



## **Pengembangan Media *Busy Book* Tema Angka untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Anak Usia Dini**

**Indah Widuri Handayani <sup>✉</sup>, Anggraeni Anggraeni**

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Keywords :*  
*Slang, chinese slang, film, semantics.*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini, yaitu 1) Menganalisis kebutuhan guru terhadap media *Busy Book* tema angka untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini, 2) Mengetahui prosedur pengembangan media *Busy Book* tema angka untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini, dan 3) Mengetahui hasil validasi ahli terhadap media *Busy Book* tema angka untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini yang dikembangkan oleh penulis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan lima tahapan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa pendidik menghendaki adanya pengembangan media baru yang kreatif, inovatif dan efektif yang dilengkapi dengan permainan kecil di setiap halamannya. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata keseluruhan 8,5 dengan skor 3 yang berarti media layak untuk digunakan, sedangkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk *Busy Book* mendapat nilai rata-rata keseluruhan 93.9 dengan skor 4 yang berarti media sangat layak untuk digunakan. Media kemudian diperbaiki sesuai saran perbaikan yang diberikan para ahli pada aspek-aspek tertentu.

### **Abstract**

*The purpose of this study, namely 1) Analyzing the needs of teachers for the Busy Book media of numerical themes to improve vocabulary mastery in early childhood, 2) Knowing the procedures for developing Busy Book media for numerical themes to improve vocabulary mastery in early childhood, and 3) Knowing the results expert validation of the Busy Book media theme of numbers to improve vocabulary mastery in early childhood developed by the author. This research uses the Research and Development (R&D) method with five stages, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) design revision. Based on the results of the needs analysis, it shows that educators want the development of new, creative, innovative and effective media that are equipped with small games on each page. The results of the validation by the material experts got an overall average score of 8.5 with a score of 3 which means the media was suitable for use, while the results of the validation by the media experts showed that the learning media in the form of Busy Book got an overall average score of 93.9 with a score of 4 which means the media very feasible to use. The media is then repaired according to the suggestions given by experts on certain aspects.*

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung B9 Lantai 2 FBS UNNES  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [indahwiduri11@gmail.com](mailto:indahwiduri11@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap bahasa Mandarin, saat ini sudah banyak sekolah di berbagai kota yang memasukkan bahasa Mandarin ke dalam salah satu mata pelajaran ataupun muatan lokal. Selain itu ada juga sekolah yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu ekstrakurikuler di sekolah tersebut.

Pembelajaran bahasa Mandarin pada jenjang TK menjadi tantangan bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak yaitu dengan cara penyampaian yang menarik perhatian. Apalagi anak-anak kecil yang mempunyai dunianya sendiri yaitu bermain. Hal ini menuntut guru untuk berfikir kreatif dalam proses belajar mengajar setiap hari, agar anak tidak mudah merasa bosan ketika belajar bahasa Mandarin. Dan tentunya penggunaan media dan pemilihan materi belajar yang menarik juga dapat memotivasi anak untuk belajar bahasa Mandarin.

Dengan menggunakan media permainan, anak akan merasa senang, antusias dan bersemangat untuk belajar, sekaligus dapat memudahkan anak untuk mengingat kosakata-kosakata yang diberikan. Dengan memberikan pelajaran yang disertai media bantu, sebuah pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, juga dapat memicu daya kreatif anak. Dan lagi media permainan sangat efisien dan efektif dalam proses pembelajaran.

Guru pada jenjang TK di tuntut untuk sekreatif mungkin dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mayoritas guru sudah menggunakan media sebagai pengantar pembelajaran, tetapi tidak semua media bisa digunakan untuk belajar sambil bermain. Meskipun didalam pembelajaran bahasa Mandarin guru sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi jika media tersebut digunakan secara berulang lambat laun anak akan merasa bosan dan kurang antusias untuk belajar bahasa Mandarin.

Selain itu media yang digunakan belum cukup untuk menarik minat anak sehingga sebagian anak merasa bosan dan tidak terlalu

memperhatikan selama proses belajar berlangsung. Hal ini mengakibatkan anak kurang memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran "*Busy Book*" untuk meningkatkan minat atau antusias anak dalam belajar bahasa Mandarin serta memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran.

*Busy Book* adalah sebuah buku yang terbuat dari kain flanel yang berisi gambar-gambar dan warna yang cerah dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu didalam *Busy Book* terdapat beberapa permainan kecil yang mampu meningkatkan kemampuan motorik anak. Selain itu media *Busy Book* dipilih karena media tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pendidik terhadap *Busy Book*, mengetahui prototipe *Busy Book*, dan mengetahui hasil validasi penilaian ahli media dan ahli materi terhadap *Busy Book* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

## METODE

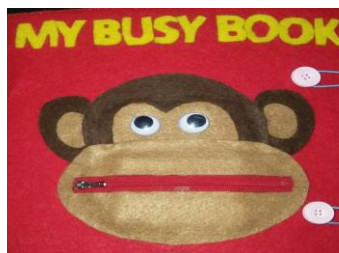
Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan desain *Research and Development* (R&D). Borg & Gall (1983:775) menyatakan bahwa desain R&D memiliki delapan tahapan penelitian yang meliputi: 1) analisis kebutuhan, 2) perancangan desain, 3) implementasi desain, 4) pengujian dan validitas ahli, 5) revisi media, 6) uji coba kelayakan, 7) perbaikan media, dan 8) produk selesai. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengembangkan sampai dengan tahap keenam, yaitu revisi media.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi metode, yang terdiri dari: 1) observasi, 2) kuisioner, dan 3) wawancara. Melalui ketiga sub metode tersebut, data dalam penelitian ini dapat dinyatakan sah sesuai kondisi sebenarnya dan merupakan orisinal karya peneliti, bukan plagiat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi: 1) mengolah hasil observasi, 2) mengolah hasil angket, 3) mengolah hasil

wawancara, dan 4) menganalisis lembar uji validasi.

### Tampilan Cover Busy Book



Gambar 1. Tampilan Cover Busy Book

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data analisis kebutuhan yang akan digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan media Busy Book dalam bahasa Mandarin meliputi observasi, angket, dan wawancara. Data observasi diperoleh dari hasil mengamati kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Mandarin di TK Nusaputera Semarang, TK Tunas Harum Bangsa Semarang serta TK YSKI 2 Semarang. Sedangkan pada instrumen angket dan wawancara diperoleh dari guru bahasa Mandarin TK Nusaputera Semarang, TK Tunas Harum Bangsa Semarang serta TK YSKI 2 Semarang.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan observasi, angket, dan wawancara terhadap media Busy Book, dapat disimpulkan bahwa sampel menyatakan setuju dengan pengembangan media ini. Hal ini mengingat bahwa perlu adanya tambahan media pembelajaran bahasa Mandarin khususnya media yang bisa digunakan untuk belajar sambil bermain. Sehingga peserta didik tidak akan mudah merasa bosan serta meningkatkan penguasaan terhadap kosakata bahasa Mandarin.

Gambar ini adalah tampilan cover *Busy Book*. Didalam mulut monyet dimasukkan petunjuk penggunaan dari media *Busy Book* ini.

### Tampilan Petunjuk Penggunaan

**PETUNJUK PENGGUNAAN MY BUSY BOOK**

Kerjakan setiap halaman berdasarkan petunjuk dibawah ini !

	<b>yī</b> 一 Satu	Susun puzzle hingga membentuk sebuah gambar, kemudian hitung gambar tersebut.		<b>liù</b> 六 Enam	Pasangkan ujung ekor merak sesuai warna, kemudian hitung jumlah ekor merak tersebut.
	<b>èr</b> 二 Dua	Hitung jumlah anak bebek yang ada didalam telur.		<b>qī</b> 七 Tujuh	Susun dari bentuk yang terbesar hingga terkecil, lalu dihitung
	<b>sān</b> 三 Tiga	Urutkan lampu lalu lintas sesuai warnanya, kemudian dihitung.		<b>bā</b> 八 Delapan	Masukkan wortel kedalam keranjang, sambil dihitung.
	<b>sì</b> 四 Empat	Pasangkan buah sesuai pasangannya, kemudian hitung jumlah buah.		<b>jiǔ</b> 九 Sembilan	Pasangkan bangun datar sesuai dengan warnanya, kemudian hitung jumlah bangun datar tersebut.
	<b>wǔ</b> 五 lima	Pasangkan burung sesuai dengan warna rumahnya, kemudian hitung jumlah burung tersebut.		<b>shí</b> 十 Sepuluh	Hitung semua ikan kecil, baik yang berada didalam air maupun yang berada didalam mulut ikan paus.

Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

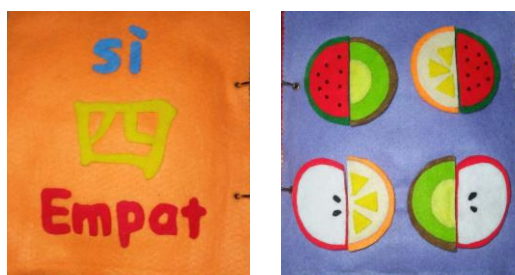
### Hasil Pengembangan Media Busy Book

Pengembangan media *Busy Book* ini, dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan, meskipun dalam pembuatannya ada beberapa hal yang dipertimbangkan dan disesuaikan, akan tetapi hasil analisis kebutuhan tetap dijadikan acuan dalam pengembangan media *Busy Book*.

Petunjuk penggunaan di desain menggunakan *Corel Draw X7* kemudian di cetak menggunakan kertas Ivory dan dilaminating dengan jenis laminating doff.

### Tampilan Media Busy Book





**Gambar 3.** Tampilan Halaman Busy Book

Berikut ini tampilan media pembelajaran Busy Book yang telah disesuaikan dengan analisis angket kebutuhan. Gambar di atas terdapat 2 jenis tampilan halaman yaitu halaman materi dan halaman permainan. Warna yang digunakan dalam media ini merupakan warna yang cerah agar peserta didik tertarik serta tidak mudah merasa bosan.

**Hasil Validasi Ahli**

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi bahasa Mandarin dan ahli media. Terdapat tiga aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli materi, yaitu (1) aspek kelayakan isi, (2) aspek kelayakan penyajian, (3) aspek kelayakan bahasa. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu (1) aspek penilaian fisik media, (2) aspek tampilan media, dan (3) aspek bahasa.

**Tabel 1.** Hasil Keseluruhan Penilaian dari Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Nilai
1	Aspek kelayakan isi	84
2	Aspek kelayakan penyajian	87
3	Aspek kelayakan bahasa	86
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>85,67</b>

**Tabel 2.** Hasil Keseluruhan Penilaian dari Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Nilai
1	Aspek penilaian fisik	92,5
2	Aspek tampilan media	97,25
3	Aspek bahasa	90
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>93,25</b>

**Tabel 3.** Rekapitulasi Saran Perbaikan Produk

No	Aspek	Saran Perbaikan
1	Kelayakan Isi	Perlu dilampirkannya tujuan pembelajaran.

Rekapitulasi nilai dan rekapitulasi saran perbaikan merupakan kesimpulan secara umum, sedangkan perbaikan terhadap produk dilakukan secara detail sesuai dengan nilai dan saran masukan pada setiap butir pertanyaan.

**Hasil Revisi Desain**

Setelah mengetahui kekuatan dan kelemahan produk melalui validasi ahli, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki kelemahan produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Hasil dari perbaikan tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.** Tujuan Pembelajaran bahasa Mandarin Menggunakan Media *Busy Book*

No	Tujuan
1.	Peserta didik dapat menguasai kosakata angka 1-10.
2.	Peserta didik dapat menyebutkan kosakata angka 1-10 secara berurutan.
3.	Peserta didik dapat menyebutkan kosakata sesuai dengan nada bacanya.
4.	Peserta didik dapat mengerjakan permainan kecil di setiap halaman dengan baik dan sesuai dengan petunjuk penggunaannya.
5.	Pada setiap halaman permainan peserta didik diminta untuk selalu menghitung benda, buah, ataupun hewan yang dipindahkan atau di pasangkan sesuai dengan warna ataupun tempat. Dengan demikian peserta didik akan hafal dengan sendirinya.

6. Permainan di setiap angka dibedakan supaya peserta didik tidak cepat merasa bosan.
  7. Peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- 

Sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi untuk melampirkan tujuan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan media Busy Book.

## SIMPULAN

Saran yang diharapkan oleh peneliti yaitu, Media pembelajaran berbentuk *Busy Book* ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan keterampilan lainnya.

Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap validasi ahli dan revisi desain produk. Penelitian lebih lanjut akan menghasilkan saran-saran dan perbaikan sehingga akan tercipta media dengan kualitas yang lebih baik dan lebih teruji sehingga penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan.

Pendidik maupun peserta didik berkenan menggunakan media ini untuk pembelajaran guna meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York: Longman.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jakarta: Jurnal Lingkar Widayawara Edisi 1 No. 4 , Oktober – Desember 2014 , p. 104 - 117
- Ramadhani, Samik Nuroh dan Sudarsini. 2018. Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. Malang: 12 Jurnal Ortopedagogia, Volume 4 Nomor 1 JULI 2018: 12-16
- Suyanto. 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta