

Pengembangan Media Pembelajaran *busy book* Interaktif pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas 1

Widya Intan Margono ✉, Universitas PGRI Madiun
Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun
Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ widya_2102101154@mhs.unipma.ac.id

Abstract: In the world of basic education, numeracy literacy is a very important foundation for learning at the next level. This study aims to develop interactive busy book learning media as a tool to improve the numeracy literacy skills of grade 1 elementary school students. Numeracy literacy is a skill that must be possessed by a child at an early age. The research method used is Research and Development (R&D) using the 4D model including the define, design, develop, Disseminate stages. The subjects in this study were grade 1 students in an elementary school. The validation results from media and material experts showed that the learning media was very suitable for use in numeracy literacy learning. This media also received scores from teacher response questionnaires and student responses with the results of the busy book learning media being very suitable for use and students being very interested in the learning process. Thus, the interactive busy book learning media is suitable for use in numeracy literacy learning for grade 1 elementary school students.

Keywords: Busy book, Interactive media, Numeracy literacy, Grade 1 students

Abstrak: Dalam dunia pendidikan dasar literasi numerasi merupakan suatu fondasi yang sangat penting pada pembelajaran di tingkat selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran busy book interaktif sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas 1 Sd. Literasi numerasi merupakan suatu kempuan yang harus dimiliki oleh seorang anak pada usia dini. Metode penelitian ini yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D meliputi tahap define, design, develop, Disseminate. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di salah satu sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli media dan juga materi menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan pada pembelajaran literasi numerasi. Media ini juga mendapatkan nilai dari angket respon guru dan juga respon siswa dengan hasil media pembelajaran busy book sangat layak digunakan dan siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran busy book interaktif layak digunakan pada pembelajaran literasi numerasi siswa SD Kelas 1.

Kata kunci: Busy book, Media interaktif, literasi numerasi, Siswa kelas 1



PENDAHULUAN

Literasi numerasi ialah suatu kemampuan yang melibatkan seseorang sehingga bukan cuma sekedar menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, serta membagi, akan tetapi juga memecahkan masalah yang berkaitan pada pengukuran, bangun ruang, data serta bilangan dalam berbagai konteks. Membaca serta menginterpretasikan informasi kesehatan, politik, pendidikan yang disajikan dalam grafik, diagram, tabel, tidak lepas dari kemampuan literasi dan juga numerasi. Literasi dasar adalah suatu gerakan yang di inisiasi dari kementerian program berkaitan mengembangkan literasi untuk siswa merupakan program prioritas pemerintah. Literasi di anggap signifikan sebab bernilai untuk perkembangan kemampuan literasi dinilai berpartisipasi penting untuk pertumbuhan intelektual serta kompetensi bagi tiap individu pada Indonesia (Rahmadeni, 2022)

Literasi dan numerasi adalah kemampuan penting dimiliki siswa, yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan kreativitas (*creativity*), dalam memecahkan masalah. Literasi dan numerasi di pandang sebagai evolusi yang dijadikan sebagai tumpuan berkembangnya pendidikan di Indonesia. Dalam tingkat sekolah literasi dan numerasi menjadikan salah satu indikator dalam menggambarkan kualitas keberhasilan pembelajaran (Sakinah dkk., 2024).

Literasi numerasi adalah suatu kompetensi dasar yang di butuhkan oleh siswa dan penilaian sangat berperan penting pada intelektual seseorang. Literasi numerasi merupakan pengetahuan serta keterampilan untuk (a) menggunakan angka serta simbol matematika dasar guna memecahkan masalah dalam rutinitas keseharian, (b) mengkaji informasi dalam beraneka ragam bentuk seperti daftar, diagram, grafik, (c) menginterpretasikan perolehan menganalisis agar diprekdisikan, (d) menarik suatu simpulan (Siti Fajaria dkk., 2023).

Pendidikan yang bermutu dan berkualitas tinggi akan memberikan siswa pada proses pembelajaran yang menggunakan media. Pada pembelajaran literasi dan numerasi saat ini guru kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan pada saat mengajar di dalam kelas, maka siswa akan mengalami kesulitan saat menangkap pembelajaran yang di jelaskan oleh guru. Seperti hal nya apabila di dalam kelas guru tidak menggunakan media pembelajaran proses belajar akan terasa kurang menarik, dan respon siswa kurang baik dan membosankan. Maka untuk menanggulangi masalah tersebut peneliti memiliki penyelesaian dengan menggunakan media pembelajaran *Busy book* pada literasi dan numerasi siswa yang akan berisi tentang kemampuan membaca huruf abjad, memahami angka serta menghitung penjumlahan pengurangan, dan memahami dan menganalisis suatu benda.

Kebanyakan guru SD sekarang mengajar anak menggunakan cara yang sederhana misalnya dengan metode ceramah serta juga menulis di papan tulis. Hal ini membuat siswa terutama pada siswa kelas 1 SD akan cenderung bosan dan tidak memahami penjelasan dari guru sehingga siswa kelas 1 masih banyak yang belum bisa membaca, menulis bahkan huruf abjad dan angka tidak hafal. Hal tersebut membuat daya berpikir siswa lambat, siswa tidak semangat belajar di kelas, dan hasil pembelajaran tidak mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Semen 2 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi memiliki masalah yang sama dengan kasus di atas yaitu guru dalam proses mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang akan membantu proses pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Dalam menggunakan dasar membaca dan menulis tidak bisa siswa

akan sulit untuk menangkap materi dari guru. Permasalahan tersebut bisa menggunakan media interaktif yang sangat menarik siswa yaitu media pembelajaran berupa "bussy book". Media busy book ialah sesuatu media yang berbentuk lembaran buku menggunakan bahan utama kain flanel ataupun kain perca. Pada setiap suatu halaman terdapat berbagai kegiatan diiringi dengan berbagai warna yang memikat untuk siswa sehingga bisa membantu menstimulasi pertumbuhan seorang anak. Sehingga, dapat membantu dalam kemampuan literasi dan numerasi.

Berdasarkan setiap halaman atau lembaran berwarna warna-warni yang berisi tentang literasi siswa seperti huruf abjad sebagai kemampuan melatih membaca dan mengenal huruf, dan berisi tentang kemampuan numerasi seperti mengenal angka, menghitung penjumlahan dan pengurangan suatu benda. Bussy book merupakan pembelajaran yang Interaktif karena pada media tersebut dapat menjadi daya tarik bagi siswa khususnya pada kelas 1 SD. Siswa akan mudah mengingat karena media tersebut seperti bermain, jadi belajar sambil bermain. Media ini juga dapat membantu mengembangkan dalam menstimulasi kemampuan anak, mengasah kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kognitif, dan meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran bussy book sangatlah mudah sekali yang berbahan dasar dari kain flanel. Caranya potong kain flanel menggunakan gunting dengan ukuran yang di inginkan, kemudian buat berbagai macam bentuk huruf abjad, angka, serta gambar-gambar tumbuhan, hewan kemudian di jahit dan di tempelkan dalam lembaran kain flanel sebelum di tempelkan di kasih pelekats yang di jahit juga. Jika sudah jilid kain flanel dan akan membentuk sebuah buku. Mempelajari media pembelajaran bussy book adalah beberapa kegiatan yang bisa menghidupkan dengan seimbang otak bagian kanan juga otak bagian kiri siswa. Bussy book di rancang dengan kreativitas yang merangsang kedua otak. Otak Kiri melalui aktivitas menggunakan logika seperti kemampuan membaca dan menghitung, Otak kanan menggunakan kegiatan kreatif seperti mencocokkan gambar, mencocokkan warna yang berisi tentang imajinasi dan memahami konsep pembelajaran dengan cara menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme, anak juga akan lebih aktif dalam pembelajaran, serta ilmu yang di terima siswa akan lebih cepat di ingat dan membuat pembelajaran menyenangkan, sehingga bisa mengasah kompetensi literasi numerasi siswa. Hal tersebut ingin mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran bussy book Interaktif Pada Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa SDN Semen 2"

METODE

Metode penelitian serta pengembangan pada bahasa inggrisnya Research and Development adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan dalam produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari define yang berarti tahapan pertama melakukan diagnosis pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik yang belum optimal. Selanjutnya, design (rancangan) merupakan penetapan media pembelajaran yang hendak dipakai pada tahapan pembelajaran yang di rancang sesuai materi pembelajaran yang memakai media pembelajaran busy book. Selanjutnya, pengembangan development yang merupakan proses pengembangan disesuaikan desain awal (Amri dkk., 2023). Teknik analisis data dilakukan dengan cara memberikan angket respon guru dan juga respon siswa serta validasi pada ahli materi dan media.

HASIL PENELITIAN

Desain Produk

Busy book merupakan media bentuknya berupa buku yang memiliki sifat menarik karena memiliki warna yang menarik seperti adanya ragam, serta pelengkap, sehingga bisa menumbuhkan daya tarik terhadap siswa khususnya siswa kelas 1 agar ingin belajar. Busy book layak digunakan pada motorik halus siswa karena jika pembelajaran menggunakan metode biasa saja akan menjadi siswa merasa bosan. Media pembelajaran busy book sangat simpel di bawa kemana saja. Bahan serta alat yang digunakan pada media pembelajaran mudah di dapat, di buat, aman, dan juga sederhana (Fitriyah dkk., 2021).

Komponen	Tata Letak	Keterangan
Cover		<p>Pada bagain cover terdapat gambar pelangi dan huruf yang berisis judul <i>Busy book</i>.</p>
<p>Materi numerasi mengenal angka, mengitung, mengenal bangun datar, dan belajar tentang waktu</p>		<p>Pada lembaran <i>busy book</i> ini berisi tentang materi numerasi yang terdiri dari materi ulat angka yang nantinya siswa harus mengurutkan angka, menghitung jumlah mutiata dalam gambar jerapah, mengenal waktu, dan juga mengenal bangun datar. Materi numerasi disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas 1 SD.</p>

Materi literasi mengenal huruf kecil, huruf besar, menyusun huruf dan juga menyusun kata



Pada lembaran *busy book* ini berisi tentang materi literasi yaitu mencocokkan huruf, melengkapi huruf, mengenal huruf besar, mengenal huruf kecil, dan juga menyusun huruf. Pada materi literasi ini disesuaikan pada tingkat kemampuan siswa kelas 1 SD.

Materi literasi mengenal warna dan mencocokkan warna



Pada lembaran busy book ini berisi tentang materi literasi tentang warna dan juga mencocokkan warna. Materi inindi sesuaikan pada tingkat kemampuan siswa kelas 1 SD.

Hasil Kelayakan Ahli

Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian bentuk media <i>busy book</i>	5	Sangat Baik
2.	Kualitas bahan media <i>busy book</i>	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian interaktivitas dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4.	Kemudahan penggunaan media terhadap siswa	4	Baik
5.	Media gambar jelas dan tertata rapi	4	Baik
6.	Pemilihan kombinasi warna yang sesuai	4	Baik
7.	Ketertarikan media untuk minat belajar siswa	5	Sangat Baik
8.	Tampilan sesuai dengan usia siswa kelas 1 SD	5	Sangat Baik
Jumlah Skor			36
Jumlah Skor Maksimum			40
Presentase			90%
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan perolehan skor validasi ahli media maka akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$PRS = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$PRS = 90\%$$

Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan kurikulum kelas 1 sd	5	Sangat Baik
2.	Mendukung peningkatan literasi numerasi	5	Sangat Baik
3.	Materi di rancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	Sangat Baik
4.	Soal dan aktivitas sesuai dengan kemampuan siswa	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan isi media	5	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Baik
Jumlah Skor			30
Jumlah Skor Maksimum			50
Presentase			100%
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan skor validator materi maka, akan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$PRS = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$PRS = 100\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan juga ahli media diperoleh pada tabel di atas dengan hasil validasi ahli media 90% dan perolehan penilaian ahli materi 100%. Sehingga menunjukkan kategori sangat layak

Angket Respon Guru

No.	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Tampilan dan desain <i>busy book</i> yang menarik	5	Sangat Baik
2.	Penggunaan warna, huruf, dan juga gambar sesuai	5	Sangat Baik
3.	<i>Busy book</i> mudah digunakan di dalam kelas	5	Sangat Baik
4.	<i>Busy book</i> berisi konsep literasi numerasi yang tepat	5	Sangat Baik
5.	Media <i>busy book</i> memotivasi siswa dalam semangat belajar dan membuat siswa tidak bosan	5	Sangat Baik
6.	Media <i>busy book</i> membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran literasi numerasi	5	Sangat Baik
7.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan dalam pembelajaran literasi numerasi	5	Sangat Baik
Jumlah Skor			35
Jumlah Skor Maksimum			35
Presentase			100%
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan skor validator dari guru kelas 1 maka, akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$PRS = \frac{35}{35} \times 100\%$$

$$PRS = 100\%$$

Hasil perhitungan dapat diperoleh dengan skor presentase 100% dengan kategori sangat valid. Validator olhe guru kelas menyatakan media yang dibuat sudah sesuai dan sangat bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas bawah terutama dikelas 1.

Angket Respon Siswa

No.	Inisial Penilaian	Jumlah Responden					Total
		SK	K	C	B	SB	
1.	Siswa sangat senang belajar menggunakan media <i>busy book</i> ini				16	30	46
2.	Warna, desain, dan				20	25	45

	gambar dalam <i>busy book</i> sangat menarik			
3.	Siswa sudah memahami isi <i>busy book</i> dalam mengenal angka, huruf, warna, dan berbagai macam bentuk	20	25	45
4.	Belajar sambil bermain <i>busy book</i> membuat siswa semangat dalam belajar literasi numerasi	12	35	47
5.	Siswaningin belajar lagi menggunakan <i>busy book</i> karena tidak bosan	28	15	43
6.	Media pembelajaran <i>busy book</i> mudah digunakan	35	12	44
	Jumlah Skor			273
	Jumlah Skor Maksimum			300
	Presentase			90%
	Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan skor penilaian angket respon siswa di atas maka, akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100\%$$

$$PRS = \frac{273}{300} \times 100\%$$

$$PRS = 91\%$$

Berdasarkan Hasil perhitungan pengisian angket terhadap 10 siswa dapat diperoleh skor presentase 90% dengan kategori sangat valid. Siswa senang dalam menggunakan media pembelajaran *busy book* yang sangat menyenangkan dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran literasi numerasi.

PEMBAHASAN

Menurut (Prakarsi dkk., 2020) Media busy book bisa di sesuaikan menurut kebutuhan siswa dalam waktu alur pembelajaran karena media busy book ialah media yang baru dan sangat imajinatif juga kreatif untuk mengembangkan keterampilan yang ada pada diri siswa. Busy book termasuk salah satu media yang berbahan dari bahan kain flanel beraneka warna serta berisi gambar yang memikat minat siswa dan merangsang siswa agar bisa merespon yang bagus saat pembelajaran (Mutaqqin & Manik, t.t.). Penjelasan di atas dapat rangkum bahwa media pembelajaran busy book merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat kreatif dan terbuat dari bahan lembaran kain flanel yang berisi tentang kemampuan kognitif anak serta terdapat berbagai macam aktivitas sederhana yang bisa membantu meningkatkan perkembangan anak.

Kegiatan permainan adalah keaktifan yang sangat menggembirakan dan memiliki berfungsi untuk media terapi bagi seorang anak. Manfaat dari terapi anak dari aktivitas bermain permainan mampu melatih kontrol diri agar bisa mengutarakan emosi secara sesuai saat berkomunikasi. Menggunakan media busy book siswa bisa belajar mainan yang eksklusif juga menyenangkan karena menyalurkan manfaat banyak untuk stimulasi siswa berkembang. Busy book bisa di susun dengan aspek yang di tumbuhkan dalam pembelajaran. Busy book merupakan sebuah buku yang isinya ada bermacam aktivitas kesibukan yang di susun dengan wujud lembaran seperti buku yang mengenalkan literasi dan numerasi. Susunan busy book dalam menampilkan kegiatan sederhana yang memicu

kegiatan siswa dengan spontan pada tahap pembelajaran. Topik busy book disamakan pada kurikulum merdeka akan tetapi serasi dengan lembaga pendidikan (Amri dkk., 2023).

Media busy book mempunyai manfaat supaya siswa lebih aktif pada proses pembelajaran serta diinginkan dapat mengembangkan keinginan, keterampilan, serta kompetensi. Manfaat media busy book juga mengembangkan kompetensi motorik, kompetensi mental juga emosional siswa, menstimulasi rasa ingin tahu siswa menggunakan cara menggembirakan serta menumbuhkan kreatif siswa dan menjadikan siswa agar tidak merasa jenuh pada kegiatan pembelajaran (Damayanti, 2023).

Media pembelajaran busy book bermanfaat juga guna mengembangkan anak pada perkembangan kosa kata nya karena busy book bersifat efektif dan juga menarik anak rasa ingin tahu yang kuat hingga dapat menguji pengetahuan siswa dalam permainan. Menggunakan media busy book untuk media pembelajaran sangat bermanfaat serta memudahkan guru pada proses pembelajaran (Auliana, t.t.).

Proses Pengembangan Media *Busy Book* :

a. Define di dalam tahapan ini adalah salah satu tahapan penelitian yang memiliki urutan analisis potensi melakukan analisa terhadap tahapan belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran, pmengumpulkan informasi sesudah menganalisis potensi permasalahan maka, diperlukan pengumpulan informasi secara tepat dipergunakan untuk perancangan produk media pembelajaran dan perumusan dari tujuan pembelajaran untuk dasar membuat rancangan pengembangan media pembelajaran.

b. Design merupakan urutan kegiatan pada tahapan pengembangan dalam penyusunan instrumen, pemilihan media disesuaikan dengan masalah dengan karakteristik siswa dan design awal media pembelajaran peneliti membuat rancangan yang akan menghasilkan produk media pembelajaran materi literasi dan numerasi.

c. Develop merupakan tahapan ketiga pada penelitian pengembangan yang di laksanakan peneliti terdiri dari, validasi design setelah menghasilkan design awal validator memberi penilaian dan saran tentang media pembelajaran, validasi rencana pelaksanaan pembelajaran untuk proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, validasi soal.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran busy book interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas 1 sekolah dasar. Media ini dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa menunjukkan bahwa busy book interaktif ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, penggunaan busy book mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep dasar matematika, serta keterampilan membaca angka dan menyelesaikan masalah sederhana. Dengan demikian, busy book interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung pencapaian kompetensi literasi numerasi pada jenjang awal pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rahmadeni, F. (2022). Urgensi Pengenalan Konsep Literasi Numerasi pada Anak Usia Dini
2. Siti Fajaria, Ira Nuriya Santi, & Niluh Putu Evvy Rossanty. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Di Sdn 10 Pantoloan.
3. Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK PADA ASPEK LITERASI ANAK USIA DINI.
4. Damayanti, I. (2023). PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS JAMBI TAHUN 2023.
5. 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.
6. rakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). PENGGUNAAN MEDIA BUSY BOOK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN.
7. Auliana, A. (t.t.). Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Dalam ilmu Tarbiyah dan keguruan.
8. Mutaqqin, N., & Manik, N. (t.t.). Pengaruh Media Busy book terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SDN Kohod 2 Kabupaten Tangerang.
9. Sakinah, S., Zean, M., Alwadia, R., Ardhiansyah, R., Rahman, M. J., & Mubarik, M. (2024). Pengembangan Game My Trip Math Adventure Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar.