E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

Pengembangan Busy Book sebagai Media Stimulasi Bahasa Anak Usia 3–4 Tahun

Inayatul Khoiriyah[1], Allan Firman Jaya[2*]

[12] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

*Email korespondensi: allanfirman2@gmail.com

Received: 18 Juni 2026 **Revised:** 21 September 2026 **Accepted:** 8 Desember 2026 **Published:** 4 Januari 2027

©2026 by the authors. Licensee NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution(CC BY NC) licensehttps://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

Abstract. This research developed a busy book and examined its feasibility as a language-stimulation resource for children aged 3–4 years at Mutiara Bunda Playgroup, Siding Village. The research-and-development procedure adapted five stages from Borg and Gall: problem identification, information gathering, product design, design validation, and revision. The felt-based book included letter-recognition tasks, illustrated vocabulary activities, and interactive play. Five validators three media experts and two content experts assessed the prototype using closed-ended questionnaires. This research reported a media-feasibility score of 78.42% (feasible) and a content-feasibility score of 83.59% (highly feasible). Revision focused on the clarity and variety of tasks suited to early language development. No testing with children was conducted due to COVID-19 restrictions. Accordingly, the study produced an expert-validated learning prototype but did not establish measurable changes in the participants' language abilities.

Keywords: busy book; language stimulation; felt learning media; early childhood

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media busy book dan mendeskripsikan kelayakannya sebagai sarana stimulasi bahasa anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Bunda, Desa Siding. Metode yang digunakan ialah research and development dengan lima tahapan adaptasi Borg dan Gall, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Media dirancang dari kain flanel dengan aktivitas pengenalan huruf, gambar, dan permainan interaktif. Lima validator yang terdiri atas tiga ahli media dan dua ahli materi memberikan penilaian melalui angket tertutup. Hasil penelitian menyebutkan tingkat kelayakan media 78,42% (layak) dan materi 83,59% (sangat layak). Revisi produk diarahkan pada kejelasan dan variasi aktivitas agar lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan bahasa. Karena pandemi COVID-19, tidak dilakukan uji lapangan pada anak. Penelitian ini menghasilkan prototipe busy book yang dinilai layak oleh ahli, tetapi belum menyediakan bukti langsung tentang perubahan keterampilan berbahasa pada peserta didik.

Kata kunci: busy book; stimulasi bahasa; kain flanel; anak usia dini

1. Pendahuluan

Perkembangan bahasa pada usia 3–4 tahun mencakup pertambahan kosakata, pemahaman perintah sederhana, pengungkapan kebutuhan, dan keterlibatan dalam percakapan. Lingkungan bermain yang menyediakan benda dan simbol visual dapat membantu guru mengajak anak menamai objek, menghubungkan gambar dengan kata, dan mencoba mengungkapkan pengalaman melalui aktivitas (Sujiono, 2013; Suryadi, 2017).

Pengamatan awal dan wawancara dengan guru Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Siding memperlihatkan belum tersedianya busy book sebagai media

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

pembelajaran. Pengenalan huruf selama ini terutama menggunakan buku cetak. Oleh karena itu, desain media diarahkan pada bentuk buku aktivitas dari kain flanel yang dapat disentuh, dipindahkan, dan dimainkan secara berulang.

Media busy book memungkinkan aktivitas motorik sederhana dan stimulasi bahasa berlangsung bersamaan. Anak dapat menyebutkan nama benda, mengidentifikasi simbol huruf, bermain peran, atau menjawab pertanyaan dari guru. Prinsip ini berkaitan dengan pemanfaatan busy book bagi pengembangan (Mufliharsi, 2017; Afrianti & Wirman, 2020). Namun potensi tersebut perlu dibedakan dari bukti efektivitas empiris pada anak.

Penelitian ini berfokus pada desain dan kelayakan prototipe busy book berdasarkan penilaian ahli materi serta ahli media, sekaligus menguraikan implikasi pedagogis dan batasan penelitian pengembangan yang dilaksanakan tanpa uji lapangan.

2. Metode

2.1. Jenis dan prosedur pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Lokasi penelitian berkaitan dengan Kelompok Bermain Mutiara Bunda, Desa Siding dan sasaran perancangan adalah anak usia 3–4 tahun. Prosedur yang diterapkan mengacu pada Borg dan Gall yang dibatasi lima tahap. Tidak ada pengacakan kelompok atau rancangan eksperimen yang dilaporkan dalam penelitian asal.

Tahapan yang dapat ditelusuri meliputi penelusuran kebutuhan pembelajaran, perancangan media busy book, pengembangan prototipe, validasi dari ahli, dan revisi berdasarkan masukan. Urutan disajikan sebagai alur pengembangan produk; penelitian tidak menjalankan uji efektivitas pada anak karena pembatasan kegiatan selama pandemi COVID-19.

Tabel 1. Ringkasan proses pengembangan media

Tahap	Aktivitas dalam penelitian	Keluaran
Analisis kebutuhan	Guru di Kelompok Bermain Mutiara Bunda belum menggunakan busy book; pengenalan huruf cenderung mengandalkan buku cetak dan kurang menghadirkan permainan manipulatif.	Kebutuhan dan indikator media
Desain produk	Buku dari kain flanel berisi permainan pengenalan huruf dan angka, nama benda, buah, sayur, anggota tubuh, boneka jari, serta permainan peran sederhana. Komponen dapat ditempel atau dilepas sesuai aktivitas.	Prototipe awal
Validasi ahli	Penilaian 3 ahli media dan 2 ahli materi menggunakan angket	Skor kelayakan dan saran
Revisi produk	Perbaikan berdasarkan	Produk setelah revisi

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

	rekomendasi validator	

2.2. Subjek penilaian dan instrumen

Subjek pada tahap pengujian internal terdiri atas 3 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen utama berupa angket penilaian kelayakan yang memuat aspek penampilan/keterpakaian produk dan kesesuaian isi dengan tahap perkembangan anak. Penilaian kualitatif berasal dari saran atau tanggapan validator. Anak didik merupakan sasaran rancangan produk, bukan responden uji efektivitas pada tahap yang dilaporkan.

2.3. Analisis data

Persentase digunakan untuk mendeskripsikan penerimaan ahli terhadap produk, bukan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik. Data kualitatif dari validator diringkas menjadi perubahan rancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kebutuhan dan rancangan media

Guru di Kelompok Bermain Mutiara Bunda belum menggunakan busy book; pengenalan huruf cenderung mengandalkan buku cetak dan kurang menghadirkan permainan manipulatif. Buku dari kain flanel berisi permainan pengenalan huruf dan angka, nama benda, buah, sayur, anggota tubuh, boneka jari, serta permainan peran sederhana. Komponen dapat ditempel atau dilepas sesuai aktivitas.

Tabel 2. Komponen utama dan kegunaan rancangan media

Komponen	Bentuk produk	Kegunaan pembelajaran
Pengenalan huruf	Papan huruf abjad berwarna	Mengajak anak menunjuk dan menyebut huruf
Kosakata benda	Buah, sayuran, anggota tubuh	Melatih penamaan dan pengelompokan objek
Boneka jari	Tokoh bermain cerita	Mendukung kegiatan bercerita dan dialog
Permainan peran	Telepon, penjual, dan pembeli	Memberi konteks untuk bertanya dan menjawab

Rancangan busy book disusun untuk stimulasi kemampuan bahasa melalui interaksi antara anak, bahan visual, dan fasilitasi pendidik. Penggunaan benda manipulatif memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan respons anak, tetapi diperlukan

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

petunjuk yang jelas serta pengawasan penggunaan bahan agar selaras dengan keamanan dan kemampuan perkembangan anak.

3.2. Dokumentasi prototipe dan revisi



Gambar 1. Contoh aktivitas busy book setelah revisi, meliputi pencocokan simbol dan huruf

Revisi media mengikuti rekomendasi pakar, dengan perhatian terhadap desain, kesesuaian indikator, dan penggunaan di kelas. Penyesuaian berikut berasal dari uraian dan tidak ditafsirkan sebagai hasil uji kemampuan pada anak:

(1) Menyusun ulang tampilan kegiatan agar lebih terarah pada tujuan stimulasi bahasa.
(2) Memperjelas bentuk, warna, dan posisi bahan yang dilepas-pasang.
(3) Memperbanyak konteks interaksi lisan, termasuk bercerita dan bermain peran.

3.3. Hasil validasi ahli

Tabel 3. Ringkasan validasi ahli produk

Komponen penilaian	Penilai	Hasil yang dilaporkan
Penilaian ahli media	3 validator	78,42%
Penilaian ahli materi	2 validator	83,59%

Hasil validasi memperlihatkan tingkat penerimaan awal produk pada dimensi media dan materi. Pada pengembangan busy book, validator menilai keterbacaan, kesesuaian isi, tampilan, dan potensi keterpakaian. Nilai pada Tabel 3 merupakan penilaian atas kualitas rancangan, sehingga tidak boleh diartikan sebagai capaian belajar anak ataupun besar pengaruh penggunaan media.

3.4. Pembahasan dan keterbatasan

Pencapaian validasi materi 83,59% dan media 78,42% memperlihatkan dukungan validator terhadap isi kegiatan dan media secara umum, tetapi juga mengindikasikan perlunya perhatian pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan. Busy book memerlukan detail bahan yang kuat, ukuran aman, dan langkah kegiatan yang mudah dipahami pendidik.

Berbagai permainan pada prototipe dapat menjadi bahan komunikasi dua arah ketika guru memberi pertanyaan terbuka dan memperluas jawaban anak. Akan tetapi,

E-ISSN : xxxx-xxxxx
NUSA: Journal of New Understanding for Early Childhood Education
Vol 1, No 1 (2027)
Website: https://journal.globalresearchmedia.com/index.php/nusa
©2026 GRM Academic Press

data penelitian hanya berupa angket ahli, sehingga tidak dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak telah meningkat.

Implikasi praktis bagi pendidik adalah memanfaatkan produk sebagai pilihan kegiatan bermain yang didampingi, memberikan kesempatan respons lisan maupun manipulatif sesuai topik media, dan mencatat kesulitan anak saat menggunakan komponen. Langkah tersebut merupakan rekomendasi penerapan yang perlu diuji lebih lanjut, bukan prosedur uji lapangan yang telah selesai dilaksanakan pada penelitian ini.

Secara metodologis, validasi ahli adalah tahap pengembangan yang diperlukan tetapi tidak memadai untuk menyimpulkan efektivitas. Penelitian lanjutan dapat melaksanakan uji penggunaan kelompok kecil, mengamati keterlibatan anak, menyempurnakan aspek keamanan, serta menggunakan indikator perkembangan yang sama pada pengukuran awal dan akhir. Dengan demikian, interpretasi keberhasilan media dapat dibangun berdasarkan hasil belajar yang tercatat secara empiris.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan prototipe busy book untuk stimulasi kemampuan bahasa pada anak usia 3–4 tahun dengan dasar kebutuhan pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda, Desa Siding. Proses pengembangan mencakup perancangan, penilaian ahli, dan revisi produk. Hasil validasi memberikan dasar bahwa rancangan layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran setelah perbaikan sesuai rekomendasi pakar. Kesimpulan dibatasi pada kelayakan produk karena penelitian asal tidak menyertakan uji lapangan yang dapat menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik. Pengujian penggunaan dan efektivitas secara langsung masih diperlukan sebelum media direkomendasikan secara lebih luas.

Referensi

Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan media busy book untuk menstimulasi kemampuan membaca anak. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2).

Arikunto, S. (2010). Manajemen penelitian. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2012). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

©2026 GRM Academic Press

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: An introduction. Longman.

Daryanto. (2016). Media pembelajaran. Gava Media.

Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. Jurnal Tarbiyah, 24(2).

Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran. Diva Press.

Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2).

Munadi, Y. (2013). Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru. Referensi.

Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina. (2021). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan membaca awal anak di taman kanak-kanak. Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal.

Setyosari, P. (2013). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Kencana Prenadamedia.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Indeks.

Supriyati, Sumiyati, & Subawi. (2018). Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan tebak nama. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(1).

Suryadi. (2017). Teori pembelajaran anak usia dini. Remaja Rosdakarya.

Suwarta, I. W., & Magta, M. (2019). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan problem solving anak kelompok A taman kanak-kanak. Mimbar Ilmu, 24(2).

Ulfah, A. A. (2017). Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini di PAUD Budi Luhur Padang. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 6(1).

Van Tiel, J. M. (2017). Anakku gifted terlambat bicara: Masalah dan intervensi bahasa pada anak. Kencana.