

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki dua proses utama yang berlangsung terus-menerus, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Meskipun sering digunakan secara bergantian, kedua istilah ini memiliki perbedaan. Pertumbuhan (*growth*) mengacu pada perubahan kuantitatif seperti peningkatan ukuran fisik, sementara perkembangan (*development*) berkaitan dengan perubahan kualitatif yang mencakup kematangan dan kemampuan individu untuk melakukan aktivitas tertentu. Melalui pengalaman, individu dapat mengulangi aktivitas tersebut di masa depan. Perkembangan diukur berdasarkan kemampuan yang sesuai dengan tahapannya, dengan membandingkan kondisi pada satu fase dengan fase berikutnya. Jika terdapat peningkatan dari fase sebelumnya, maka individu telah mengalami fase perkembangan.¹

Salah satu tahap perkembangan yang harus dilalui manusia sebagai makhluk hidup adalah masa usia dini. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan rangsangan

¹ Hidayati, A. (2016). Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pembelajaran tematik terpadu. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(1), 154.

pendidikan. Tujuannya adalah mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.²

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.³ Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan, yaitu agama dan budi pekerti, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.⁴

Pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak pada setiap tahapan usia mereka. Pendekatan pembelajaran yang

² Yuniarni, D. (2016). Peran PAUD dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*

³ <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/paud> Diakses Pada Tanggal 15 Januari 2025

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 pasal 7

ideal mengutamakan metode yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung, seperti bermain sambil belajar, yang dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa secara holistik. Kegiatan seperti alat permain edukatif, bernyanyi, bercerita, serta eksplorasi alam dapat merangsang daya pikir anak, meningkatkan keterampilan sosial, serta mendukung perkembangan emosional mereka.⁵

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru di PAUD Cilaja Gemilang Kabupaten Subang, Jawa Barat bahwa beberapa anak masih kesulitan menyebutkan bagian tubuh. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam aspek pengenalan diri, yang merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini. Kesulitan ini dapat mengindikasikan kurangnya pengenalan dan pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar tentang tubuh mereka. Beberapa anak masih salah menyebutkan bagian tubuh dan tidak mengetahui fungsi dasar anggota tubuh sehingga pemahaman mereka tentang keseluruhan bagian tubuh masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk membantu anak mengenali tubuh mereka dengan lebih baik sehingga mereka dapat memahami identitas diri secara lebih menyeluruh. Berikut merupakan data tabel rata-rata

⁵ Feldman, R. S. (2013). *Child Development*. Pearson Education

hasil belajar anggota tubuh anak usia 4-5 tahun pada semester ganjil 2023 yang diperoleh dari guru di PAUD Cilaja Gemilang:

Tabel 1. 1 Capaian Hasil Belajar Peserta Didik



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
SPS CILAJA GEMILANG**

Kampung Cilaja RT.12 RW.05 Desa Cisaga Kecamatan Cibogo

Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat – Kode pos 41285

Telp.HP : 0852-1770-4511

E-Mail : spscilajagemilang@gmail.com

CAPAIAN PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK		
KELAS A (4-5 TAHUN)		
SPS CILAJA GEMILANG		
SEMESTER GANJIL		
TAHUN AJARAN 2023/2024		
Anak mampu mengenali bagian-bagian tubuh dan fungsinya dengan benar sebagai dasar mengenali diri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan namanya sendiri dengan jelas 2. Anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh 3. Anak dapat menyebutkan fungsi dasar anggota tubuh 4. Anak dapat menunjukkan letak anggota tubuh saat disebutkan oleh guru 5. Anak mulai menjaga kebersihan diri 6. Anak terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran 7. Anak menunjukkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru 	Konsisten Kurang Muncul Kurang Muncul Kurang Muncul Sering Muncul Kurang Muncul Kurang Muncul

Dari tabel hasil belajar tersebut, menunjukkan bahwa pada aspek kognitif dan motorik anak pada pengenalan anggota tubuh masih menunjukkan rata-rata kurang muncul pada peserta didik. Herdina Indrijati (2016) menyebutkan bahwa aspek perkembangan

anak usia dini meliputi perkembangan kognitif dan motorik. Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak usia dini mencerminkan perubahan kecerdasan yang terjadi seiring dengan pertumbuhan anak. Aspek kognitif ini memiliki pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Di sisi lain, motorik merujuk pada proses gerakan yang melibatkan otot-otot tubuh dan sistem saraf, yang memungkinkan anak untuk menggerakkan tubuhnya secara mandiri. Aspek motorik ini merupakan faktor penting dalam tumbuh kembang anak dan harus dikembangkan secara optimal karena berkaitan erat dengan perkembangan fisik dan mental mereka.⁶ Oleh karena itu, kedua aspek ini menjadi sangat penting dalam tumbuh kembang anak.

Pembelajaran pada pengenalan anggota tubuh yang ada pada di PAUD Cilaja Gemilang hanya menggunakan media poster sederhana. Akibatnya pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan, untuk melatih motoriknya guru hanya memberikan stimulus berupa alat mewarnai dan kertas lipat yang ditempel membentuk tubuh. Kedua media tersebut dirasa guru belum cukup efektif dan menarik perhatian anak-anak sehingga diperlukan media yang lebih menarik perhatian anak-anak.

⁶ Siregar, S. D., & Matondang, D. S. (2022). Analisis perkembangan kognitif dan fisik-motorik anak usia dini melalui proses pembelajaran direct instruction. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 154-161.

Sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan yang dikemukakan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*”⁷

Dilihat dari salah satu elemennya yaitu “memfasilitasi belajar”, maka diperlukan suatu alat atau sumber belajar yang memadai untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Sesuai dengan definisi di atas, maka peneliti akan memfasilitasi pembelajaran dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *busy book* dengan materi pengenalan anggota tubuh dan fungsi dasar dari anggota tubuh.

Menurut (Ita & Dhiu, 2021) *busy book* meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar anak. Selain itu, sifatnya yang tahan lama menjadikannya media pembelajaran yang efektif dan ramah anak. Penggunaan *busy book* dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan aktif.⁸ Selain itu, menurut (M. Hayati et al., 2019) *busy book*

⁷ Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. London: Lawrence Erlbaum.

⁸ Efrida Ita & Konstantinus Dua Dhiu. (2022). Pengembangan *busy book* learning media dalam pembelajaran bahasa keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 149-155.

memiliki keunggulan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih keterampilan motorik, meningkatkan kreativitas, serta mengasah kesabaran anak. Anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada buku yang penuh warna dan aktivitas dibandingkan dengan buku yang didominasi oleh teks.⁹ Oleh karena itu, *busy book* menjadi salah satu media yang direkomendasikan untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini secara lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian "Penerapan Strategi Bermain melalui Media *Busy book* untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini" yang dilakukan oleh Islamiah Arta Utomo, M. Ramli, dan Furaida pada tahun 2018 menunjukkan bahwa menggunakan media *busy book* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A TK Nafilah Kota Malang. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata kemampuan motorik halus dari 50% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua.¹⁰

Penelitian lain yang berjudul "Pengembangan *Busy book* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Khurfaratul Jannah" oleh Junita Khairani Tahun 2024 menyatakan bahwa pengembangan media *busy book* menggunakan model ADDIE telah berhasil meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Media ini dinilai cukup valid dengan

⁹ Hayati, M., et.al (2019). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media *busy book* di TK B Hikari, Serpong, Tangerang Selatan. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 27-34.

¹⁰ Utomo, Islamiah A., et al. (2018) "Penerapan Strategi Bermain melalui Media *Busy book* untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 3, no. 12, 1

rata-rata hasil validasi 3,1 pada tahap awal dan meningkat menjadi 3,5 setelah lima kali revisi, yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Selain itu, penerapan lembar observasi setelah uji coba menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 83%, yang membuktikan bahwa media *busy book* praktis dan efektif untuk meningkatkan kognitif anak.¹¹

Berdasarkan uraian definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT serta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas *busy book* dalam meningkatkan aspek motorik dan kognitif anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa *busy book* merupakan media pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan untuk memfasilitasi proses belajar anak secara optimal. Efektivitas tersebut terwujud melalui penyajian aktivitas yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga anak ter dorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas-aktivitas inilah yang kemudian menjadi bentuk stimulus yang diberikan kepada anak untuk memunculkan respon belajar yang dapat diamati.

Media *busy book* menyajikan beragam kegiatan pembelajaran, seperti mencocokkan gambar dengan kata, menempelkan gambar, menalikan tali, dan berhitung. Berbagai aktivitas tersebut dirancang secara menarik dan fleksibel serta melibatkan anak secara aktif

¹¹ Khairani, J. (2024) *Pengembangan Media Busy book untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Khurfatul Jannah*. Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

sehingga mampu memberikan stimulus belajar yang mendorong munculnya respons anak. Dengan demikian, penggunaan *busy book* sejalan dengan prinsip teori behavioristik yang menekankan pembelajaran melalui stimulus dan respon yang dapat diamati.¹²

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, media *busy book* yang ada di pasaran hanya berupa aktivitas yang melatih motorik halus tanpa adanya tujuan pembelajaran lain yang spesifik. Walaupun ada, hanya sebatas mengenalkan warna dan bentuk geometri yang fokusnya tidak mengenal anggota tubuh. Bahkan di PAUD setempat belum memiliki media pembelajaran seperti *busy book*. Berikut merupakan studi literatur yang peneliti temukan mengenai materi pengenalan anggota tubuh:

Tabel 1. 2 Tabel Penelitian Berbagai Macam Media untuk Materi Anggota Tubuh

Jurnal	Media	Tahun
Pengembangan Video Pembelajaran Anggota Tubuh dengan Animasi dan Lagu untuk Anak Usia Dini	Video Pembelajaran	2025
Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Untuk TK/Paud Berbasis Android	<i>Augmented Reality</i>	2020
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Educandy</i> Menggunakan Video Animasi Kine Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Pancaindra Beserta Fungsi Dan Cara Perwatannya	Gamification dan Video Animasi	2021

¹² Salsabila, C. D., & Pransiska, R. (2025). Pengaruh penggunaan media *busy book* terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Asy'iyah Syifa Padang. Pendad: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Implementasi Media Pembelajaran pada Materi Pengenalan Anggota dan Organ Tubuh Manusia untuk Siswa PAUD Yasmin	LKS, Boneka, PPT, Video, Gambar	2025
Pengembangan Media Computer Assisted Instruction(Cai) untuk Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Anak Usia 4-5 Tahun	CAI	2023
Pengembangan Video Pembelajaran Anggota Tubuh dengan Animasi dan Lagu untuk Anak Usia Dini	Video Animasi dan Lagu	2025
Boneka Berbicara sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia untuk Anak Usia Dini	Boneka	2022

Berdasarkan gambaran yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti akan mengembangkan *busy book* “Yuk Kenali Tubuhku” untuk anak usia dini. Pembaharuan yang terdapat pada penelitian ini adalah penggunaan buku panduan berisikan *story* yang nantinya akan dibacakan oleh guru. *Busy book* ini diharapkan dapat menambah variasi penggunaan media yang lebih interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah yang muncul, antara lain:

1. Bagaimana penggunaan dan pemilihan media pembelajaran di PAUD?
2. Media pembelajaran apa yang digunakan untuk meningkatkan belajar anak pada materi anggota tubuh?

3. Apakah media pembelajaran *busy book* dapat meningkatkan belajar anak pada materi anggota tubuh?
4. Bagaimana mengembangkan media *busy book* "Yuk Kenali Tubuhku" untuk anak usia dini?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pengembangan ini membatasi masalah dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan media *busy book* yang khusus ditunjukan sebagai media pembelajaran Anak Usia Dini dalam "Yuk Kenali Tubuhku"

2. Materi

Materi yang dikembangkan adalah pengenalan anggota tubuh untuk Anak Usia Dini dalam tema diriku.

3. Sasaran

Sasaran penelitian ini adalah Anak Usia Dini berusia 4-5 Tahun.

D. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Media *Busy book* "Yuk Kenali Tubuhku" untuk Anak Usia Dini 4-5 Tahun.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan Media *Busy book* "Yuk Kenali Tubuhku".
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dan referensi bagi pengembangan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara manfaat praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik mengenai diri.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berupa Media *Busy book* yang dapat membantu kegiatannya dalam menyelenggarakan pembelajaran tema diriku untuk anak usia dini dengan suasana kelas yang interaktif dan efektif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan diri dalam mengembangkan sumber belajar.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan penelitian.

