

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BUSY BOOK* UNTUK
STIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Tiara Cahyani Nafarin
NIM 2104503

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BUSY BOOK* UNTUK STIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

Tiara Cahyani Nafarin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

© Tiara Cahyani Nafarin

Universitas Pendidikan Indonesia kampus Serang

April 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Tiara Cahyani Nafarin
NIM : 2104503
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Busy Book* Untuk Stimulasi
Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun

Telah berhasil dipertahankan dihadapkan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dra. Nenden Sundari, M.Pd
NIP. 196305301988032001

Tanda Tangan : 

Penguji II : Esya Anesty Mashudi, M.Pd.
NIP. 198710122014042001

Tanda Tangan : 

Penguji III : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198207252008122004

Tanda Tangan : 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 28 April 2025

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BUSY BOOK UNTUK STIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

ABSTRAK

Oleh :

Tiara Cahyani Nafarin

NIM : 2104503

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang 0-6 tahun, yang dikenal sebagai usia emas (*golden age*) dimana mereka mengalami perkembangan yang sangat pesat. Proses belajar yang efektif bagi anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman nyata melalui permainan menggunakan media pembelajaran. Namun, media yang digunakan sekolah yaitu *busy book* berukuran kecil, halaman dan aktivitas tidak banyak dan bervariasi. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media *busy book* dengan menggunakan bahan yang lebih elastic yaitu kain flanel dengan ukuran yang lebih besar yaitu, halaman dan aktivitas lebih banyak dan bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran “smart busy book” yang layak dan efektif digunakan sebagai alat untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan D&D (*Desain and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yakni wawancara, angket dan *pretest posttest*. Hasil validasi oleh validator dan uji coba produk diperoleh berdasarkan presentase masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 95% , ahli materi 100%, ahli pembelajaran 97,72%, sedangkan uji coba lapangan mendapatkan presentase sebesar 88,71%. Semua hasilnya termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dan pembahasan media *smart busy book* layak dan efektif untuk digunakan. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media anak usia dini menjadi lebih baik dan kreatif dalam pengembangan produk media.

Kata Kunci : *Smart Busy Book, Media Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Simbolik*

DEVELOPMENT OF SMART BUSY BOOK MEDIA TO STIMULATE SYMBOLIC THINKING ABILITIES OF 4-5 YEAR OLD CHILDREN

ABSTRACT

By :

Tiara Cahyani Nafarin

NIM : 2104503

Early childhood is an individual who is in the range of 0-6 years, known as the golden age where they experience very rapid development. Effective learning for children should be done through activities that involve real experiences through games using learning media. However, the media used by schools, namely busy books, are small in size, pages and activities are not many and varied. Therefore, the researcher wants to develop busy book media by using a more elastic material, namely flannel cloth with a larger size, more pages and activities and varied. This research aims to produce a learning media “smart busy book” that is feasible and effective to use as a tool to stimulate the cognitive abilities of children aged 4-5 years. This type of research uses the D&D (Design and Development) research and development method using the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection methods are interviews, questionnaires and pretest posttests. The results of validation by validators and product trials were obtained based on the percentage of each of them, namely media experts of 95%, material experts 100%, learning experts 97.72%, while the field trial received a percentage of 88.71%. All results are included in the very feasible category. Based on the results and discussion of smart busy book media, it is feasible and effective to use. For further researchers to be able to develop early childhood media to be better and more creative in developing media products.

Keywords: *Smart Busy Book, Learning Media, Symbolic Thinking Ability*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSERUJUAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	vii
UACAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	xi
DEVELOPMENT OF SMART BUSY BOOK MEDIA TO STIMULATE SYMBOLIC THINKING ABILITIES OF 4-5 YEAR OLD CHILDREN	xii
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
2.1.1 Konsep Dasar Perkembangan Kognitif.....	8
2.1.2 Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif.....	12
2.1.3 Fase Perkembangan Kognitif	13
2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	16
2.1.5 Upaya-upaya Stimulasi Perkembangan Kognitif.....	16

2.1.6 Kemampuan Berpikir Simbolik Sebagai Bagian Dari Perkembangan Koginitif.....	17
2.2 Media Pembelajaran.....	21
2.2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	21
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
2.2.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	23
2.2.4 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	24
2.3 Media <i>Busy Book</i>	24
2.3.1 Pengertian <i>Busy Book</i>	24
2.3.2 Teknik Pembuatan <i>Busy Book</i>	26
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Busy Book</i>	27
2.3.4 Langkah-Langkah Pengembangan Media <i>Busy Book</i>	28
2.5 Penelitian Relavan.....	29
2.6 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Partisipasi dan Tempat Penelitian	35
3.3 Waktu Penelitian	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	36
3.5 Desain Uji Coba Produk.....	39
3.6 Jenis Data	40
3.7 Teknik dan Instrumen Penelitian.....	40
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.2 Instrumen Penelitian.....	41
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1.1 Desain Pengembangan <i>Smart Busy Book</i>	50
4.2 Pembahasan.....	74
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	74
2. <i>Design</i> (Desain).....	76

3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	78
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	80
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	81
BAB V.....		73
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara.....	42
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	43
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	44
<i>Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Responden Guru.....</i>	<i>45</i>
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	46
Tabel 3. 8 Kriteria penilaian terhadap stimulasi kamampuan kognitif Anak usia 4-5 tahun	47
Tabel 3. 9 Interpretasi Skor Uji Validasi Media	48
Tabel 3. 10 Interpretasi Skor Uji Validasi Media	48
Tabel 4. 1 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi 1	57
Tabel 4. 2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media 1	58
Tabel 4. 3 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi 2	59
Tabel 4. 4 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media 2	60
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Materi dan Ahli Media.....	62
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	64
Tabel 4. 7 Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran Terhadap Media Smart Busy Book	65
Tabel 4. 8 Hasil Pre-penelitian dan Post-penelitian	70
Tabel 4. 9 Paired Sample Statistic.....	71
Tabel 4. 10 <i>Paired Sample Test</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 1
- Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 2
- Lampiran 6 Validasi Ahli Media 1
- Lampiran 7 Validasi Ahli Media 2
- Lampiran 8 Validasi Ahli Pembelajar
- Lampiran 9 Catatan Hasil Wawancara Guru Kelompok A PAUD Kharisma
- Lampiran 10 Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 11 Dokumentasi *Pretest*
- Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Penggunaan Media
- Lampiran 13 Dokumentasi *Posttest*
- Lampiran 14 Hasil *Prerest*
- Lampiran 15 Hasil *Posttest*
- Lampiran 16 Manual *Book Smart Busy Book*
- Lampiran 17 Riwayat Hidup