berbeda	100%
3	Anak dapat membandingkan bentuk, ukuran, dan warna dalam menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih	93,33%
4	Anak dapat mengukur media <i>loose parts</i> sesuai dengan bentuk objek tanaman yang hendak disusun	93,33%
5	Anak dapat mengkomunikasikan imajinasinya dalam bentuk karya dari media <i>loose parts</i>	100%
6	Anak dapat bereksperimen dengan berbagai media <i>loose parts</i> yang ada dengan berbagai objek tanaman yang dipilih	100%
7	Anak menghubungkan informasi untuk menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih sesuai dengan perintah	93,33%
8	Anak dapat menyimpulkan hasil observasi hingga eksperimen untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk membentuk objek tanaman dengan media <i>loose parts</i>	100%
9	Anak dapat menggunakan informasi yang telah disimpulkan dalam menghasilkan hasil karya bentuk tanaman dengan media <i>loose parts</i>	100%
Rata-rata		97,03%
Kriteria		Sangat praktis

2. Hasil analisis data penilaian uji coba kelompok besar

Hasil analisis data uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Pada indikator dapat melakukan observasi untuk menyelesaikan bentuk tanaman yang dipilihnya diperoleh persentase 98 % yang dapat diartikan bahwa pada indikator ini media memiliki kriteria sangat praktis.
- b. Pada indikator dapat mengelompokkan berbagai media *loose parts* dengan warna dan bentuk yang berbeda persentase yang didapat adalah 100%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada indikator ini, media *busy book* dapat dikategorikan sangat praktis.
- c. Pada indikator dapat membandingkan bentuk, ukuran, dan warna dalam menyusun objek tanaman yang dipilih diperoleh persentase sebesar 93,33% atau memiliki kriteria sangat praktis pada indikator ini.

- d. Pada indikator dapat mengukur media *loose parts* sesuai dengan bentuk objek tanaman yang dipilih didapatkan persentase sebesar 92% atau dapat disimpulkan pada indikator ini media memiliki kriteria sangat praktis.
- e. Pada indikator dapat mengkomunikasikan imajinasinya dalam bentuk karya dari media *loose parts* didapatkan persentase sebesar 90%. Sehingga, pada indikator ini media dapat masuk dalam kriteria sangat praktis.
- f. Pada indikator dapat bereksperimen dengan berbagai media *loose parts* yang ada dengan berbagai objek tanaman yang dipilih didapatkan persentase sebesar 78% atau dapat masuk dalam kategori praktis.
- g. Pada indikator dapat menghubungkan informasi untuk menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih sesuai dengan perintah diperoleh persentase sebesar 88%. Sehingga, dapat diartikan pada indikator ini media memiliki kriteria praktis.
- h. Pada indikator dapat menyimpulkan hasil observasi hingga eksperimen untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk membentuk objek tanaman dengan *loose parts* memperoleh persentase sebesar 96% atau dapat disimpulkan bahwa media memiliki kriteria sangat praktis pada indikator ini.
- i. Pada indikator dapat menggunakan informasi yang telah disimpulkan dalam menghasilkan hasil karya dalam bentuk tanaman dengan media *loose parts* diperoleh persentase sebesar 94% atau dapat disimpulkan bahwa pada indikator ini, media memiliki kriteria sangat praktis.

Tabel 4. Tabel Hasil Rata-Rata Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Persentase Rata-rata
1	Anak dapat melakukan observasi untuk menyelesaikan puzzle bentuk tanaman yang dipilihnya	98%
2	Anak dapat mengelompokkan berbagai media <i>loose parts</i> dengan warna dan bentuk yang berbeda	92%
3	Anak dapat membandingkan bentuk, ukuran, dan warna dalam menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih	94%
4	Anak dapat mengukur media <i>loose parts</i> sesuai dengan bentuk objek tanaman yang hendak disusun	92%
5	Anak dapat mengkomunikasikan imajinasinya dalam bentuk karya dari media <i>loose parts</i>	90%
6	Anak dapat bereksperimen dengan berbagai media <i>loose parts</i> yang ada dengan berbagai objek tanaman yang dipilih	78%
7	Anak menghubungkan informasi untuk menyusun bentuk objek tanaman yang dipilih sesuai dengan perintah	88%
8	Anak dapat menyimpulkan hasil observasi hingga eksperimen untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk membentuk objek tanaman dengan media <i>loose parts</i>	96%
9	Anak dapat menggunakan informasi yang telah disimpulkan dalam menghasilkan hasil karya bentuk tanaman dengan media <i>loose parts</i>	94%
Rata-rata		91,33%
Kriteria		Sangat praktis

Kelebihan dan Kekurangan Media *Busy Book*

1. Kelebihan Penggunaan *Busy Book*

Beberapa kelebihan penggunaan *busy book* berdasarkan hasil pengembangan diantaranya adalah:

- a. Bahan mudah didapatkan karena terbuat dari bahan yang ada disekitar.
- b. Buku tidak mudah sobek, karena terbuat dari kain flanel.
- c. Guru dapat merancang dan membuat sendiri media *busy book* sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang diharapkan
- d. Buku dapat dibawa kemana-mana
- e. Menstimulasi dan melatih kemampuan pemecahan masalah sederhana bagi anak.
- f. Menyediakan banyak pilihan bagi anak dalam menggunakan *loose parts*.

2. Kekurangan Penggunaan *Busy Book*

Berdasarkan hasil pengembangan, ditemukan beberapa kekurangan media *busy book*, diantaranya adalah:

- a. Hanya memuat satu tema tertentu dalam satu buku
- b. Kegiatan dalam buku masih terbatas pada penyusunan objek dengan media *loose parts*.

KESIMPULAN

Pengembangan media atau produk *busy book* berbasis *loose parts* telah mengalami serangkaian proses mulai dari validasi, revisi, dan uji coba. Media *busy book* ditujukan untuk melatih kemampuan *problem solving* sederhana dalam bermain. Uji coba dilaksanakan di RA Al Hidayah yang terletak di kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk dengan melibatkan anak usia 5-6 tahun. Media *busy book* diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam melatih kemampuan *problem solving* anak usia dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Produk *busy book* dikembangkan dengan menggunakan beberapa bahan, bahan utama yang digunakan adalah kain flanel. Kain flanel digunakan sebagai bahan dasar *busy book* yang kemudian juga dimanfaatkan untuk membuat bentuk-bentuk lain seperti huruf dan bentuk sayuran serta hiasan buku. Selain kain flanel, bahan lain yang digunakan adalah beberapa karakter bentuk sayur, buah, boneka serta kancing baju untuk menghias buku agar dapat menarik secara visual. Karena media yang menarik secara visual akan dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Bayien & D'Alba (2015) bahwa proses visual yang menggabungkan antara teks dan gambar dapat secara kuat mendemonstrasikan proses belajar anak. *Busy book* yang dikembangkan, mengangkat salah satu tema yang dimuat dalam kurikulum merdeka yakni tema "Imajinasiku" dengan sub tema "tanaman sayur". Sehingga, didalam buku ini anak dibebaskan untuk mengimajinasikan berbagai bentuk tanaman sayur hingga menyemai biji tanaman sayur. Imajinasi anak distimulasi dengan berbagai gambar pendukung dan kalimat perintah yang dikemas dengan kalimat undangan atau *invitation* seperti "bisakah kamu membuat bentuk cabai?". Kalimat undangan disusun dalam bentuk pertanyaan agar dapat dijadikan sebagai strategi pemecahan masalah bagi anak. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Legare et al. (2013) bahwa memberi pertanyaan digunakan untuk meneliti apakah anak-anak sudah dapat secara aktif dan intensif memecahkan masalah. Berdasarkan saran dan evaluasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa *busy book* perlu untuk didaftarkan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) serta dalam pengembangan *busy book* harap untuk memperhatikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Kelemahan pada media ini diantaranya adalah uji coba media hanya ditujukan terbatas pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, media hanya membahas mengenai tema tanaman sayur dan belum dikembangkan untuk tema tema lain, Sehingga, produk pada penelitian dan pengembangan ini dapat semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, wika; N. Y. (2015). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B2 Paud Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49-58.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, 8(3), 213-221.
- Bayien, M., & D'Alba, A. (2015). *Essentials of Teaching and Integrating Visual and Media Literacy*. New York: Springer International Publishing. Diambil dari

- https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=8hmqCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=visually+attract+media+for+early+childhood&ots=zQP8bI3uWA&sig=WtOn51vf7CbBvL_JYroDWQWvZGQ&redir_esc=y#v=onepage&q=visually+attract+media+for+early+childhood&f=false
- Bayley, R. (2002). Thinking Skills in the Early Years. *Gifted Education International*, 16(3), 248–260. <https://doi.org/10.1177/026142940201600308>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research: An Introduction*. New York: David McKay Company, Inc.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design. Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Athens: Department of Educational Psychology and Instructional Technologi. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Caterpillar. (2009). Parts Manual. *October*, 44(October), 1–34.
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts, 15(2).
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Didaktika*, 20(2), 90–98.
- Kemendikbud RI. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. Jawa Barat: PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat.
- Pamungkas, A., & Kusdiwelirawan, A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Android, IX, 69–74. <https://doi.org/10.21009/03.snf2020.02.pf.11>
- Play Wales. (2017). Resources for playing - Providing loose parts to support children's play: A toolkit.
- Plyler, L. (2018). Problem-Solving in an Early Childhood Mathematics Classroom. *ProQuest LLC*.
- Pol, M. V. (2022). Loose parts. *Early Years Educator*, 23(10), S6–S6. <https://doi.org/10.12968/eyed.2022.23.10.s6>
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 17. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Roesler, R. A. (2017). Independence Pending: Teacher Behaviors Preceding Learner Problem Solving. *Journal of Research in Music Education*, 64(4), 454–473. <https://doi.org/10.1177/0022429416672858>
- Samawi, A., Aisyah, E. N., Annisa, A., & Tegariyani, S. (2019). Manajemen Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Permainan bagi Guru PAUD. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(1), 1–9. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jgp/article/view/9956>
- Scott, L. A. (2017). 21st Century Learning For Early Childhood: Framework. *Battelle for Kids*, 20. Diambil dari <http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21EarlyChildhoodFramework.pdf>
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.CV.
- Sumiyati. (2012). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sekarang dan Masa Depan. *Jurnal Islamic Review*, 1(2), 245–272.
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. A. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok a Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 185. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). the Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>