

# SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 7 Nomor 2 Juli 2021

P. 123-141

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOOK* UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Krisdiana<sup>1)</sup>, Tomas Iriyanto<sup>2)</sup>, Wuri Astuti<sup>3)</sup>

PRODI PG PAUD, Universitas Negeri Malang<sup>123</sup>

krisdiana501@gmail.com<sup>1</sup>,tomas.iriyanto.fip@um.ac.id<sup>2</sup>,riastuti.um@gmail.com

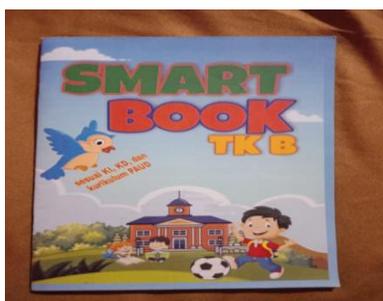
**Abstrak:** Aktivitas belajar pada anak usia 5-6 tahun bertujuan untuk menunjang aktivitas belajar anak secara aktif dan kritis dalam menstimulus dan merangsang aspek perkembangannya. Aspek yang dikembangkan pada membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat berfikir secara kritis. Namun, pada kenyataannya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 kurang optimal di beberapa lembaga PAUD. Hal ini belajar belakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *smart book* untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun yang efektif, efisien, dan menarik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil yang ditunjukkan dari analisis pengembangan produk memiliki pencapaian kelayakan atau kevalidan sebesar 91,11% (sangat valid), dari segi aspek keefektifan sebesar 91,66% (sangat efektif), aspek keefisienan sebesar 88,88% (sangat efisien), aspek kemenarikan sebesar 92,77% (sangat menarik). Berdasarkan dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart book* untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun sangat valid dari segi aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan.

**Kata Kunci :** Aktivitas Belajar, Anak Usia 5-6 Tahun, Media Pembelajaran *Smart Book*

## PENDAHULUAN

Aktivitas belajar yang dimiliki anak adalah salah satu untuk membangkitkan semangat anak dalam melaksanakan pembelajaran. Setiap anak memiliki kemampuan belajar yang berbeda- beda untuk merangsang proses belajar secara fisik maupun secara psikis pada anak. Kemampuan pada anak sangat penting untuk dirangsang agar dapat mengetahui keterampilan- keterampilan yang sudah dimiliki anak sejak dini. Merangsang keterampilan anak sejak dini ini diperlukan untuk mempersiapkan anak agar bisa menghadapi kehidupan yang akan datang dan anak dapat berfikir kritis John Dewey (Yus, 2011). Menunjang aktivitas belajar agar anak berfikir secara aktif dan kritis ini agar anak dapat merangsang keterampilan yang sudah ada didalam diri anak. Aktivitas belajar pada anak memerlukan media pembelajaran yang konkrit dan menarik untuk anak.

Anak usia 5-6 tahun memiliki aktivitas belajar yang tinggi untuk merangsang perkembangan atau keterampilan yang dimiliki anak. Anak usia 5 tahun memerlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat menunjang aktivitas belajar yang lebih optimal. Untuk itu media pembelajaran berperan penting dalam perkembangan yang dimiliki anak usia dini yang mulai berpikir secara kritis dan aktif agar dapat meningkatkan antusias belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada anak, pesan yang disampaikan berupa teori pembelajaran untuk merangsang perkembangan dan kemampuan anak (Fitria, 2018). Pendapat tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk menunjang aktivitas belajar pada anak untuk menstimulus perkembangan anak sejak dini.



Gambar 1 : *Smart Book*

Banyak yang mengenal media pembelajaran *smart book* ini dengan media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran *smart book* menarik perhatian para peneliti untuk dikembangkan lagi untuk media pembelajaran diarahkan anak usia dini. seperti yang dilakukan oleh Mulyani (2015) yang terfokuskan untuk mata pembelajaran Akuntansi, sehingga media pembelajaran digunakan hanya untuk ranah SMA saja untuk ranah pendidikan anak usia dini belum ada. media pembelajaran *smartbook* ini untuk bahan ajar berbasis sains yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar anak tingkat SMA.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan, kemampuan, dan keterampilan pada anak sejak dini. Media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun diharapkan lembaga PAUD memiliki media yang menarik untuk proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya menggunakan media pembelajaran di lembaga PAUD kurang optimal untuk menstimulus perkembangan yang dimiliki anak. Hal tersebut melatar belakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *smart book* yang efektif, efisien, dan menarik untuk menunjang aktivitas belajar pada anak usia 5-6 tahun.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Aktivitas Belajar**

Belajar pada anak usia 5-6 tahun membutuhkan motivasi dan media untuk menunjang aktivitas belajar anak. Menurut Dewi K (2017) menyatakan bahwa aktivitas untuk anak usia dini diperlukan media yang menarik dan mempunyai warna dan gambar yang familiar. Media yang menarik akan menunjang aktivitas belajar secara fisik maupun psikis, kegiatan pembelajaran anak secara fisik yaitu ketrampilan dasar yang dimiliki anak sedangkan secara psikis keteampilan terintegrasi. Keterampilan- keterampilan pada anak harus dikembangkan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki anak sejak didini (Rahmadani, 2013). Oleh karena itu,

aktivitas sangat penting untuk menunjang belajar anak agar sejak dini sudah dapat mengetahui keterampilan dan bakat yang dimiliki oleh anak.

Aktivitas belajar pada anak 5-6 tahun memiliki beberapa bentuk untuk menunjang aktivitas belajar menurut Sundayana (2017) anak dapat belajar dengan kelompok agar anak dapat menyelesaikan masalahnya secara bersamaan, anak dapat memiliki hubungan sosial dengan lingkungan sekitar agar dapat mengenal dan belajar sesuai yang diketahui di lingkungan sekitar. Bentuk- bentuk aktivitas sangat perlu diperhatikan agar anak ketika belajar tidak asing dengan media pembelajarannya. Media pembelajaran yang dibuat untuk anak usia dini harus sesuai dengan lingkungan sekitar anak atau familiar. Aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun tergantung dengan media pembelajaran yang dibuat oleh gurunya.

Aktivitas belajar bertujuan agar anak usia 5-6 tahun dapat berfikir secara kritis dan aktif dalam proses pembelajaran (Saraswati F.N, 2018). Anak yang dapat berfikir secara aktif dan kritis dapat memberikan umpan balik tentang pemahaman materi dan dapat berfikir secara kritis sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak. Kemampuan yang dimiliki anak berbeda beda seperti anak memiliki kemampuan kurang, anak memiliki kemampuan sedang, dan anak memiliki kemampuan lebih.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ini digunakan oleh guru untuk membawa pesan yang akan disampaikan oleh anak didiknya berupa pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menstimulus perkembangan pada anak usia dini (Fitria, 2018). Media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak usia dini agar lebih memahami dan lebih jelas. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat membangkitkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat daya ingat anak tinggi tentang pembelajaran yang disampaikan, karena anak usia dini mempunyai daya ingat yang luar biarnya.

Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini tidak terlepas dari fungsi dan manfaat media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Kustiawan (2016) dibagi menjadi dua yaitu secara umum media pembelajaran sangat penting untuk membawa informasi kepada anak untuk tujuan tercapainya pembelajaran sedangkan fungsi secara khusus media pembelajaran ini membuat anak tertarik, mempermudah penyampaian informasi, dapat mengatasi keterbatasannya waktu ruang dan biaya. Manfaat media pembelajaran ini agar dapat memotivasi belajar anak secara menarik yang dapat mudah diterima atau dipahami oleh anak usia dini dan dapat membuat anak dapat berfikir secara kritis dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Fungsi dan manfaat media pembelajaran berpengaruh dalam kehidupan anak di masa yang akan datang. Dengan demikian media pembelajaran dapat dijadikan media yang dapat menstimulus dan mempermudah penyampaian materi kepada anak usia dini dalam metode pembelajaran.

Tingkat usia anak 5-6 tahun ini sangat memerlukan materi dan media pembelajaran yang menarik untuk menstimulus perkembangan anak. Media pembelajaran untuk menstimulus anak usia 5-6 tahun ada beberapa jenis menurut (Kustiawan, 2016) yaitu media pembelajaran sederhana yang bahan dan membuatnya mudah seperti buku sedangkan media pembelajaran modern bahan dan cara membuatnya susah seperti video game, LCD proyektor. Jenis-jenis media tersebut digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada anak didiknya agar mudah dipahami, media tersebut sudah semua ada tergantung guru dapat memodifikasi media agar lebih menarik dan tidak membosankan untuk anak usia dini. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang sudah ada dan dapat dimodifikasi agar menarik untuk media pembelajaran anak di masa sekarang.

Media pembelajaran dikatakan tepat untuk anak usia dini jika memiliki prinsip menurut (Akbar, 2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran yang aman, Efektif, efisien dan menarik untuk anak usia dini. Kualitas media pembelajaran untuk anak sangat penting dijaga agar dapat

menjaga keamanan dan membuat akan dapat merangsang kreatifitas yang dimilikinya. Selain itu menurut Mustofa Abi Hamid (2020) berpendapat bahwa prinsip media pembelajaran itu fleksibelitas dan familiar untuk anak usia dini. Bisa disimpulkan bahwa prinsip media pembelajaran diperlukan untuk menjaga keamanan media yang dibuat untuk proses pembelajaran serta menyenangkan bagi anak.

Media pembelajaran haruslah berkualitas menurut Tumardi & Shopingi (2013) ada tiga kualitas penting dalam pembelajaran yaitu keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran. Kualitas ini dapat dijadikan sebagai kevalidan produk pengembangan yaitu sebagai berikut :

1. Keefektifan ini bertujuan untuk pencapaian belajar
2. Efisiensi bertujuan untuk mengoptimalkan waktu, tempat dan biaya. Oleh karena itu, media pembelajaran waktu yang singkat, menggunakan bahan yang murah dan dapat untuk mencapai berbebagai tujuan dalam pembelajaran
3. Kemenarikan bertujuan agar anak termotivasi untuk belajar secara menyenangkan agar anak dapat menyelesaikan belajar dan keinginan agar bisa belajar lebih jauh lagi.

### **Media Pembelajaran *Smart Book***

Media pembelajaran *smart book* merupakan media cetak yang berisi tentang materi pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. menurut Arifin & Kusrianto (2009) media cetak berupa buku digunakan untuk menunjang aktivitas belajar agar lebih mudah memahmai materi yang disampaikan oleh gurunya. Media cetak berupa buku disajikan secara menarik dengan gambar yang familiar untuk anak agar anak lebih mudah untuk memahmainya. Sedangkan menurut Nurgiantoro (2018) buku yang merupakan media cetak sangat bagus digunakan untuk menarik anak usia dini dalam mengembangkan imajinasinya. Gambar- gambar yang disajikan dalam buku penting untuk dipahami agar anak termotivasi dan semangat untuk belajar. Oleh karena itu

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa buku cetak saat bagus karena media ini nyata dan real, sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *smart book*.

Media pembelajaran *smart book* adalah media pembelajaran yang menyajikan warna, gambar yang di rancang untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran *smart book* media yang real untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mempunyai aspek pengembangan untuk anak usia dini seperti aspek NAM, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran *smart book* ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D dengan model ADDIE. Penelitian dan pengembangan model ADDIE ini menggunakan 5 langkah prosedur pengembangan Rayanto (2020), yaitu (1) Analyze/analisis, dengan menganalisis kebutuhan anak dan kompetensi. (2) Design/desain untuk perancangan desain media pembelajaran *smart book* dan pembuat cover beserta isi *smart book*. (3) Development/pengembangan untuk pengembangan media pembelajaran *smart book*. (4) Implementation/implementasi tahapan untuk melakukan uji coba meliputi uji coba meteri, uji coba media, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan. (5) Evaluate/evaluasi digunakan untuk mereview data.

Subjek uji coba produk pengembangan ini adalah (1) Uji coba tahap I adalah ahli materi dan ahli media masing-masing terdiri dua Dosen PAUD yang memiliki bidang keahlian pengembangan NAM, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. (2) Uji coba tahap II yaitu uji coba pengguna dilakukan dengan prosedur : a. Uji coba kelompok di TK Pertiwi I menggunakan 12 subjek dan uji coba lapangan di TK Pertiwi II menggunakan 25 subjek.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket observasi. (1) Angket digunakan untuk data

kuantitatif dari para ahli dan para pengguna/guru. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli dan para pengguna/guru . (2) Observasi digunakan untuk pengamatan langsung ketika uji coba kelompok dan uji coba lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *smart book* berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket berupa deskriptif presentase kevalidasi dan keefektifan produk dari hasil deskriptif persentase ahli materi, ahli media, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik dan saran dan catatan observasi yang hasilnya untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *smart book*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

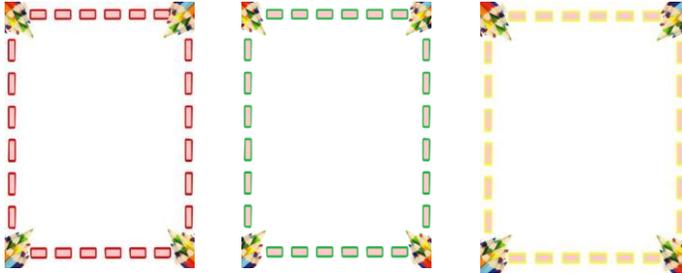
*Smart book* ini dijadikan sebagai media pembelajaran bagi lembaga PAUD. Oleh karena itu, *smart book* dirancang dengan memperhatikan indikator yang sesuai dengan KI, KD dan kurikulum PAUD yang mengoptimalkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek NAM, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni agar dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Desain *smart book* terdiri dari cover belakang, cover depan, isi *smart book*. Dalam pengembangan media pembelajaran *smart book* menggunakan aplikasi Corel Draw X4 dan picsart. Desain cover depan dan cover belakang menggunakan ukuran kertas B5 atau 18,2 x 25,7 cm yang dicetak menggunakan kertas *Art Carton*. Desain isi *smart book* menggunakan ukuran kertas B5 juga dengan dicetak dengan kertas *Art paper*.



Gambar 2 : *Smart Book*

Berikut ini desain mengenai isi yang ada di dalam *smart book*.

1. Setiap halaman memiliki gambar dan warna yang menarik



Gambar 3 : bingkai *smart book*

2. Media *smart book* menggunakan anak tema pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta



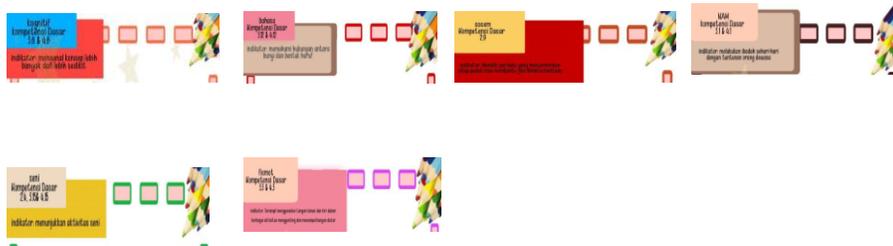
Gambar 4: Tema *smart book*

3. Media pembelajaran *smart book* menggunakan warna primer dan sekunder



Gambar 5: Warna yang digunakan di *smart book*

- Media mempelajari *smart book* disesuaikan dengan KI dan KD anak usia 5-6 tahun



Gambar 6: KI dan KD yang

- Media pembelajaran *smart book* menggunakan scan bercode untuk melihat video pembelajaran dan file *smart book*



Gambar 7: scan bercode *smart book*

- Media pembelajaran *smart book* disertai dengan permainan tangga dengan ukuran 3 x 3 m



Gambar 8: permainan ular tangga

7. Cover depan dan belakang *smart book*



Gambar 9: cover depan dan belakang *smart book*

Media pembelajaran *smart book* memiliki kelebihan dan kekurangan yang cukup banyak diantaranya: memiliki warna yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun, media pembelajaran *smart book* dirancang untuk menunjang aktivitas belajar dan disajikan sesuai tema anak usia 5-6 tahun yaitu tema pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta; dilengkapi dengan permainan ular tangga berukuran 3 x 3 m dan video pembelajaran yang bisa diakses melalui scan barcode; *smart book* dirancang sesuai dengan KI dan KD; tiap halaman memiliki warna dan gambar yang familiar dan menarik untuk anak usia 5-6 tahun.

Dibalik kelebihannya *smart book* memiliki kekurangan di maksud yaitu tema yang digunakan dalam *smart book* terbatas hanya menggunakan 5 tema saja yaitu tema pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta. Walaupun dengan terbatasnya tema yang digunakan dalam *smart book* ini akan tetap menarik untuk anak usia 5-6 tahun, karena media pembelajaran *smart book* media cetak yang dirancang menarik agar anak tidak bosan.

*Smart book* ini sudah dikembangkan kemudia melalui tahap evaluasi formatif untuk mengetahui kelebihan dan kesalahan dalam proses pengembangan media pembelajaran tersebut. Evaluasi formatif ini hasilnya di peroleh dari validasi para ahli dan validasi para pengguna. Validasi para ahli dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi sedangkan pada para pengguna dilakukan oleh guru diperoleh melalui uji coba kelompok (menggunakan 12 subjek dengan 2 guru yang dilakukan secara 2 sesi) dan

uji coba lapangan (menggunakan 25 subjek dengan 2 guru yang dilakukan 2 hari secara bergiliran).

Hasil validasi yang didapatkan dari lembar kerja terdiri dari 18 indikator dengan rentang skor 1-5. Indikator yang digunakan merupakan komponen penting media pembelajaran yang memiliki kualitas aspek keefektifan, aspek keefisienan, dan aspek kemenarikan. Aspek keefektifan memiliki 6 indikator, aspek keefisienan memiliki 6 indikator dan aspek kemenarikan 6 indikator.

Lembar validasi para ahli dan para pengguna berbeda. Masing-masing lembar validasi ahli materi memiliki 6 indikator aspek keefektifan, validasi media memiliki 12 indikator aspek keefisienan dan aspek kemenarikan, sedangkan untuk para pengguna memiliki 18 aspek yang terdiri dari aspek keefektifan, aspek keefisienan dan aspek kemenarikan.

Data yang diperoleh dari validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus-rumus dari (Akbar, 2013) yaitu sebagai berikut :

Validasi aspek keefektifan

$$V_{AEfk} = \frac{\sum Tse}{\sum Tsh} \times 100\%$$

Validasi aspek keefisienan

$$V_{AEfs} = \frac{\sum Tse}{\sum Tsh} \times 100\%$$

Validasi aspek menarik

$$V_{AKmn} = \frac{\sum Tse}{\sum Tsh} \times 100\%$$

Validasi keseluruhan

$$V = \frac{\sum Tse}{\sum Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$V_{AEfk}$  = Validasi aspek keefektifan

$V_{AEfs}$  = Validasi aspek keefisienan

$V_{AKmn}$  = Validasi aspek kemenarikan

$V$  = Validasi aspek keseluruhan

$\sum Tse$  = Total skor empirik

$\sum Tsh$  = Total skor yang diharapkan

100% = Konstanta

Hasil analisis data persentase dari rumus di atas dapat dilihat kelayakan sebuah produk yang dikembangkan. Produk pengembangan dikatakan layak apabila pencapaian persentase minimal 61%. Untuk mengetahui produk kelayakan media yang dikembangkan, dapat dilihat dalam tabel kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1.**Presentase Kriteria Validitas

Kriteria pencapaian nilai (Validitas)	Tingkat Validitas			
	Keseluruhan	Efektifitas	Efisiensi	kemenarikan
81,00% - 100,00%	Sangat valid	Sangat efektif	Sangat efisien	Sangat menarik
61,00% - 80,00%	Cukup valid	Cukup efektif	Cukup efektif	Cukup menarik
41,01% - 60,00%	Kurang valid	Kurang efektif	Kurang efektif	Kurang menarik
21,00% - 40,00%	Tidak valid	Tidak efektif	Tidak efektif	Tidak menarik
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid	Sangat tidak efektif	Sangat kurang efektif	Sangat kurang menarik

Sumber : Akbar (2013:121) dengan modifikasi

Hasil dari para ahli dan para pengguna kemudia diakumulasi. Sebelumnya sudah diketahui baawa para ahli terdiri dari 4 validator yaitu ahli materi 2 validator yang terdiri dari 6 indikator aspek keefektifan dan ahli media 2 validator yang terdiri dari 6 indikator aspek kefisienan dan 6 indikator aspek kemenarikan sedang para pengguna dilakukan 4 validaotor juga yang terdiri dari 18 indikator yaitu aspek keefektifan, aspek keefisiena, dan aspek kemenarikan. Sehingga dapat dilihat hasil dari akumulasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 2 : Skor Validasi

Aspek Validasi	Skor dari Skor	
	Ahli	Pengguna
	$\sum Tse$	$\sum Tsh$

Keefektifan	56	109	165	180
Keefisienan	52	108	160	180
Kemenasrikan	57	110	167	180
Keseluruhan(total)	165	327	492	540

Dari rumus di atas menghasilkan persentase dari media pembelajaran *smart book* dalam tingkat keefektifan yaitu sebagai berikut:

$$V_{AEfk} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = \frac{165}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = 0,9166 \times 100\%$$

$$V_{AEfk} = 91,66\%$$

Dari hasil di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart book* memiliki pencapaian sebesar 91,66% yang menurut Tabel.1 dikatakan sangat efektif. Kemudian untuk mengetahui tingkat keefisienan *smart book* maka dapat dianalisis dengan menggunakan rumus berikut :

$$V_{AEfs} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = \frac{160}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = 0,8888 \times 100\%$$

$$V_{AEfs} = 88,88\%$$

Hasil di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran *smart book* memiliki pencapaian 88,88% apabila dilihat dari Tabel.1 dikatakan sangat efisien. Selanjutnya untuk melihat tingkat kemenarikan *smart book* dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_{AEmn} = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V_{AEmn} = \frac{167}{180} \times 100\%$$

$$V_{AEmn} = 0,9277 \times 100\%$$

$$V_{AEmn} = 92,77\%$$

Hasil dari analisis di atas memiliki nilai pencapaian sebesar 92,77% apabila dilihat dari Tabel.1 dikatakan sangat menarik. Kemudian dapat diketahui analisis secara keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{492}{540} \times 100\%$$

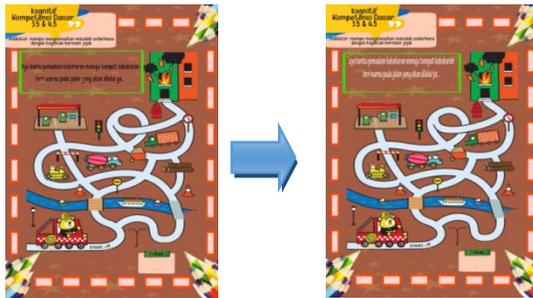
$$V = 0,9111 \times 100\%$$

$$V = 91,11\%$$

Dari hasil data keseluruhan memiliki nilai pencapaian sebesar 91,11% apabila dilihat dari kreteria Tabel.1 dikatakan sangar valid.

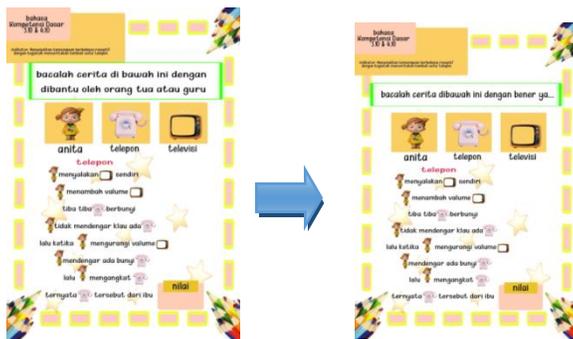
Berdasarkan hasil dari analisis media pembelajaran *smart book* sangat layak digunakan. Disamping itu media pembelajaran *smart book* memiliki sedikit perbaikan yang diperoleh dari para ahli sebelum diuji coba yaitu sebagai berikut:

1. Warna dan tulisan pada petunjuk pengerjaan kurang jelas



Gambar 10: *Smart book* sebelum dan sesudah direvisi

2. Petunjuk pengerjaannya kurang jelas



Gambar 11: *smart book* sebelum dan sesudah direvisi

Dari penelitian dan pengembangan ini peneliti menyarankan agar pengembangan menggunakan tema dari semester 1 sampai semester 2 dan dibuat buat aplikasi buku untuk anak usia dini. oleh karena itu, pada saat uji coba penelitian mendapatkan saran dan masukan dari para ahli dan para pengguna. Pada saat melakukan uji coba ada salah satu pengguna memberikan saran agar *smart book* bisa menjasi *e-book*.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart book* memiliki presentase akumulasi dikatakan sangat valid sebesar 91,11% , dari tingkat aspek keefektifan sebesar 91,66% (sangat efisien), aspek keefisienan sebesar 88,88% (sangat efisien), dan aspek kemenarikan sebesar 92,77% (sangat menarik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart book* sangat valid untuk digunakan dari segi keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan. Media pembelajaran *smart book* yang dikembangkan terbatas pada tema yang digunakan. Menggunakan tema dalam *smart book* hanya menggunakan 5 tema saja yaitu pekerjaan, air udara api, alat komunikasi, taanah airku, dan alam semesta, namun agar lebih baik menggunakan semua tema yang ada disemester 1 dan 2 agar lebih lengkap dan menarik. Untuk itu, peneliti menyarankan agar membuat *smart book* dengan tema yang ada di PAUD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses menulis buku ajar dan referensi* (p. 56).
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran*. 10(2), 78-84.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: PT Gunung Samudera.
- Mulyani, dkk. (2015). Pembangan Bahan Ajar Smartbook Berbaris Sains Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 22-32.

- Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (pp. 44–45). Yayasan Kita Menulis.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (p. 451). Malang : PT Gunung Samudera.
- Rahmadani, N. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Saraswati F.N, D. M. (2018). Implementasi Metode Pembelajaran Small Group Discussion untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(2).
- Sundayana, I. K. & R. (2017). *Meningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Modat*. 6(September), 323–332.
- Tumardi, & S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (p. 114). Jakarta : PT Adhitya Andrebina Agung.