



# Pengembangan *Busy Book* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

**Yacoba Yullince Imbanop<sup>1</sup>, Muh. Rafi'y<sup>2</sup>, Minuk Riyana<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Musamus Merauke, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [yacobayimbanop@gmail.com](mailto:yacobayimbanop@gmail.com) ; <sup>2</sup> [muhammadrafi@unmus.ac.id](mailto:muhammadrafi@unmus.ac.id) ;

<sup>3</sup> [minukfkip@unmus.ac.id](mailto:minukfkip@unmus.ac.id)

## Abstrak

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media *Busy Book* Berbasis Kearifan Lokal dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Merauke. Penelitian ini merupakan penelitian Research and development R&D dengan mengacu pada model 4D. Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK Negeri Pembina Merauke. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru. Media dikembangkan dan diuji cobakan kepada 17 anak kelompok B4 di TK Negeri Pembina Merauke. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *Busy Book* bernuansa kearifan lokal papua sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli materi diapatkan nilai presentasi yaitu 93,18% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan presentasi 100% dengan kategori sangat layak, dan penilaian guru mendapatkan presentasi 95,00% dengan kategori sangat layak, penilaian kemampuan membaca permulaan mendapatkan presentasi 74,68% dengan kategori efektif, penilaian respon siswa mendapatkan presentasi 83,85% dengan kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** *Busy Book*, Kearifan Lokal, Keterampilan Membaca Permulaan, Pengembangan Media

## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 ditujukan bagi anak berusia 0-6 tahun dengan fokus merangsang dan mengoptimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan, meliputi nilai moral-agama, sosial-emosional, kecerdasan kognitif, fisik-motorik, bahasa, serta bidang seni. Di antara aspek-aspek tersebut, pengembangan bahasa memegang peran fundamental karena menjadi sarana berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi (Harahap et al., 2022). Penguasaan bahasa memungkinkan anak menyampaikan ide dan informasi dengan jelas kepada orang lain (Ngadha et al., 2022). Salah satu strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan bahasa adalah melalui pembiasaan membaca (Marwani, 2020). Membaca pada anak usia dini dipahami sebagai keterampilan melaftalkan simbol bunyi untuk memperoleh makna informasi dalam teks sederhana (Muammar, 2020). Keterampilan ini berperan penting dalam membentuk budaya literasi sejak dulu (Irawan, 2023). Secara konseptual, membaca termasuk dalam empat keterampilan bahasa yaitu

berbicara, membaca, menyimak, dan menulis yang wajib dikuasai anak (Hasanah et al., 2019). Pada tahap awal, keterampilan membaca permulaan menekankan pada kemampuan mengenali kata dan kalimat sederhana dengan pengucapan yang tepat, intonasi, kelancaran, serta keterpaduan bunyi (Rahmawati, 2017).

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi anak usia dini karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca lanjutan di jenjang berikutnya. Pada tahap ini, anak perlu diperkenalkan pada huruf, bunyi, serta makna kata secara menyenangkan dan kontekstual. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di lembaga PAUD masih cenderung menggunakan metode konvensional, berpusat pada guru, dan minim media konkret yang menarik bagi anak (Fahmiah, 2025; Akbar 2025) akibatnya motivasi dan minat anak dalam mengenal huruf serta membaca sederhana menjadi rendah. Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *busy book* sebagai alat bantu belajar membaca yang menarik secara visual (Hayati, 2019; Yohana, 2022) Hasilnya terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Sebagian besar produk *busy book* yang dikembangkan masih bersifat generik, tidak mengakomodasi konteks sosial budaya lokal anak, khususnya budaya papua. integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk identitas, karakter, dan rasa bangga terhadap budaya sendiri (Wahyuni, 2024). Sehingga penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media ajar berupa *busy book* berbasis kearifan lokal papua untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu di lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, baik berupa benda hidup maupun benda mati (Fitrianti, 2022; Putri et al., 2021; Irawan et al., 2023). Pemanfaatan media yang tepat dan menarik terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rafi'y, 2022). Salah satu media yang dinilai potensial untuk mendukung keterampilan membaca permulaan adalah *media busy book*, yaitu media berbentuk buku berbahan kain flanel yang berisi berbagai aktivitas interaktif yang dirancang sesuai tema pembelajaran (Fitriyah et al., 2021; Muhamkamah, 2023). Agar lebih efektif, desain media *busy book* perlu dipadukan dengan kearifan lokal, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya daerah kepada anak. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Lasuardi (2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penggunaan ilustrasi budaya dalam bentuk visual yang menarik dapat mengurangi kejemuhan anak dan memperkaya kosakata mereka.

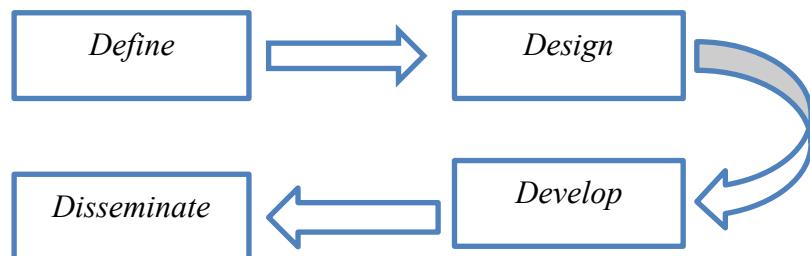
Analisis awal melalui wawancara dengan guru kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke mengungkapkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan membaca permulaan, khususnya dalam mengenali huruf yang memiliki bentuk mirip. Media yang digunakan, seperti kartu huruf, dinilai kurang efektif; hanya 6 dari 17 anak yang menunjukkan perkembangan keterampilan membaca. Kegiatan pembelajaran cenderung monoton karena didominasi Lembar Kerja Anak (LKA) dan

kurangnya variasi media. Guru juga menegaskan bahwa antusiasme anak terhadap media yang ada rendah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana validitas, kelayakan, dan efektivitas media *busy book* berbasis kearifan lokal Papua dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *busy book* berbasis kearifan lokal Papua yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TK Negeri Pembina Merauke. Kajian penelitian ini memuat pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam konteks membaca permulaan anak usia dini. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi mengasah keterampilan membaca permulaan, namun juga menanamkan nilai-nilai budaya Papua melalui desain visual, konten cerita, dan aktivitas interaktif yang merefleksikan kehidupan sosial masyarakat Papua yang belum pernah dilakukan pada penelitian pengembangan media *busy book* terdahulu.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu suatu metode yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam konteks pendidikan. Model pengembangan yang dijadikan acuan adalah 4D (*Four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: Pendefinisian (*Define*), yang berfokus pada identifikasi kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan perumusan tujuan pembelajaran; Perancangan (*Design*), yang mencakup penyusunan rancangan produk awal, pemilihan media, dan strategi pembelajaran; Pengembangan (*Develop*), yaitu proses validasi, revisi, dan uji coba produk untuk memastikan kelayakan; serta Penyebarluasan (*Disseminate*), yang bertujuan memperkenalkan dan mengimplementasikan produk ke lingkup yang lebih luas agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna sasaran.



**Gambar 1.** Desain Model 4D diadaptasi dari (Thiagrajan)

Tahap *define* atau pendefinisian merupakan langkah awal dalam proses pengembangan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan yang menjadi dasar pengembangan produk. Pada bagian ini memuat 5 tahapan yaitu 1) analisis awal, dimana peneliti melakukan wawancara awal bersama kepala sekolah dan para guru di lokasi penelitian yang ditentukan. Peneliti kemudian mengumpulkan dan melakukan pemilihan masalah yang terjadi di lokasi penelitian serta menentukan masalah urgen yang harus di selesaikan, 2) analisis peserta didik, sebagai langkah selanjutnya dalam menemukan pendekatan serta formula yang tepat terkait masalah yang muncul pada anak usia dini yang akan menjadi objek penelitian 3) analisis tugas, sebagai langkah identifikasi peneliti terkait tugas utama yang dilaksanakan oleh peserta didik 4) analisis konsep, adalah penentuan substansi materi yang akan di adaptasi serta di kemas kedalam produk *busy book* sebagai hasil akhir dalam penelitian ini, dan 5) perumusan tujuan pembelajaran sebagai langkah akhir dalam menentukan materi yang akan di implementasi ke dalam pembelajaran nantinya. Langkah ini bertujuan dalam mengukur sejauh mana target yang ditetapkan dengan mempertimbangkan aspek kapasitas anak usia dini.

Tahap kedua yaitu *design* atau tahap perancangan suatu media berdasarkan masalah yang ditemukan. Bagian ini memuat beberapa tahap yakni 1) penyusunan standar tes, yang meliputi penentuan target yang akan dicapai nantinya oleh para peserta didik yang 2) pemilihan media, yang sangat berkaitan dengan penelitian ini yakni pengembangan *busy book* 3) pemilihan format, sebagai langkah untuk melakukan desain dari produk yang akan dikembangkan dan 4) rancangan awal. Sebagai prototype awal yang masih akan melalui proses revisi nantinya. Tahap ketiga yaitu tahap *develop* atau pengembangan media yang terbagi menjadi dua langkah, yakni langkah pertama validasi media yang dilakukan oleh 3 validator yang telah ditentukan sebelumnya. Validator ini terdiri dari ahli materi (Angla F. S, M.Pd dan ahli media (Paustina N. M, S.Ag., M.Pd) yang keduanya adalah dosen FKIP Universitas Musamus Merauke, serta guru di TK Negeri Pembina Merauke (Oliva Kiroktjap, A.Ma. Pd). Langkah kedua yaitu uji coba media dalam pembelajaran di kelas TK kelas B4. Tahap terakhir yaitu *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan produk media secara umum.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas B4 TK Negeri Pembina Merauke yang berada di jalan Pendidikan Bambu Pemali, Kecamatan Merauke, Kabupaten Merauke Papua Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 13 Januari sampai tanggal 13 Februari 2025. Subjek penelitian ini yaitu 13 dari 17 anak didik kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke. Alasan pemilihan TK ini didasarkan pada pertimbangan kontekstual dan empiris. TK ini merupakan lembaga rujukan pembinaan PAUD di Kabupaten Merauke yang memiliki karakteristik sosial-budaya beragam, mencerminkan kondisi nyata pendidikan anak usia dini di wilayah perbatasan Papua. Objek pada penelitian ini yaitu media *busy book* yang terbuat dari kain flanel dan muatan materinya didesain dengan nuansa kearifan lokal Papua. Sehingga menjadi media *busy book* bernuansa kearifan lokal Papua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode



utama, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai kondisi awal, perilaku anak, dan keterlaksanaan pembelajaran di lapangan. Wawancara dilakukan dengan guru dan pihak terkait untuk menggali informasi mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi serta harapan terhadap media yang akan dikembangkan. Instrumen angket disebarluaskan kepada para validator, yang meliputi ahli materi, ahli media, serta praktisi (guru), dengan tujuan memperoleh penilaian terhadap aspek kelayakan produk yang dikembangkan. Data yang terkumpul dianalisis melalui kombinasi metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diterapkan untuk menelaah serta menginterpretasikan temuan dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik berupa skor penilaian pada instrumen validasi dan hasil uji coba produk.

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Indikator penilaian disusun berdasarkan modifikasi dari teori pengembangan media pembelajaran oleh Sugiyono (2019) meliputi: 1) aspek materi: kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan keterpaduan dengan nilai budaya papua. 2) aspek bahasa: kejelasan, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak, dan penggunaan bahasa komunikatif. 3) aspek tampilan kejelasan gambar, kemenarikan warna, kerapian tata letak, dan konsistensi desain budaya lokal. 4) aspek kepraktisan: kemudahan penggunaan, serta relevansi aktivitas dengan perkembangan anak usia dini. Hasil analisis data statistik dan kuantitatif digunakan sebagai acuan dalam menerapkan kelayakan dari media *busy book* yang dikembangkan. Dapat dijabarkan sesuai rumus berikut:

$$x_i = \frac{\sum s}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

$S_{\max}$  = Skor Maksimal

$\sum s$  = Jumlah skor

$x_i$  = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Hasil penilaian validator ahli lalu dimasukkan kedalam tabel distribusi skor dan persentase skala penilaian yang telah ditentukan menggunakan skala Likert 4 tingkat. Kriteria pemberian skor dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria pemberian skor**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

**Sumber:** Adaptasi dari Himmah (2022)

Hasil dari rumus diatas lalu di Interpretasi sesuai kategori yang dijabarkan oleh Riduwan dalam Sari (2020). Dikatakan layak apabila produk *busy book* memperoleh nilai  $\geq 61\%$  sebagaimana dijabarkan dalam tabel 2.

**Tabel 2. Interpretasi Kategori Kelayakan**

Percentase Kelayakan	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

**Sumber :** Riduwan dalam Sari (2020)

## Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *busy book* yang diperkaya dengan nuansa kearifan lokal Papua. Penelitian ini dilakukan di kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke, dengan fokus utama pada peningkatan keterampilan membaca permulaan anak usia dini. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menilai tingkat kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media *busy book* sebagai sarana pembelajaran yang mampu menstimulasi minat belajar sekaligus meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. Prosedur pengembangan mengacu pada model 4D (*Four-D*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan (1974). Model ini mencakup empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan pendiseminasi (*disseminate*). Uraian setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merumuskan permasalahan, dan mengumpulkan informasi relevan terkait media yang akan dikembangkan. Tahap ini mencakup beberapa analisis, antara lain:

#### 1. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas untuk menemukan permasalahan mendasar. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan anak masih rendah, pembelajaran terkesan monoton karena hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA), serta kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang menarik. Media *busy book* juga belum pernah digunakan sebelumnya



## 2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan melalui observasi untuk mengetahui karakteristik anak serta aktivitas yang sesuai dengan rancangan media *busy book*. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di kelompok B.

## 3. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan mengidentifikasi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media *busy book* berbasis kearifan lokal Papua.

## 4. Analisis Konsep

Analisis konsep difokuskan pada pemilihan dan pengemasan materi ke dalam bentuk aktivitas yang menarik sesuai indikator membaca permulaan anak usia dini, disusun secara sistematis agar mendukung pembelajaran.

## 5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya, mengacu pada RPPH dan indikator perkembangan keterampilan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun.

## Tahap Perancangan (*Tahap Design*)

Tahap perancangan bertujuan merancang media yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Proses ini meliputi:

### 1. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan melalui lembar observasi pada saat uji coba media.

### 2. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan dengan menetapkan *busy book* sebagai media yang akan dikembangkan, dilengkapi elemen kearifan lokal Papua agar kontekstual dan menarik.

### 3. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Penentuan format produk yang mencakup desain gambar, teks, dan elemen interaktif. Pembuatan media menggunakan alat seperti lem tembak, gunting, jarum, dan cutter, serta bahan seperti kain flanel, spons, karton, kertas HVS, spidol, pipet, benang, dan manik-manik.

### 4. Rancangan Awal (*Initial Desing*)

Rancangan awal disusun berdasarkan hasil analisis, dengan memuat berbagai aktivitas bermain dan belajar yang dikemas menarik agar mampu menstimulasi keterampilan membaca permulaan. Adapun rancangan awal yang

dimaksud adalah rancangan media *busy book* bernuansa kearifan lokal papua seperti pada tabel 2.

**Tabel 2. Desain Awal Produk**

No	Gambar Media	Keterangan
1		Bagian Cover depan
2		Pengenalan abjad
3		Penebalan pola huruf
4		Melengkapi huruf yang hilang melalui kegiatan menebalkan
5		Menempel huruf yang hilang
6		Menulis kata sesuai huruf yang tersedia
7		Menghubungkan gambar melalui huruf yang ada
8		Menempelkan potongan-potongan huruf



9



Merangkai huruf menjadi  
kata sederhana

## Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yakni tahap validasi media dan tahap uji coba produk dalam pembelajaran.

### 1. Tahap validasi Produk

Validasi dilakukan dengan tujuan memastikan kelayakan media yang dikembangkan serta memperoleh masukan konstruktif berupa kritik dan saran perbaikan dari para validator. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) dengan mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kesesuaian materi, kelayakan media, dan kualitas tampilan. Berikut ringkasan hasil validasi:

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada 14 Januari 2025. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh persentase 93,18% yang termasuk kategori sangat layak untuk digunakan pada tahap uji coba pembelajaran.

#### b. Validasi Ahli Media

Penilaian tahap pertama oleh ahli media dilakukan pada 14 Januari 2025 dan memperoleh persentase sebesar 64,29%, yang masuk kategori layak uji coba dengan revisi. Berdasarkan catatan tersebut, peneliti melakukan perbaikan sesuai rekomendasi. Setelah revisi dilakukan, validasi tahap kedua pada 23 Januari 2025 menunjukkan peningkatan hasil hingga mencapai 100%, sehingga dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### c. Validasi Guru

Penilaian yang dilakukan oleh guru kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke pada 31 Januari 2025 memberikan skor 95,00% dengan kategori sangat layak, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### d. Revisi Hasil Validasi

Revisi terhadap media dilaksanakan berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh ahli media pada tahap validasi awal. Perbaikan tersebut mencakup beberapa aspek penting, antara lain peningkatan dimensi fisik produk, yang meliputi 1) ukuran buku, huruf, serta gambar beserta keterangan namanya; 2) penambahan judul aktivitas pada setiap halaman untuk memperjelas konteks kegiatan; 3) penyertaan huruf kapital pada abjad dan vokal; 4) serta penambahan elemen dekoratif berupa manik-manik yang berfungsi sebagai penahan tali pada kegiatan menghubungkan. Kemudian dilakukan penghapusan ilustrasi tertentu pada halaman abjad dan penggantian tulisan tangan dengan penggunaan pensil warna guna menciptakan tampilan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## 2. Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba dilaksanakan dengan tujuan mengevaluasi sejauh mana efektivitas media *busy book* yang dirancang dengan integrasi kearifan lokal Papua dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, sekaligus menilai respons peserta didik terhadap media tersebut. Proses uji coba dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke. Hasil uji coba dirangkum sebagai berikut:

- Penilaian kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada 03 Februari 2025, keterampilan membaca permulaan anak mencapai persentase 74,68%, yang termasuk kategori efektif.

- Penilaian respon anak

Penilaian respon anak terhadap media dilakukan pada tanggal yang sama dan memperoleh persentase 83,85%, yang dikategorikan sangat efektif.

- Media *busy book* bernuansa kearifan lokal Papua.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *busy book* yang dirancang tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan tetapi juga terbukti efektif. Media ini berhasil melewati tahap validasi dan uji coba, serta siap digunakan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan skill membaca permulaan anak. Pada tabel 3 disajikan tampilan produk akhir yang telah dikembangkan.

**Tabel 3. Produk Akhir Busy book dengan Kearifan Lokal Papua Selatan**

No	Gambar	Judul	Keterangan
1		Sampul produk yang telah dikembangkan	Pemilihan warna pada kain flanel untuk tulisan “Busy Book” serta huruf vokal, yang dipadukan dengan ilustrasi not musik dan burung cenderawasih, dirancang menggunakan kombinasi warna cerah dan bervariasi. Strategi ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik visual sehingga mampu merangsang minat dan perhatian anak agar lebih antusias dalam mengamati serta menggunakan media pembelajaran tersebut
2		Pengenalan huruf konsonan dan huruf vokal	Penyisipan huruf vokal dan konsonan dalam media dilakukan dengan tujuan memberikan stimulasi kepada anak agar mampu mengenali serta mengidentifikasi berbagai simbol huruf secara tepat.

3		Menebalkan halaman ini dirancang dengan menampilkan ilustrasi yang merepresentasikan kearifan lokal, disertai nama objek yang dituliskan dalam bentuk pola titik-titik. Anak diminta untuk menebalkan pola huruf tersebut sebagai bentuk latihan menulis sekaligus mengenalkan kosakata yang terkait dengan budaya lokal.
4		Mengisi titik-titik pada kata
5		Menempelkan huruf pada buku
6		Menulis kata sesuai huruf awal

7



Menghubungkan keterangan gambar

Aktivitas menghubungkan gambar dirancang dengan keterangannya menggunakan latar berwarna mencolok serta pewarnaan khusus pada huruf awal nama gambar. Desain ini dimaksudkan untuk mempertahankan perhatian anak agar tetap fokus dan tertarik dalam menyelesaikan tugas.

8



Menempel potongan-potongan huruf

Potongan huruf yang tersedia dirancang untuk ditempelkan pada bagian pasangannya hingga membentuk huruf secara utuh. Aktivitas ini bertujuan melatih anak dalam mengenali serta mengidentifikasi simbol-simbol huruf secara tepat.

9



Merangkai kata sesuai gambar

Aktivitas ini dirancang untuk melatih anak menuliskan huruf-huruf pada setiap kolom secara berurutan hingga membentuk sebuah kata yang lengkap sesuai nama yang telah disediakan.

### Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Proses pendiseminasi sebagai tahap akhir pengembangan tidak dilaksanakan secara komprehensif karena terdapat kendala pada alokasi waktu dan sumber daya. Sebagai alternatif, peneliti hanya melakukan penyebaran produk akhir berupa media *busy book* dengan muatan budaya Papua kepada kelompok B lain di TK Negeri Pembina Merauke, yang difungsikan sebagai bentuk implementasi terbatas.



## Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *busy book* yang didesain dengan memadukan elemen kearifan lokal Papua. Media ini dirancang untuk menjadi sarana pembelajaran yang menarik sekaligus edukatif, dengan tujuan tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini, tetapi juga mengenalkan pesan moral dan nilai-nilai budaya melalui visualisasi objek-objek khas Papua (Lusiana, 2020). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi validitas, kelayakan, dan efektivitas media *busy book* yang dipadukan dengan unsur budaya Papua, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Merauke.

Penelitian ini menerapkan metode *research and development* dengan mengadaptasi model 4D (*Four-D*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan (1974), yang meliputi empat tahapan pokok, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan pendiseminasi (*disseminate*). Akan tetapi, implementasi penelitian dibatasi hanya sampai pada tiga tahap awal karena keterbatasan waktu dan sumber daya, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Model ini dipilih karena dirancang untuk menghasilkan produk yang inovatif dan menguji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran (Sugiyono, 2020).

Tahap pertama adalah pendefinisian, di tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan anak masih rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran yang monoton karena hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA) serta minimnya variasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak. Penggunaan *busy book* belum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran membaca permulaan. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Perancangan mencakup pemilihan materi sesuai indikator keterampilan membaca permulaan, penentuan desain, serta penyediaan alat dan bahan yang diperlukan. Peneliti juga menyiapkan instrumen pendukung, seperti angket validasi ahli, lembar observasi keterampilan membaca permulaan, dan lembar penilaian respons siswa. Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan prototipe media yang kemudian divalidasi oleh dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta satu praktisi guru kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan nilai 93,18% dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan penilaian 100% dengan kategori sangat layak, dan guru memberikan skor 95,00% dengan kategori sangat layak. Setelah proses validasi selesai dan media dinyatakan layak, peneliti melakukan revisi sesuai masukan validator.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan untuk menilai keefektifan media. Uji coba dilaksanakan di kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke. Berdasarkan

hasil observasi keterampilan membaca permulaan, diperoleh nilai 74,68% yang termasuk dalam kategori efektif. Penilaian respons siswa menunjukkan skor 83,85% dengan kategori sangat efektif. Deskripsi hasil validasi dan uji keefektifan media dijabarkan sebagai berikut:

1. Validasi media *busy book* dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penilaian yang melibatkan beberapa validator menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak, dengan rincian: ahli materi 93,18%, ahli media 100%, dan guru 95,00%.
2. Uji keefektifan melibatkan guru kelompok B4 dan 13 anak sebagai sampel. Berdasarkan observasi keterampilan membaca permulaan, media memperoleh nilai 74,68% (efektif), sedangkan respons siswa terhadap media mencapai 83,85% (sangat efektif). Indikator keterampilan membaca permulaan yang diamati meliputi kemampuan mengidentifikasi simbol huruf, mengenali bunyi huruf awal pada objek sekitar, menggambarkan kembali bentuk huruf vokal dan konsonan, menyalin pola suku kata, mengidentifikasi kelompok gambar yang diawali huruf yang sama, serta membedakan kata yang memiliki kesamaan pada struktur suku katanya. Sementara itu, indikator respons siswa mencakup keaktifan dalam menggunakan media, antusiasme dalam mengenali bunyi huruf, ketertarikan terhadap isi halaman, preferensi terhadap warna huruf vokal dan abjad, serta apresiasi terhadap gambar yang menampilkan kearifan lokal Papua. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *busy book* bernuansa kearifan lokal Papua tidak hanya memenuhi kriteria valid dan layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini, menumbuhkan pengetahuan sosial budaya Papua, serta peningkatan kognitif dan moral anak. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.
3. Hasil penilaian yang diperoleh melalui lembar observasi keterampilan membaca permulaan dan lembar respons siswa menunjukkan bahwa 13 anak kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke mengalami peningkatan kemampuan dalam membaca permulaan. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran berupa *busy book* dengan muatan kearifan lokal Papua dinyatakan layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media *busy book* berbasis kearifan lokal Papua tidak hanya membantu anak mengenal huruf dan kata, tetapi juga menumbuhkan pemahaman sosial-budaya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Russel & Cain (2022) yang menegaskan bahwa karakter dan konteks yang realistik lebih efektif dalam menumbuhkan respons prososial anak. Integrasi elemen budaya Papua dalam desain *busy book* menjadikan media ini lebih kontekstual dan bermakna, sehingga anak lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kebersamaan dan gotong royong. Selain itu pemahaman sosial-budaya melalui aktivitas dan gambar akan mendukung pengembangan aspek kognitif dan sosial secara simultan (Russel et al. 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Lokken et al (2025) menegaskan bahwa konteks sosial dan nilai-nilai kolektivitas yang dituangkan ke dalam media pembelajaran yang digunakan guru



akan memengaruhi cara anak menilai perilaku moral. Ketika nilai-nilai tersebut diintegrasikan ke dalam *busy book*, anak tidak hanya belajar membaca permulaan, tetapi juga menginternalisasi norma sosial-budaya melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Hasil temuan penelitian pengembangan *busy book* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak namun dapat menginternalisasi nilai-nilai sosial budaya kultural papua yang dapat mempengaruhi tingkah laku anak serta pola berpikir mereka dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

## Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *busy book* yang memuat unsur budaya khas Papua sebagai bentuk integrasi nilai lokal dalam pembelajaran anak usia dini. Pengembangan dilakukan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) dari Thiagarajan, namun penelitian ini dibatasi hingga tahap *develop* karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *busy book* berbasis kearifan budaya Papua valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini pada kelompok B4 TK Negeri Pembina Merauke.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya dalam konteks membaca permulaan anak usia dini, serta mempertegas pentingnya pendekatan kontekstual dalam mendukung teori konstruktivisme pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif inovatif bagi pendidik PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik sosial-budaya anak, serta menjadi model pengembangan media lokal adaptif bagi konteks pendidikan di berbagai daerah Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga berdasarkan temuan validasi dan hasil uji coba produk, diajukan beberapa rekomendasi yang dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan, antara lain:

1. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu melanjutkan tahap *disseminate* pada model 4D agar produk dapat diujicobakan secara lebih luas di berbagai satuan PAUD, sehingga diperoleh data komparatif mengenai efektivitas media pada konteks sosial-budaya yang berbeda.
2. Saran bagi pendidik PAUD yakni diharapkan dapat memanfaatkan media *busy book* berbasis budaya Papua ini sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan yang kontekstual, serta menyesuaikannya dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di daerah masing-masing.
3. Bagi pengembang media dan praktisi pendidikan, disarankan untuk mengintegrasikan unsur teknologi digital dan elemen interaktif dalam media

- berbasis kearifan lokal agar pembelajaran menjadi lebih menarik, adaptif terhadap era digital, serta meningkatkan partisipasi belajar anak
4. Bagi pemerintah daerah dan lembaga pendidikan tinggi, diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal melalui pelatihan, pendanaan, maupun kebijakan kurikulum yang berpihak pada pelestarian nilai-nilai budaya daerah dalam pendidikan anak usia dini.

## Pengakuan

Ucapan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terlaksana hingga selesai. Penghargaan dan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala TK Negeri Pembina Merauke beserta seluruh tenaga pendidik yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Apresiasi mendalam juga kami tujuhan kepada keluarga dan rekan-rekan yang selalu memberikan semangat serta bantuan selama proses penelitian berlangsung. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada para dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Musamus Merauke, atas arahan, bimbingan, dan motivasi yang sangat berarti bagi kelancaran penyusunan karya ilmiah ini.

## Referensi

- Akbar, R., Ikraman, N., & Rahman, H. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Permainan pada Tahap Perkembangan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini. *Varied Knowledge Journal*, 3(1), 9-19.
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308-326.
- Fitrianti, H., Harahap, D. G. S., Irawan, F., & Rafi'y, M. (2022). Meta Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah* (Vol. 1, No. 1, pp. 61-68)..
- 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. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Harahap, D. G. S., Fitrianti, H., Suteki, M., Riyana, M., & Imbanop, Y. Y. (2022). The influence of the role-playing method to improve speaking skills in the Merauke Pertiwi kindergarten group A. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(5), 208-213.



- Hasanah, N., Harmawati, D., Riyana, M., & Usman, A. N. (2019, October). Improve naturalist intelligence of early childhood through gardening activities in group children a Merauke State Pembina Kindergarten. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 343, No. 1, p. 012186). IOP Publishing.
- Hayati, M., Faeruz, R., & Rahma, A. Y. (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.
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38-47.
- Irawan, F., & Rafi'y, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran REMAP STAD dalam Melatih Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 683-694.
- Irawan, F., Rafi'y, M., & Harahap, D. G. S. (2023). Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Melatih Keterampilan Abad 21 Sebagai Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Indonesia (JTPI)*, 1(1), 01-06.
- Lazuardi, D. R., Hamzah, S., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Membaca Permulaan pada Anak PAUD Himatul Ilmi Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 35-45.
- Løkken, I. M., Campbell, J. A., Kucirkova, N. I., & Dale, P. (2023). Experiment protocol: Exploring the sense of smell in digital book reading. *International Journal of Educational Research Open*, 5(June). <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100285>
- Lusiana, N. 2020. Pengembangan media *big book* berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Indonesia Kelas 1 Sdn Candirejo 01 Batang. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Marwani. Heru Kurniawan. (2020). Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Berpikir dan Menulis Berpikir Anak, Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Mataram: Sanabil.
- Muhakkamah M. Ahdad (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Media *Busy book* untuk Menstimulasikan Anak usia Dini Mengenal Kearifan Lokal Berbasis Budaya Yogyakarta.
- Ngadha, Y. K., Ita, E., & Dhiu, K. D. (2022). Pengembangan Media *Busy book* Aspek Bahasa Keaksaraan Untuk Mengenal Simbol-Simbol Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Ade Irma Mataloko Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(2), 360-372.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Rafi'y, M. (2022). Pengembangan modul pembelajaran terpadu untuk mahasiswa Pg-Paud Universitas Musamus. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(2).
- Rafi'y, M., Irawan, F., & Harahap, D. G. S. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 669–682.
- Rahmawati. (2017). Strategi pembelajaran membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar. *Jurnal SAP*. 1(3), 259-270.
- Russell, S. J., & Cain, K. (2022). The animals in moral tales: Does character realism influence children's prosocial response to stories? *Journal of Experimental Child Psychology*, 219, 105392. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105392>
- Russell, S. J., Wang, J. J., & Cain, K. (2024). The influence of story character realism and theme on protagonists' internal states and dialogue in children's retells. *Cognitive Development*, 71(June 2022), 101458. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2024.101458>
- Sari, N. M., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berorientasi Higher Order Thinking Skills Di Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2).
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, A. (2024). Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 743-753.