Aulad: Journal on Early Childhood
Vol. 9 No. 1 (2026), pp. 289-299
e-ISSN 2655-433X | p-ISSN 2655-4798
https://aulad.org/index.php/aulad

Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Meningkatkan Berpikir Simbolik

Ambar Rita[1] ✉, Saudah[2], Muzakki[3]
[1,2,3] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia
DOI: 10.31004/aulad.v9i1.1499

✉ Corresponding author:
[devikityhambarrita@gmail.com]

ABSTRAK
Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu aspek penting untuk perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu distimulasi melalui media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun di RA Annisa 2 Palangka Raya. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan instrumen validasi ahli materi, ahli media, serta lembar observasi dan angket respons guru, dengan subjek penelitian sebanyak 18 anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kelayakan dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Busy Book* berada pada kategori sangat layak dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya dalam mengenal dan menggunakan simbol huruf dan angka. Temuan ini berimplikasi pada pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Busy Book Sebagai Media Pembelajaran; Kemampuan Berpikir Simbolik Anak; Pendidikan Anak Usia Dini; Penelitian Dan Pengembangan

ABSTRACT
Symbolic thinking ability is an important aspect for early childhood cognitive development that needs to be stimulated through appropriate learning media. This study aims to develop Busy Book learning media in optimizing the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years at RA Annisa 2 Palangka Raya. The research method used Research and Development (R&D) with the ADDIE model, involving validation instruments from material experts, media experts, as well as observation sheets and teacher response questionnaires, with 18 children as research subjects. Data analysis was carried out descriptively quantitatively and qualitatively to assess the feasibility and effectiveness of the media. The results showed that Busy Book learning media was in the very feasible category and was able to improve children's symbolic thinking ability, especially in recognizing and using letter and number symbols. This finding has implications for the importance of using innovative and interactive learning media to support early childhood cognitive development.

Keywords: *Busy Book As A Learning Medium; Children's Symbolic Thinking Skills; Early Childhood Education; Research And Development.*

Article Info
Copyright (c) 2026 Ambar Rita, et al.
Received 18 January 2026, Revised 10 Febriary 2026, Accepted 28 March 2026, Published 10 April 2026

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif mencakup pematangan pemikiran simbolis. Pada tahun-tahun awal perkembangan otak, fungsi simbolis merupakan langkah awal menuju pemikiran praoperasional. Ini adalah tahap perkembangan ketika anak-anak mulai mengkonseptualisasikan hal-hal yang sebenarnya tidak ada. Saat siswa mempelajari konsep, mereka melewati tahap simbolis. Ketika anak-anak mempelajari konsep, mereka akhirnya dapat mengidentifikasi hal-hal tanpa memegangnya di tangan mereka. Namun kenyataannya, kemampuan berpikir simbolis anak-anak masih belum matang (H. N. Aisyah, 2021, hlm. 43). Kemampuan berpikir simbolis sangat penting untuk perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal mempelajari dasar-dasar membaca, menulis, dan matematika. Anak-anak dengan tingkat pemikiran simbolis yang lebih tinggi lebih mampu memahami simbol numerik dan alfabet serta membuat hubungan antara simbol-simbol tersebut dan maknanya (Tanjung & Sit, 2025). Tidak hanya itu, tetapi keterampilan ini penting untuk perkembangan bahasa, kreativitas, dan kesiapan akademis anak.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022, diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia hanya buku LKA dan majalah untuk mereka belajar dalam pengenalan huruf dan kata, aktivitas yang dilakukan dalam buku LKA hanya terbatas pada menebalkan, menyambung, dan mewarna. Aktivitas yang dilakukan dalam buku LKA hanya terbatas pada kegiatan menebalkan, menyambung, dan mewarnai, sehingga sebagian anak merasa bosan dan terdapat beberapa anak yang tidak tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 27 Mei 2022 juga diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran guru masih didominasi menggunakan Lembar Kerja Anak, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak kepada menulis sehingga kemampuan perkembangan anak tidak berkembang optimal dan terlihat tidak menyenangkan bagi anak.

Ada sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih terdapat beberapa yang belum berkembang secara optimal. Anak sering mengalami beberapa kesulitan dalam mengenali dan menggunakan simbol, seperti angka maupun lambang lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian oleh Khoirunnisa et al (2023) menyatakan beberapa anak belum memiliki keampuan berpikir simbolik yang baik, penelitian oleh Mardia (2023) menemukan masalah dengan kemapuan simbolik yang maish rendah, terutama dalam konsep bilangan. Selanjutnya oleh (Idamulyani et al., 2024) menunjukkan sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menampilkan objek dalam bentuk gambar atau tulisan. Sebagian besar dari tiga belas anak yang terlibat dalam penelitian tidak dapat menuliskan nama objek yang mereka gambar serta mencocokkan bilangan dengan lambangnya. Fitri et al (2024) menegaskan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun belum memenuhi harapan, terutama dalam menyebut angka 1–10, mencocokkan angka dengan lambang angka, dan menggunakan lambang angka dalam kegiatan berhitung. Selain itu, beberapa anak masih kesulitan mengenal dan membedakan angka. Bupu et al (2023) menghasilkan bahwa anak-anak yang memiliki kemampuan yang kurang dalam kemampuan berpikir simbolik, terutama ketika berbicara tentang lambang bilangan.

“Salah satu faktor yang mendorong untuk aspek perkembangan kognitif dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu adanya media pembelajaran yang menyenangkan (Setyowati et al., 2022: 57). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Rohani, 2019, p. 5). Hal ini juga sejalan dengan yang di sampaikan oleh Herdika Fauzan Ginting, dkk (2025: 1116) media pembelajaran adalah alat peraga yang dapat membantu peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dengan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks dan diharapkan juga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang bermakna.

Dalam merangsang perkembangan anak usia dini, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak adalah media *Busy Book* dengan tema lingkungan (Rahmatia dkk, 2021: 51). *Busy book* yaitu buku kain yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam-macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku. Media *busy book* dalam implementasinya bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. *Busy book* menurut (Purnamasari dkk, 2021: 79) *Busy Book* merupakan buku model tiga dimensi yang terbuat dari kain flanel dan terdiri dari halaman yang melakukan berbagai kegiatan untuk anak-anak, seperti menghitung, mengenal warna, mengikat

tali, mengenal satwa, dll. Karena media tersebut memiliki berbagai kegiatan yang meningkatkan kemampuan membaca anak, seperti mengenali huruf, mereka dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Penggunaan media *Busy Book* dimulai dengan menarik ketertarikan anak terhadap media tersebut, yang diolah dari berbagai warna kain flanel. Kemudian, guru secara bertahap mengajarkan anak untuk mengidentifikasi gambar di setiap halaman buku (Aisyah, E. R. et al., 2024: 513). Adapun keunggulan dari *Busy Book* terletak pada desainnya yang menarik, penggunaan warna cerah, serta aktivitas interaktif yang melibatkan motorik halus dan kognitif anak. Media *Busy Book* tidak cuma membantu anak mengenal simbol huruf dan angka, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran (Damayanti et al., 2023).

Pada penelitian terdahulu dilakukan oleh Suwatra et al (2019) bahwa anak-anak yang menggunakan media *Busy Book* dan anak-anak yang belajar dengan metode konvensional memiliki perbedaan besar dalam kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, media Busy Book terbukti berdampak pada kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian lain oleh Prakarsi et al (2020) menyatakan dari penggunaan buku sibuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola anak usia 4 hingga 5 tahun. Ini terbukti dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 40% pada pratindakan menjadi 80% pada siklus III. Ini menunjukkan bahwa buku sibuk sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola anak, sementara itu, oleh Maulidia et al (2024) menemukan media *Busy Book* berbasis *Practical Life* dinyatakan sangat valid, efektif, dan menarik berdasarkan hasil validasi ahli serta uji coba kelompok kecil dan besar. Media tersebut terbukti dapat digunakan untuk menstimulasi kemandirian anak usia 4–5 tahun. Selanjutnya Riva (2025) menegaskan kemampuan berpikir simbolik anak usia lima hingga enam tahun dipengaruhi oleh media pembelajaran buku yang sibuk. Ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak-anak, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain, yang memiliki kategori sedang (rata-rata 0,6996), dan uji T-Test Paired Sample, yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

Namun demikian, pada penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dengan tema Lingkunganku yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media *Busy Book* berbasis lingkungan sekitar anak yang dirancang secara sistematis melalui model ADDIE sehingga menghasilkan media yang valid dan menarik untuk anak usia dini. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* yang layak dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun.

2. METODE

Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Busy Book* serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Annisa 2 Palangka Raya. Model ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran anak usia dini.

Data dikumpulkan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berupa saran dan masukan terhadap media *Busy Book* yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan media serta hasil observasi kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan sesudah penggunaan media *Busy Book* dalam kegiatan pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati kemampuan berpikir simbolik anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan *Busy Book*. Angket digunakan untuk mengumpulkan data validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir simbolik, yaitu mengenal simbol huruf, mengenal simbol angka, mencocokkan simbol dengan benda, serta menggunakan simbol dalam aktivitas bermain, sedangkan instrumen angket digunakan untuk menilai aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media .

Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan masukan validator. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor rata-rata hasil validasi media dan hasil observasi kemampuan berpikir simbolik anak, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan dan tingkat peningkatan kemampuan. Alur penelitian pengembangan media *Busy Book* disajikan dalam bentuk gambar alur penelitian yang menggambarkan tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, uji coba lapangan, hingga evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran. Tahapan serta aktivitas pengembangan media *Busy Book* dalam penelitian ini pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis	1. Melakukan wawancara dengan guru kelas B RA Annisa 2 Palangka Raya. 2. Mempelajari penelitian yang relevan. 3. Mengevaluasi analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. 4. Menentukan bagian-bagian yang ada pada *Busy Book* dengan mencari referensi materi.
Design	1. Desain *Busy Book* sesuai dengan dasar tujuan pembelajaran, dari buku tema Lingkungan ku di RA Annisa 2 Palangka Raya. 2. Media *Busy Book* akan berisi materi dan gambar pembelajaran.
Development	1. Membuat media *Busy Book* dengan tema lingkunganku menggunakan bahan kain flanel. 2. Membuat gambar materi pembe lajaran. 3. Melakukan validasi penilaian intrumen dan uji validasi produk *Busy Book* dengan dua validator ahli materi dan ahli media. Setelah para ahli memverifikasi, perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan hasil dari para ahli.
Implementation	1. Setelah produk dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar siswa kelas B di RA Annisa 2 Palangka Raya. 2. Memberikan angket respon kepada guru kelas B RA Annisa 2 Palangka Raya.
Evaluation	Memperbaiki media dari saran dan masukan dari validator ahli materi, validator ahli media, guru kelas B di RA Annisa 2 Palangka Raya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media *Busy Book* tema Lingkunganku yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mencocokkan simbol dengan benda, dan mengenal huruf vokal serta konsonan setelah penggunaan media. Temuan ini mendukung pendapat oleh Tasya & Sitoru s (2025: 313) ke mampu an be rpikir simbolik me ru pakan salah satu aspe k dari pe rke mbangan kognitif. Fu ngsi simbolik adalah tahap pe rtama dalam pe mikiran praope rasional pada anak u sia dini pada tahap ini, anak-anak mu lai me nge mbangkan ke mampu an u ntu k me mbayangkan obje k yang tidak te rlihat se cara langsu ng. Tahap simbolik me ru pakan bagian dari prose s pe mbe lajaran dalam me nge nal konse p, di mana anak mu lai me mahami su atu obje k tanpa haru s be rgantu ng pada ke be radaan obje k te rse bu t se cara fisik (Sobiyati e t al., 2025: 110)."

Pe nge mbangan me dia pe mbe lajaran sangat dipe rlu kan gu na me mbe rikan inovasi dalam pe mbe lajaran, se hingga prose s pe mbe lajaran dapat dilaku kan se cara inte raktif, inspiratif dan me nye nangkan. Me dia pe mbe lajaran me nu ru t Yau mi, (2018:5) adalah be ntu k pe ralatan fisik yang dide sain se cara te re ncana se bagai pe nyampaian informasi dan me mu dahkan prose s pe mbe lajaran yang me mbantu gu ru dalam me nyampaikan informasi mate ri pe lajaran ke pada pe se rta didik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dimulai dari strategi guru dalam membangun kelas yang asik (Nisa et al., 2022). Imple me ntasi se bu ah me dia dalam se bu ah pe mbe lajaran haru s ada pe re ncanaan yang baik agar me dia yang dihasilakan inovatif dan me mpu nyai krite ria yang diharapkan se su ai de ngan ke bu tu han pe mbe lajaran (Ginting e t al., 2025: 1117). Salah satu me dia yang me narik dan se su ai de ngan mate ri se bagai pe nu njang prose s pe mbe lajaran, salah satu nya adalah me dia *Bu sy Book*. *Bu sy book* yaitu bu ku kain yang te rdiri dari halaman-halaman yang be risi be rmacam-macamm ke giatan yang dike mas dalam be ntu k bu ku . Me dia bu sy book dalam pe ne rapannya dapat me nge mbangkan aspe k-aspe k pe rke mbangan yang ada pada anak u sia dini. *Bu sy book. bu sy book/qu ie t book/activitie s book*

adalah media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain yang terbuat dari kain flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dan lain-lain yang bersifat edukatif. Media ini dapat membantu dalam menstimulasi kemampuan membaca anak karena media tersebut terdapat bermacam kegiatan yang membantu mengembang kemampuan membaca anak, misalnya mengenali dan menamai huruf (Purnamasari dkk, 2021: 79).

Busy Book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama kain flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan wana atau bentuk, dan menjahit. Di dalamnya *Busy Book* ini berisi aktifitas-aktifitas sederhana. seperti *puzzle*, *maze*, membuka reselting, dan lain-lain (Anjani et al., 2023: 26). *Busy Book* ini merupakan media yang efektif untuk mengajarkan kosa kata sederhana secara menarik antara lain: *color*, *name*, *animals*, *numbers*, *dan shape* (Sari, 2020: 19–21). Media *Busy Book* adalah media yang mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan matematika pada anak, seperti: mengenal lambang bilangan, mencocokkan benda dengan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, dan belajar konsep sama dan tidak sama (Aulia et al., 2024: 301). Menurut Saudah (2020) media tidak terlepas dari kegiatan belajar anak, media belajar anak usia dini pada umumnya merupakan alat-alat permainan yang mendorong anak untuk belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Busy Book* tema Lingkunganku di RA Annisa 2 Palangka Raya. Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan tertuju pada proses dan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Dari hasil pengembangan media *Busy Book* dengan melalui 5 tahapan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2016:38) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap yang sistematis melipuți *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Analysis

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kesesuaian kurikulum, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi media pembelajaran yang tersedia hanya buku LKA dan majalah untuk mereka belajar dalam pengenalan huruf dan kata, aktivitas yang dilakukan dalam buku LKA hanya terbatas pada menebalkan, menyambung, dan mewarna. Sehingga anak merasa bosan dan terdapat sebagian anak tidak mau mengerjakan tugas yang ada dalam LKA. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas TK A pada tanggal 27 Mei 2022 diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak kepada menulis sehingga kemampuan perkembangan anak tidak berkembang optimal dan terlihat tidak menyenangkan Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun dengan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Pada tahap pertama yaitu analisis melakukan analisis kurikulum, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dan karakteristik peserta didik. Pengembangan media *Busy Book* sesuai dengan materi Tema Lingkunganku Subtema Rumahku dan sekolahku dimana media *Busy Book* adalah media yang bertujuan mengambarkan serta mempermudah kegiatan yang mempermudahkan Rumahku dan Sekolahku.

Karakteristik peserta didik akan berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. Peserta didik dalam penelitian berusia 4-5 tahun yang merupakan generasi milenial. Fakhrudin & Inayati (2015:80) pada anak usia terseut telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata. Tapscoot dalam Lalo (2018:72) menyatakan generasi milenial sering disebut generasi Z dengan ciri suka dengan kebebasan, senang melakukan personalisasi, mengandalkan kecepatan informasi instan, aktif berkolaborasi dan hyper teknologi. Menurut Papalia dalam Lasapu dan Sutanto (2015) seorang ahli perkembangan manusia, mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain, dengan bermain akan menstimulasi inderaindera tubuhnya,

menge ksplorasi dunia di sekitarnya dan menemukan sepe rti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak akan menemukan dan mempelajari hal baru .

Temuan ini sejalan dnegan temuan oleh Suwatra et al (2019) hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah antara anak yang menggunakan media *busy book* dan anak yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, media *Busy Book* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Berdasarkan analisis instrumen ahli materi dan ahli media bahwa *Busy Book* layak untuk digunakan dalam pembelajaran bagi anak usia dini. Instrumen ini disesuaikan dengan STTPA pada aspek kognitif usia 4-5 tahun. Selain itu, validasi instrumen meliwati beberapa proses revisi atau perbaikan sebelum di setujui oleh validator. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan isi media Busy Book terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi. Instrumen validasi ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.

INTRUMEN AHLI MATERI

Indikator Penilaian	Materi	Skor 1	2	3	4	5	Saran
Tema/Segi Edukatif	1. Kesesuaian media dengan STTPA Usia 4-5 Tahun			✓			
	2. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak			✓			
	3. Dapat mendorong kreativitas anak			✓			
	4. Membantu meningkatkan pengalaman belajar mengajar				✓		
Isi Busy Book	5. *Busy Book* memberikan pembelajaran tentang berfikir simbolik			✓			
	6. Gambar disajikan dengan jelas				✓		
	7. Materi *Busy Book* berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (nyata)				✓		
	8. Kesesuaian media dengan materi			✓			
Penyajian	9. Kesesuaian permainan dengan materi				✓		
	10. Warna gambar menarik bagi peserta didik				✓		
	11. Gambar/bentuk media jelas dan mudah dibedakan				✓		
	12. Bentuk huruf dan abjad jelas				✓		
TOTAL							

KETERANGAN	Ada beberapa Kegiatan yang masih sulit di aplikasikan anak kelompok A. Karena Pada usia ini anak-anak hanya Pada tahap Pengenalan huruf dan Angka. Belum Sampai Pada tahap Penjumlahan dan berfikir terlalu berat.

Berdasarkan penilaian atau validasi Ibu di atas, maka berilah tanda centang (√) pada pilihan di bawah ini yang mengajukan penilaian secara umum aspek kelayakan dan validasi materi.

- ✓ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan namun dengan revisi
- ☐ Tidak Layak digunakan

Gambar 1. Instrumen hasil validasi ahli materi untuk menilai kelayakan isi media *Busy Book*

Design

Tahap ini merancang media *Buisy Book*, peneiliti membuat *storyboard* yang sesuai dengan materi yang terdapat pada sub tema Rumahku dan Sekolahku yang sudah di analisis sebelumnya memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi. Perancangan diawali dengan penyusunan *storyboard* yang memuat urutan aktivitas, jenis simbol yang diperkenalkan, serta bentuk interaksi anak dengan media. Setiap halaman *Busy Book* dirancang memuat aktivitas yang secara langsung melatih kemampuan berpikir simbolik, seperti mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, mengenal huruf awal dari nama benda di lingkungan sekitar, serta mengidentifikasi warna dan bentuk yang merepresentasikan objek nyata. Dalam desain media untuk anak usia dini harus memperhatikan prinsip konkret, visual, dan partisipatif. Media yang dirancang dengan warna cerah dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak dalam pembelajaran .

Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa media layak digunakan pada anak usia dini dan sesuai dengan standar penilaian perkembangan kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun. Kelayakan tersebut terlihat dari kesesuaian desain media dengan tema pembelajaran Lingkunganku, khususnya pada subtema Rumahku dan Sekolahku, serta keterpaduan antara indikator perkembangan dengan aktivitas yang disajikan dalam setiap halaman. Instrumen penilaian media disusun berdasarkan aspek perkembangan kognitif dalam STTPA, sehingga rancangan *Busy Book* tidak hanya mempertimbangkan tampilan visual, tetapi juga fungsi stimulatifnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Aktivitas yang dirancang, seperti mencocokkan lambang dengan jumlah benda dan mengenali simbol yang merepresentasikan objek nyata, menunjukkan bahwa media ini berorientasi pada penguatan representasi simbolik secara konkret.

Hasil temuan ini didukung oleh penelitia dari Prakarsi et al (2020) menyatakan penggunaan media *Busy Book* dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang naik dari 40% pada pratindakan menjadi 80% pada siklus III, sehingga media *Busy Book* dinyatakan efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal pola anak. Kelayakan desain media dalam penelitian ini tidak hanya didasarkan pada penilaian ahli semata, tetapi juga diperkuat oleh temuan empiris penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas *Busy Book* dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Hal ini mengindikasikan bahwa rancangan yang disusun telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan berpotensi mendukung peningkatan kemampuan berpikir simbolik secara optimal.

Development

Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti membuat media *Busy Book* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang, dengan memperhatikan kesesuaian materi, indikator perkembangan kognitif, serta karakteristik anak usia 4–5 tahun. Media Busy Book yang dikembangkan terdiri dari 8–10 aktivitas permainan yang berorientasi pada stimulasi kemampuan berpikir simbolik. Aktivitas tersebut meliputi pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, serta simbol yang merepresentasikan objek dalam kehidupan sehari-hari anak. Setiap halaman dirancang menggunakan bahan yang aman, berwarna cerah, dan dapat dimanipulasi secara langsung oleh anak. Media pembelajaran Busy Book dalam penelitian ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui berbagai aktivitas interaktif. Tampilan media Busy Book yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.











Gambar 1. Media pembelajaran *Busy Book*

Busy Book berbasis aktivitas konkret dan visual lainnya dianggap membantu perkembangan kognitif anak usia dini. Media adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran, media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, yang dimana dapat menarik perhatian anak saat belajar (Muzakki et al., 2024). Penelitian terdahulu Riva (2025) menegaskan media pembelajaran *Busy Book* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain dengan kategori sedang (rata-rata 0,6996) serta uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak. karena itu, pengembangan produk dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsi edukatif yang mendukung pencapaian indikator perkembangan kognitif. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan produk *Busy Book* yang tidak hanya sesuai dengan perencanaan kurikulum, tetapi juga dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran konkret dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Implementation

Tahap ke empat yaitu implementasi, dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berupa media *Busy Book*. Pada tahap ini dilakukan validasi yaitu, (1) validasi media oleh validator ahli media hasil validasi ahli media mendapat skor yang diperoleh, (2) validasi materi Hasil validasi ahli materi, (3) respon guru mendapatkan skor, (4) uji coba siswa dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa berjumlah 18 peserta didik terdiri dari 5 perempuan dan 13 laki-laki. Proses uji coba media Busy Book dilakukan dengan melibatkan peneliti dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan peneliti dan siswa selama proses uji coba media Busy Book ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Peneliti dan Siswa Dalam Proses Uji Coba Media *Busy Book*

Evaluasi

Tahap kelima yaitu evaluasi dilakukan oleh peneliti menggunakan evaluasi formatif. Menurut Yaumi (2017) evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui mengurangi kesalahan yang memerlukan perbaikan. Kebutuhan revisi perbaikan berdasarkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba lapangan. Kemampuan berpikir simbolik yang diteliti mencakup beberapa indikator, yaitu menyebutkan lambang bilangan 1–10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan benda dalam bentuk simbol gambar maupun tulisan. Pada indikator pertama, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyebutkan lambang bilangan 1–10 secara berurutan serta memelkan item bilangan pada papan flanel. Hal ini sejalan dengan Putri Sobiyati et al (2025: 117) yang menyatakan bahwa papan flanel dengan warna-warni yang mencolok mampu menarik perhatian anak sehingga memudahkan mereka mengenali simbol angka, huruf, dan konsep menghitung sederhana.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Busy Book* tema Lingkunganku di RA Annisa 2 Palangka Raya, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *Busy Book* tema Lingkunganku di RA Annisa 2 Palangka Raya dilakukan dengan lima tahapan pengembangan yaitu analisis yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi, design, Pengembangan (pelaksanaan pembuatan media *Busy Book)*, implementasi (validasi kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba produk dengan 2 tahapan yaitu uji coba respon guru dan uji coba siswa kelompok besar), dan evaluasi (melakukan perbaikan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi kemudian media *Busy Book* dinyatakan layak untuk digunakan). Kelayakan media pembelajaran *Busy Book* tema Lingkunganku di RA Annisa 2 Palangka Raya dilakukan pada validator ahli media dan ahli materi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada tim pengajar dan tenaga kependidikan di jenjang RA Annisa 2 yang telah menjadi inspirasi dalam memahami penerapan *Busy Book* di lapangan. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran dan penelitian pendidikan di masa depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Aghnaita, A. (2017). Perkembangan fisik-motorik anak 4-5 tahun pada permendikbud no. 137 tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak). *Al-athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *3*(2), 219-234. https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/2017.32-09

Aisyah, E. R., Widayati, S., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2024). Hubungan persepsi pengguna busy book terhadap stimulasi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(1), 509–522. https://doi.org/10.62775/EDUKASIA.V5I1.795

Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(1), 42–49. https://doi.org/10.21831/JPA.V10I1.38741

Anjani, R., Novianti, N., Nuraeni, C., Jannah, R., Mariam Nabila, S. W., & Widjayatri, R. D. (2023). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun. *Journal Of Early Childhood end Character Education*, *3*(1), 15–40. https://doi.org/10.21580/JOECCE.V3I1.12650

Aulia, L., Lidinillah, D. A. M., & Loita, A. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui media pembelajaran busy book. *Jecie (Journal Of Early Childhood And Inclsi Ducation)*, *7*(2), 299–304. https://doi.org/10.31537/JECIEV7I2.1308

Bakti, S. C. (2022(. Pengembangan media busy book aspek bahasa keaksaraan untuk mengenal simbol-simbol huruf pada anak usia 5-6 tahun di program studi pg-paud pada jalur pendidikan formal berbentuk tkk atau berbentuk lain yang sederajat. Jurnal Citra Pendidikan (jcp) jalur, *2*.

Bupu, M. M., Dhiu, K. D., & Fono, Y. M. (2023). Pengembangan alat permainan edukatif stick angka aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *2*(4), 805-817.

Damayanti, I., Sofyan, H., & Hasni, U. (2023). Pengembangan media busy book sebagai media pembelajaran karakter peduli lingkungan pada anak usia 5-6 tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 8243–8254.

Febrianti, R., Suarta, I. N., & Jaelani, A. K. (2023). Pengembangan busy book untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok b. *Journal Of Classroom Action Research*, *5*(1), 194–200. https://doi.org/10.29303/JCAR.V5I1.2748

Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan media busy book dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 719–727. https://doi.org/10.31004/obsesi.v62.789

Fitri, N., Khosiin, N., & Sumiyati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran tas pintar dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak di lembaga tk se-gugus sakura juwana pati. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(2), 113–128.

Ginting, H. F., Karim, P. A., & Anas, N. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran busy book pada mata pelajaran ipas dikelas iv min 11 kota medan, *Jurnal Sains Student Research*, *3*(5), 1115–1125. https://doi.org/10.61722/JSSR.V3I5.6562

Hanafi. (2017). Konsep penelitian r&d dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2), 129–150.

Idamulyani, S., Bachri, B. S., & Khotimah, N. (2024). Pengaruh market day terhadap literasi keuangan dan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun: the effect of market day on financial literacy and symbolic thinking skills in 5-6 year old children. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *6*(2), 347–354.

Karmeliya Firdaus, M., & Ayu Puteri Hadayani, D. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media busy book 3d. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 53. https://doi.org/10.23887/pauid.v9i1.35719

Khoirunnisa, K., Nurhayati, E., & Jazariyah, J. (2023). The effect of using number piggy bank media on the symbolic thinking ability of 5-6 years old children. *Genius: Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, *4*(2), 193–208.

Maulidia, A., Kustiawan, U., & Maningtyas, R. D. T. (2024). Pengembangan media busy book berbasis practical life untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia 4-5 tahun. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 46–60.

Mardia, R. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui media small number rods pada anak usia 4-5 tahun di sps taam al fauziyah. *Al-marifah| Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 114–124.

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sd negeri bunder III. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(2), 377–386.

Muhammad, Y. (2020) pengaruh penggunaan pasta labu kuning (cucurbita moschata) untuk substitusi tepung terigu dengan penambahan tepung angkak dalam pembuatan mie kering, 274–282.

Muzakki, M., Saudah, S., Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, A., Anggraeni, D., Vina, E., & Nurwie, N. (2024). Pengembangan media interaktif tema binatang di ra al-azhar palangka raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 221. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v31.1170

Nisa, H., Maimunah, D., Latifah, N., Hidayati, S., & Zulkarnain, A. I. (2022). Pemanfaatan media domba dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 14. https://doi.org/10.51529/kjpm.v2i1.439

Nurani, Y. (2019). Perspektif baru konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jakarta barat:cv. Campustaka*, 144.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, *03*(01), 171. https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf

Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan media busy book untuk mengembangkan kemampuan mengenal pola pada anak usia 4-5 tahun. *Kumara Cendekia*, *8*(2), 171–182.

Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina. (2021). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan membaca awal anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Atfhal*, *4*(1), 78–89.

Rahmadewi, D. S., Rasmani, U. E. E., & Sholeha, V. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media busy book. E*arly Childhood Education And Development Journal*, *5*(1), 13–20. https://doi.org/10.20961/ECEDJ.V5I1.102286

Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak. Jurnal obseisi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *6*(1), 47–57. https://doi.org/10.31004/obseisi.v6i1.1185

Rizki, E. N., & Fitrianawati, M. (2020). Pengembangan media busy book tema 1 diriku subtema 2 tubuhku untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, *3*(2), 101–112. https://doi.org/10.12928/fundadkdas.v32.2706

Riva, A. (2025). *Pengaruh media pembelajaran busy book terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di tk mutia kasih bandar lampung*.

Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. *Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri sumatra utara*.

Sari, A. W., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa inggris kelas x. *Kumpulan artikel mahasiswa pendidikan teknik informatika (karmapati)*, *10*(2), 100. https://doi.org/10.23887/karmapati.v102.31525

Setyowati, I., Ridwan, & Iswatiningtyas, V. (2022). Meningkatkan pengetahuan sains melalui pendekatan pembelajaran eksplorasi lingkungan. *Prosiding Semdikjar (seminar nasional pendidikan dan pembelajaran)*, *5*, 314–322.

Sobiyati, P., Kasmiati, & Ismiatun, A. N. (2025). Pengaruh media papan flanel terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(2), 109–120. https://doi.org/10.32665/ABATA.V5I2.4728

Saudah, S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran untuk mengembangakan kemampuan membaca tahap dasar dira al- muslimun palangka raya. *Tunas Siliwangi*, *6*(2), 83. https://doi.org/10.22460/ts.v62p80-88.2079

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), 185–193.

Tanjung, L. F. R., & Sit, M. (2025). Penggunaan media jam kincir untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak 5-6 tahun. *Golden age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 97–108.

Tasya, P. S., & Sitorus, A. S. (2025). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(2), 311–322. https://doi.org/10.22373/7TDW5T33