

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUSY BOOK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOGIKA MATEMATIKA
ANAK USIA DINI**

Elva Zulyawati. F.N¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK IT Bunayya Kota Bengkulu, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾elvazulyawati@gmail.com ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu *busy book*, yang dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK IT Bunayya Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang anak. Data yang didapat dari penelitian ini berupa data ahli media, ahli materi, dan hasil tes anak. Teknik analisis data dengan membuat tabulasi dan uji hipotesis. Tabulasi data dari ahli media dan ahli materi menggunakan skor rata-rata, data kemampuan logika matematika anak menggunakan skor, analisis peningkatan kemampuan logika matematika anak menggunakan *paired sample t-test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *busy book* layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan kemampuan logika matematika anak usia dini.

Kata Kunci : Kemampuan logika matematika, media busy book

**DEVELOPMENT OF BUSY BOOK LEARNING MEDIA TO IMPROVE MATHEMATICAL LOGIC
ABILITY EARLY CHILDREN**

Elva Zulyawati. F.N¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK IT Bunayya Kota Bengkulu, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾elvazulyawati@gmail.com ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a product in the form of learning media, namely busy books, which can improve the mathematical logic skills of early childhood. The research method used is the Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects were children of group B IT Bunayya Bengkulu city with a total of 30 children. Data analysis techniques by tabulating and testing hypotheses. Tabulation of data from media experts and material experts used average scores, analysis of increasing children's mathematical logical abilities used paired sample t-test. The results of this study indicate that busy book media is appropriate as a learning medium and is effective in improving early childhood mathematical logical abilities.

Keywords: Mathematical logic ability, busy book media.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu, belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang dituju kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal".

Proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara

lain tujuan pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986:89), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sebagai seorang pendidik, khususnya pendidik anak usia dini tentunya dituntut dapat membuat media pembelajaran yang menarik perhatian anak. Salah satu media pembelajaran visual adalah media *busy book*. *Busy book* merupakan buku yang terbuat dari kain flannel yang berisi berbagai macam aktivitas dan permainan sederhana yang dijadikan sebagai alat peraga yang cukup menarik dan dijadikan sebagai media pembelajaran. *Busy book* berbentuk buku besar, penuh warna, dan di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran dan permainan yang menarik.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasikan di PAUD adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kecerdasan otak anak. Perkembangan kognitif terdiri dari: pengembangan auditory, pengembangan visual, pengembangan taktil, pengembangan kinestetik, pengembangan aritmatika, dan pengembangan sains.

Salah satu kemampuan yang berpengaruh penting dalam kehidupan anak yaitu kemampuan logika matematika, kemampuan logika matematika sudah di unggulkan dan di akui sejak lama, banyak tes psikometrik memberikan ruang yang luas untuk kemampuan ini, setiap pendidik PAUD mutlak menstimulasi kemampuan

logika matematika karena keberhasilan stimulasi tersebut akan memberikan dampak yang sangat luas dalam perkembangan anak karena hampir semua aktifitas kehidupan dan berkarier tidak lepas dari kemampuan ini.

Proses belajar keseharian anak di TK IT Bunayya Kota Bengkulu menggunakan media berupa majalah atau lembar kerja anak (LKA), kegiatan berlangsung hanya mengerjakan apa yang terdapat di dalam majalah anak yang berisi kegiatan mewarnai, menebalkan garis, mazze, menghubungkan gambar dengan lambang bilangan terdapat di dalamnya tetapi kurang menarik perhatian anak.

Guru akan memulai pembelajaran dengan menggali pengetahuan anak tentang materi pembelajaran dan menulis semua di papan tulis, proses seperti itu selain tidak adanya panduan guru dalam memberi materi, kegiatan tersebut kurang efektif karena hanya berpedoman pada pengetahuan guru saja. Kegiatan pembelajaran tema pada hari tersebut selesai maka hari berikutnya papan tulis akan dihapus dan ditulis lagi dengan tema baru.

Proses belajar yang berlangsung di TK IT Bunayya tersebut berakibat pada belum tercapainya tingkat kemampuan logika matematika yang diharapkan, anak dapat mengenal benda disekitarnya tetapi belum dapat membedakan benda menurut jenisnya. Sebagai contoh pada tema sayur anak dapat menyebutkan nama-nama sayur, akan tetapi anak tidak mengetahui ternyata sayur itu banyak jenisnya.

Majalah atau LKA yang tersedia di sekolah tidak memuat kegiatan atau materi untuk anak dapat mengenal jenis benda. Begitu juga dengan kemampuan anak dalam menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, meskipun di dalam majalah tersedia kegiatan tersebut akan tetapi anak tidak tertarik melakukannya dikarenakan anak merasa bosan harus

mengejakan kegiatan di majalah setiap hari, perasaan bosan ini membuat anak ketika menghubungkan gambar dengan lambang bilangan menjadi asal tarik garis tetapi tidak tepat. Ketika kegiatan menghitung bilangan satuan kemampuan anak tidak jauh berbeda dengan kegiatan mengelompokkan jenis dan menghubungkan gambar dan lambang bilangan, anak belum dapat dengan cepat menyebutkan dua ditambah tiga adalah lima. Terlihat anak berfikir sambil mengangkat jari dan mulai menghitung jarinya.

Guru seharusnya dapat mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran sehingga tercipta sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak. Media yang tercipta dapat digunakan berulang-ulang ketika diperlukan, tidak hanya ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi dapat digunakan kapan saja untuk mengulang materi yang terdapat di dalam media tersebut.

Berdasarkan dengan latar belakang yang sudah diuraikan, penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok B TK IT Bunayya Kota Bengkulu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE, model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan (Rangkuti 2015:214), yaitu:

- 1) **Analize**, tahap analisis (*analyze*) yang dilakukan di TK IT Bunayya Kota Bengkulu meliputi kegiatan:a)Menganalisis media yang digunakan di sekolah. b)Menetapkan

media *busy book* menjadi media yang dikembangkan. C) Membuat analisis intruksioanal.d)Menetapkan materi mengenai kemampuan logika matematika yang berisikan tentang kemampuan megelompokkan benda menurut jenis, ukurana, warna, menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, dan menghitung angka satuan.

2) Design, tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut: a) membuat desain rancangan media *busy book*, b) menyiapkan alat dan bahan yang digunakan c) menyiapkan gambar dan materi sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan pada tahap analisis, d) menentukan jumlah halaman pada setiap sub tema, e) membuat media *busy book* sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Kegiatan pada tahap *design* ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yang sudah jadi dan selanjutnya akan dilakukan validasi.

3) Development, Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media *busy book*, setelah media selesai dibuat, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validator yaitu, validator ahli materi dan validator ahli media. Setelah melakukan validasi, selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media *busy book* yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validasi media kemudian dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.

4) Implementation, Kegiatan ini adalah kegiatan penerapan produk yang telah di kembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan efesien dalam pembelajaran. Penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di TK IT Bunayya Kota Bengkulu, pada tahap ini dilakukan dua kali uji coba yaitu uji terbatas dan uji coba skala luas. Hasi uji coba terbatas dan temuan-temuan ketika penggunaan media *busy book* akan menjadi revisi sebelum dilakukan uji coba skala luas

5) Evaluation, Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain model pengembangann ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran..

Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan (Haidir 2019:58).

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1, B2, dan B3 TK IT Bunayya Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang anak. Untuk uji coba kelompok kecil atau terbatas akan dilakukan pada anak kelompok B1 dengan jumlah 10 orang anak dengan proses menggunakan media yang dikembangkan yaitu *busy book*, dan uji coba kelompok besar atau skala luas akan dilakukan di kelompok B2 dan B3 dengan jumlah anak 20 orang anak. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kelayakan media *busy book* dalam meningkatkan kemampuan logika matematika anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, dan lembar tes

kemampuan logika matematika anak. Validasi digunakan untuk menilai kelayakan media *busy book* yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan dengan dua tahapan yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Analisis data menggunakan uji *t paired*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) **Analyze**, hasil analisis di TK IT Bunayya Kota Bengkulu, didapatkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa majalah atau Lembar Kerja Anak (LKA). Hampir disetiap tema memuat kegiatan yang sama, sehingga tidak jarang anak merasa bosan mengerjakan kegiatan yang terdapat di dalam majalah.

Dampak dari proses pembelajaran tersebut, terindikasi masih rendahnya kemampuan logika matematika anak khususnya dalam kemampuan mengelompokkan benda sesuai jenis, warna, dan ukuran, menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, dan menghitung bilangan satuan. Berdasarkan analisis permasalahan yang ditemukan di TK IT Bunayya Kota Bengkulu, sekolah membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik perhatian anak sehingga dapat membuat anak semangat belajar, kegiatan pembelajaran menjadi aktif, dan dapat meningkatkan kemampuan logika matematika.

Materi yang dimuat atau digunakan di dalam *busy book* adalah materi yang berkaitan dengan kemampuan logika matematika anak usia dini, materi ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan jenis, warna, ukuran yang sama, menghubungkan gambar dengan bilangan, dan menghitung bilangan satuan. Terdapat juga materi membuat kreativitas berbentuk bunga dari kain flanel, jenis olahan yang terbuat dari buah, serta cara

merawat tanaman bunga, akan tetapi materi tersebut tidak termasuk dalam indikator yang menjadi fokus penelitian.

2) **Design**, hasil tahap rancangan media *busy book* ditetapkan tema yang digunakan adalah tema tanaman dengan tiga sub tema yaitu tanaman buah, tanaman sayur, dan tanaman hias. Media *busy book* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu cover, bagian 1 sub tema tanaman buah, bagian 2 sub tema tanaman sayur, bagian 3 sub tema tanaman hias, bagian 4 kegiatan, terakhir bagian 5 penutup.

Tahap pembuatan media *busy book* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

- a) Menyiapkan alat yang akan digunakan berupa kain flanel, gunting, lem tembak, isi lem tembak, kancing berbentuk bulat ukuran sedang, tali.
- b) Menentukan gambar yang akan digunakan dalam *busy book* (*download internet*).
- c) Menentukan gambar yang akan digunakan dalam *busy book* (*download internet*).
- d) Membuat print out materi dan gambar lalu digunting dan di laminating, gambar yang sudah di laminating direkatkan pada kain flanel sebelum ditempelkan pada halaman *busy book*.
- e) Menggunting kain flanel dan menyusun lembar demi lebar, kemudian dijahit menggunakan mesin jahit sehingga berbentuk buku.
- f) Selanjutnya mulai proses membuat pola pada kain flanel sesuai kebutuhan lalu digunting dan menempelkan pada media *busy book* mulai dari bagian cover sampai selesai.

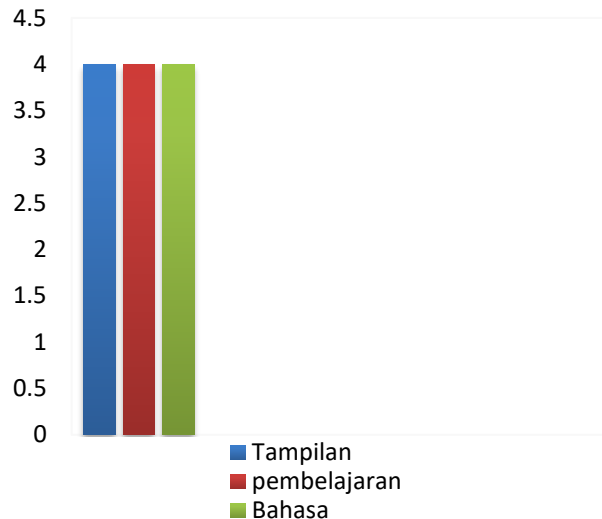
3) **Development**

a) Validasi media

Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil persentase mencapai 100% berada pada kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media *busy book* sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran

berdasarkan hasil penilaian ahli media, berikut Grafik penilaian ahli materi.

Hasil Validasi Ahli Media

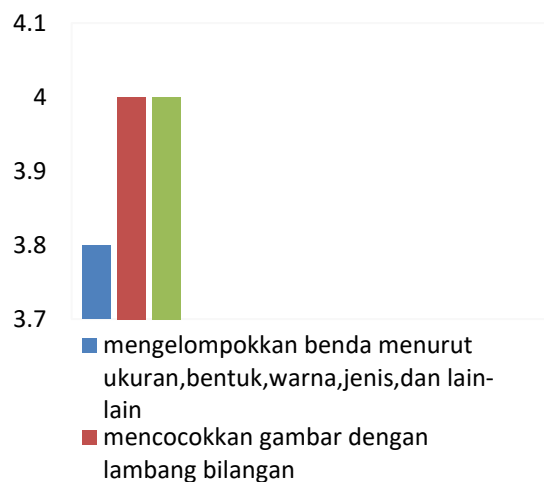


Grafik Penilaian Ahli Materi

b) Validasi ahli materi

Hasil validasi akhir ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,85 dengan hasil persentase mencapai 96,4% berada pada kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada *busy book* sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli materi. Berikut Grafik penilaian ahli media.

Hasil Validasi Kelayakan Materi



Grafik Penilaian Ahli Media

4) **Implementation**

a) Uji coba terbatas

Uji coba terbatas didapatkan hasil nilai *pretest* dengan skor rata-rata sebesar 4 dengan hasil persentase 27,7% yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diterapkan media *busy book* didapatkan hasil nilai *posttest* dengan skor rata-rata sebesar 11 dengan hasil persentase 73,3% yang berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut Tabel hasil penilain kemampuan logika matematika anak pada uji coba terbatas

Tabel 1 Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas

N o	Uraian	Pretest	Posttest
1	Skor tertinggi	6	13
2	Skor terendah	3	9
3	Rata-rata	4	11
4	kesimpulan	BB	BSH

Berdasarkan hasil uji *t paired* pada kelompok kecil diperoleh t-hitung sebesar 22,578, jika dibandingkan dengan t-tabel pada *df 8 two tailed* yaitu 2,306, perhitungan $22,578 > 2,306$ yang mana t-hitung lebih besar dari t-tabel. Berdasarkan taraf signifikan yang mana t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan terjadi peningkatan pada kemampuan logika matematika setelah menggunakan media *busy book*.

b) Uji coba skala luas

Uji coba skala luas didapatkan hasil nilai *pretest* dengan skor rata-rata sebesar 4,3 dengan hasil persentase 28,6% yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diterapkan media *busy book* didapatkan hasil nilai *posttest* dengan skor rata-rata sebesar 11,05 dengan hasil persentase 73,6% yang berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut Tabel penilaian hasil coba

skala luas.

Tabel 1 Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas

N o	Uraian	Pretest	Posttest
1	Skor tertinggi	7	14
2	Skor terendah	3	9
3	Rata-rata	4,3	11,05
4	kesimpulan	BB	BSH

Hasil uji t *paired* diperoleh t-hitung sebesar 34,871, jika dibandingkan dengan t-tabel pada df 18 *two tailed* yaitu 2,1009, perhitungan $34,871 > 2,1009$ yang mana t-hitung lebih besar dari t-tabel. Berdasarkan taraf signifikan yang mana t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan terjadi peningkatan pada kemampuan logika matematika setelah menggunakan media *busy book*.

5) **Evaluation**, hasil pengembangan media *busy book* menggunakan model pengembangan ADDIE dapat ditarik kesimpulan bahwa media *busy book* yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan kemampuan logika matematika anak kelompok B TK IT Bunayya Kota Bengkulu.

Pembahasan

Berdasarkan uraian dari hasil uji coba terbatas dan hasil uji coba skala luas, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *busy book* dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak di TK IT Bunayya Kota Bengkulu. Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan tersebut adalah media *busy book* yang dikembangkan yaitu: 1) Media *busy book* dapat menarik perhatian anak, 2) Penggunaan media yang sangat mudah, 3) Materi yang dimuat dekat dengan keseharian anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal ini sejalan dengan

pendapat mufliharsih (2017:11), menyatakan salah satu keunggulan media *busy book* adalah pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan aktif.

Peningkatan kemampuan logika matematika anak sudah semestinya didukung secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang baru tidak hanya mengandalkan majalah anak atau sekedar menggali pengetahuan anak saja, yang mungkin saja jika disampaikan hari ini dan esok hari anak akan lupa kembali. Dengan adanya media *busy book* yang dikembangkan ini anak tidak hanya dibekali dengan pengetahuan berupa materi saja tetapi kegiatan yang terdapat di dalam *busy book* ini mampu membuat anak mengingat dengan cepat materi yang sudah disampaikan.

Media *busy book* yang dikembangkan ini memanfaatkan alat dan bahan yang tidak asing dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Kain flanel hampir tidak pernah terlepas dari lingkungan PAUD. Selama ini kain flanel hanya dibuat berupa kerajinan bunga dan ditempelkan di dinding kelas. Pengembangan media *busy book* ini dapat menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran antara guru dan anak sehingga terciptalah lingkungan belajar yang aktif serta menyenangkan bagi anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Uji coba terbatas dan uji coba skala luas pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu terdapatnya peningkatan kemampuan logika matematika. Guru di sekolah TK IT Bunayya juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media *busy book* yang dikembangkan ini, tidak terpikirkan sebelumnya jika kain flanel dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat dirancang dan disesuaikan penggunaan dengan kebutuhan di sekolah

PENUTUP**Simpulan**

- 1) Pengembangan media *busy book* dimulai dengan menganalisis masalah yang dihadapi dan menemukan solusi dari masalah tersebut, selanjutnya adalah menentukan tema dan mengembangkan tema yang dijadikan materi di dalam *busy book*. Selanjutnya adalah menyesuaikan tema dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), dan menetapkan indikator yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan media dimulai dari mempersiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan, menentukan warna dari setiap halaman, menyesuaikan gambar dan tulisan yang digunakan, ukuran dan jumlah halaman, dan susunan setiap halaman yang digunakan dari halaman awal (*cover*) hingga halaman akhir (penutup).
- 2) Media yang sudah selesai dibuat selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi, media yang sudah layak diimplementasi dengan melakukan dua tahapan yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil dari implementasi yang sudah dilakukan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan logika matematika setelah menggunakan media *busy book* yang dikembangkan ini. Melalui tahapan pengembangan yang sudah dilakukan serta hasil yang signifikan, dapat disimpulkan media *busy book* layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan logika matematika anak Usia Dini di TK IT Bunayya Kota Bengkulu.
- 3) Media *busy book* Media *busy book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat dinyatakan efektif

untuk meningkatkan kemampuan logika matematika anak usia din.

Saran

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sudah seharusnya memaksimalkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media yang akan digunakan. Guru dapat menciptakan sendiri media pembelajaran dari berbagai bahan yang mudah didapatkan, dengan syarat guru mau menjadi guru yang kreatif. Sekolah sudah sebaiknya mendukung guru apabila ingin membuat sebuah media pembelajaran. *Busy book* ini bisa disosialisasikan ke sekolah-sekolah lain agar dapat dimanfaatkan lebih luas lagi, dan dapat bersama-sama mengembangkan *busy book* dengan cakupan tema yang lebih beragam. Untuk peneliti selanjutnya Media *busy book* ini diharapkan bukan menjadi pengembangan yang pertama, pengembangannya dapat dilakukan pada tema-tema yang lain yang lebih luas lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiningsih, K. S. M. and Rahma, P. T. 2018. Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti.
- Rangkuti, Nizar, A. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Salim, Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.