



Pengembangan Buku Aktif Number Adventure Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Anak Usia Dini

Rita Pawija

Fakultas Bisnis, Pariwisata, Pendidikan dan Humaniora, Program Studi Pendidikan
Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dhyana Pura
E-mail : pawijarita@gmail.com

Diterima: 27 April 2025

Direvisi: 14 Mei 2025

Diterbitkan: 08 Juni 2025

Abstrak

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui validitas media buku aktif number adventure berbasis kearifan lokal Lombok untuk anak usia dini. Tempat penelitian ini dilakukan di salah satu TK yang berada di Lombok Utara, yaitu TK Negeri Pembina Tanjung dan TK Nava Dhammasekha Vidiasamana untuk mendapatkan respon mengenai kuesioner kepraktisan menggunakan media pembelajaran buku aktif number adventure berbasis kearifan lokal Lombok.

Metode penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D. Model 4D terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah angket/kuesioner. Model yang digunakan untuk analisis data hasil penelitian ini adalah model deskriptif data kualitatif dan data kuantitatif.

Temuan: Hasil dari persentase keseluruhan subjek validitas ahli materi mendapatkan skor 85% menunjukkan kualifikasi baik. Hasil dari persentase keseluruhan subjek validitas ahli media mendapatkan skor 88% menunjukkan kualifikasi baik dan hasil dari persentase keseluruhan subjek validitas uji kepraktisan mendapatkan skor 81,5% menunjukkan kualifikasi baik.

Implikasi: Kesimpulan menunjukkan bahwa pengembangan buku aktif number adventure berbasis kearifan lokal Lombok untuk anak usia dini valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Buku Aktif, Number Adventure, Kearifan Lokal Lombok

Abstract

Purpose: The purpose of this study was to determine the validity of an active book media number adventure based on Lombok's local wisdom for early childhood. The place of this research was conducted in one of the kindergartens in North Lombok, which is the kindergarten of Tanjung Pembina and Nava Dhammasekha Vidiasamana Kindergarten, to get

a response regarding the practicality questionnaire using the learning media of the active book number adventure based on Lombok's local wisdom.

Research methods: This type of research utilizes the 4D model for development purposes. The 4D model consists of defining, designing, developing, and disseminating. Meanwhile, the data collection instrument used in development research is a lift/questionnaire. The model used for data analysis of the results of this study is a descriptive model of qualitative data and quantitative data.

Findings: The results of the overall percentage of material expert validity subjects get a score of 85%, showing good qualifications. The results of the overall percentage of media expert validity subjects get a score of 88%, showing good qualifications, and the results of the overall percentage of practicality test validity subjects get a score of 81.5%, showing good qualifications.

Implications: The results of data analysis of research on the development of active number adventure books based on Lombok local wisdom for early childhood are valid and feasible to use in the learning process.

Keywords: Early Childhood, Active Book, Number Adventure, Lombok Local Wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor penting bagi setiap manusia, sehingga dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan. Tersedianya pendidikan yang baik itu membantu seseorang mempunyai pemahaman dan wawasan yang lebih dalam terhadap beberapa aspek, baik dalam aspek akademik dan non-akademik. Masa fase awal pembelajaran anak fundamental dalam pertumbuhan akademis anak, yang menitikberatkan pada kemajuan yang holistik dalam segala aspek pertumbuhannya (Amelia, 2021). generasi muda adalah aset bangsa yang mendukung pembangunan nasional di masa mendatang, dimana anak masa awal kehidupan mencakup usia 0-6 tahun (Sinurat et al., 2020).

peserta didik prasekolah menunjukkan ciri khas atau ciri khas tersendiri yang membedakannya dari individu prasekolah lainnya. Fatmawati et al. (2022), menyebutkan bahwa ciri khas balita meliputi rasa ingin tahu tinggi, keunikan individu, kecenderungan berimajinasi, masa emas belajar, egosentrisme, fokus singkat, dan keterikatan sosial. ciri khas yang unik pada anak usia dini menuntut guna melakukan pendekatan yang khusus saat menyalurkan rangsangan yang sesuai dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Stimulasi mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk memperkuat keterampilan dasar anak-anak, memfasilitasi perkembangan mereka secara keseluruhan, dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka (Rantina et al., 2020). Memberikan stimulasi yang tepat selama fase pendidikan dini sangat penting, karena hal itu secara signifikan memengaruhi berbagai aspek perkembangan dan membekali anak-anak untuk tuntutan tahap pendidikan berikutnya (Prananda et al., 2020).

Menyadari pentingnya stimulasi yang tepat dalam perkembangan dan juga pembelajaran anak, pengembangan alat bantu ajar yang nyata dan selaras dengan kemajuan anak menjadi sangat penting untuk mengatasi masalah kurangnya stimulasi dalam pembelajaran anak. Sarana pembelajaran atau alat bantu yang akurat tidak semata memfasilitasi proses pembelajaran, namun sekaligus merangsang keaktifan, minat atau ketertarikan anak, sehingga mereka dapat belajar melalui pendekatan yang menggembirakan dan efektif. Stimulasi kepada peserta didik prasekolah bisa dilakukan melalui berbagai metode, salah satunya melalui alat bantu pembelajar atau media (Rupnidah & Suryana, 2022). Buku aktif dapat menjadi sarana pendidikan yang berfungsi dengan baik dalam menunjang aktivitas belajar. Kehadiran buku aktif hal ini memacu balita untuk berpartisipasi lebih dalam kegiatan belajar, karena buku bahan ini bukan hanya untuk dilihat, melainkan juga untuk dikerjakan dan dimainkan oleh anak-anak, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang positif untuk anak (Setianingsih & Rocmah, 2024).

Mengingat karakteristik perkembangan anak usia dini seperti salah satunya dengan fokus yang terbatas, periode emas untuk belajar, dan rasa ingin tahu tinggi, maka dalam aktivitas pembelajaran tentu diperlukan suatu alat ajar yang nyata dan memikat perhatian balita. Peserta muda lebih suka sesuatu yang berkaitan dengan berbagai aktivitas salah satunya permainan, sehingga dapat mempertahankan fokus anak dan juga menarik minat anak untuk belajar, sehingga anak-anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran (Lailan, 2023). Namun, buku aktif yang tersedia sekarang atau sudah ada kurang menarik, terutama buku aktif untuk mengenalkan angka kepada anak-anak juga masih terbatas disekolah-sekolah dan juga belum banyak buku aktif yang mengangkat tentang kearifan lokal. Terkadang ada juga sekolah yang membuat media seperti Alat Peraga Edukatif (APE) secara langsung ketika proses belajar mengenal angka dikelas, tidak menggunakan buku aktif. Oleh karena itu, adanya pengembangan buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok ini bertujuan untuk mengenalkan angka 1-10 kepada anak-anak dan secara tidak langsung mengenalkan berbagai kearifan lokal Lombok dengan berbagai aktivitas atau kegiatan bermain bagi anak-anak.

Buku aktif *number adventure* yang terinspirasi atau berbasis kearifan lokal Lombok, dimana buku aktif ini dikembangkan guna mendorong enam ranah pertumbuhan balita 4-5 tahun. Buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok, yaitu buku yang dikembangkan untuk memperkenalkan bilangan 1–10 secara menarik kepada balita, melalui berbagai aktivitas permainan dan juga pengenalan kearifan lokal Lombok.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusrina (2021), dengan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Buku Aktif Untuk Memicu Tindakan Empati Anak Usia 5-6 Tahun” menunjukkan adanya pengaruh. Kesimpulan ini didukung oleh data validasi, yang menunjukkan bahwa pakar media menilai buku interaktif sangat sesuai dengan skor validitas 92,5%, sementara pakar konten menilainya sesuai, dengan skor 75%. Dalam uji coba dengan anak-anak, buku tersebut memperoleh peringkat validitas 87%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurkayatin, (2024) dengan penelitian yang berjudul “Penguatan Literasi Awal dan Kepercayaan Diri Anak Usia A Dengan Buku Aktif Flipchart di TK Bung Karno” menunjukkan adanya pengaruh. Dimana hasil perhitungan statistik menggunakan uji-t menunjukkan nilai t sebesar -5.0537 dengan signifikansi 0.000 dan t kritis ± 1.761 , sehingga t empiris lebih besar dari t tabel. Selain itu studi yang dilakukan oleh Amelia (2021), berjudul studi “Rancang Bangun Buku Aktif Untuk Peningkatan Perbendaharaan Kata Anak 5–6 Tahun” sangat layak digunakan. Prosedur validasi dilakukan dengan melibatkan pakar media dan materi pelajaran, selain uji coba dengan anak-anak. Pakar media menilai buku tersebut cukup sesuai dengan skor 80%, sementara spesialis konten memberikan skor 75%. Uji coba pada anak-anak menunjukkan tingkat validitas yang kuat, dengan skor 79,16%.

Analisa kebutuhan kanak-kanak dilaksanakan lewat dialog bersama pengajar prasekolah yang berpartisipasi untuk menentukan materi pembelajaran yang saat ini digunakan, dengan fokus khusus pada perlunya buku menarik yang memperkenalkan angka dari 1 hingga 10 kepada anak-anak.

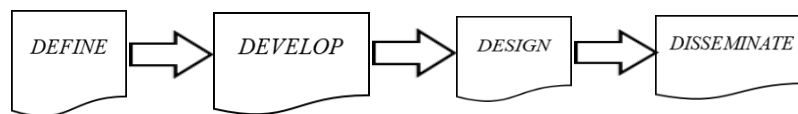
Namun dari respon ataupun jawaban yang diberikan dari guru yang mengajar di beberapa sekolah itu tidak menggunakan buku, namun mereka menggunakan LKS dan membuat media pembelajaran langsung seperti Alat Peraga Edukatif atau APE ketika proses pembelajaran. Demikian di sekolah tidak menggunakan buku aktif dan hanya menggunakan LKS dan APE. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, bahwa masih ada sekolah-sekolah yang belum menggunakan buku aktif untuk mengenalkan angka 1-10. Dengan itu adanya riset tentang inovasi media buku aktif *number adventure* mengusung nilai budaya local Lombok, untuk mengenalkan angka 1-10 kepada peserta usia awal, terutama balita 4-5 tahun dan juga mengenalkan tentang kearifan lokal yang ada di Lombok.

METODE PENELITIAN

Penelitian berorientasi pengembangan ini didasarkan pada model 4D, kerangka kerja yang dikonseptualisasikan dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang mencakup empat tahap berurutan: “*define, design, develop, dan disseminate*” (Fayrus &

Slamet, 2022). Pendekatan penelitian berpusat pada desain dan pembuatan materi pendidikan, khususnya yang ditujukan untuk konteks pembelajaran anak usia dini. Demikian

Studi ini dimaksudkan guna mengembangkan suatu hasil rancangan pendidikan atau sarana ajar berupa buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok yang valid atau sesuai dengan pendekatan 4D, terdiri atas: (1) definisi, (2) desain, (3) pengembangan, dan (4) diseminasi (Sugiyono, 2019). Penelitian 4D digunakan, karena memiliki alur yang mudah dan juga sistematis untuk digunakan.



Gambar 1 Tahap-tahap Peneliti 4D
(Sumber : Sugiyono, 2019)

Didalam studi ini, pengujian produk dijalankan memakai aspek-aspek berikut: diterapkan melalui rancangan eksperimen, partisipan uji, tipe data, cara dan alat pengumpulan informasi, serta pendekatan dan cara analisis. Pada tahap pengujian awal media buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok ini yang dikembangkan dan diimplementasikan pada lembaga PAUD. Pada uji coba pengembangan produk dilaksanakan oleh empat profesional akademis, termasuk sepasang ahli media dan sepasang ahli isi pelajaran. Selain itu dua orang guru yang berpartisipasi dalam menilai buku aktif, menggunakan survei respons berdasarkan buku aktif *number adventure*, yang mengintegrasikan pengetahuan tentang kearifan lokal Lombok.

Desain uji coba produk ini merupakan tahap pengimplementasian mengenai uji coba ini melibatkan evaluasi oleh 2 orang dosen yang memuat tentang 2 pakar media dan dua pakar konten. Kemudian untuk evaluasi kelayakan penggunaan menggunakan respons 2 orang guru. Hasil dari evaluasi ahli ini kemudian dilakukan analisis untuk melakukan perubahan pada produk yang dirancang berdasarkan hasil penilaian yang diberikan ahli. Studi ini menggabungkan informasi deskriptif dan numerik. Informasi kuantitatif dinyatakan berupa angka, sementara informasi kualitatif disajikan melalui deskripsi naratif yang menafsirkan dan memberikan konteks untuk berbagai temuan (Ghony, 2016).

Dalam studi pengembangan ini, data dikumpulkan menggunakan kuesioner sebagai instrumen non-tes. Metode ini melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis atau perintah terstruktur kepada peserta tentang topik tertentu, yang kemudian mereka berikan respons tertulis (Yusuf, 2016). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat berupa

item terbuka atau tertutup, dan dapat didistribusikan kepada peserta secara langsung atau melalui platform digital seperti email.

Perangkat pengambil data merupakan sarana atau metode sistematis yang dipakai untuk menghimpun data relevan dan akurat bagi penelitian. Untuk pengumpulan data yang digunakan adalah *rating scale* yang digunakan untuk mengatur respons peserta secara sistematis. Penelitian ini menggunakan skala mulai dari 1 hingga 5 untuk tujuan penilaian (Sudaryono, 2018). Struktur panduan instrumen yang dimanfaatkan untuk pengumpulan data ada tiga diantaranya (Rancangan perangkat evaluasi yang dirancang oleh (1) pakar konten, (2) pakar media, (3) praktisi lapangan

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Materi

Aspek	Komponen	Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Kurikulum	1. Indikator 2. Tujuan Pembelajaran	1,2	2
Materi	1. Kesesuaian materi 2. Keluasan dan kedalaman materi pada buku aktif	3,4,5,6,7	5
Visualisasi	1. Kesesuaian gambar, warna dan font untuk memperjelas isi	8,9	2
Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang jelas	10,11,12	3
Jumlah Pertanyaan			12

(Sumber : Diadaptasi dan Dimodifikasi oleh :Widiyanti dan Anugraheni, 2022)

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Media

Aspek	Koponen	Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Tampilan	1. Kemenarikan cover buku 2. Kesesuaian desain dengan tujuan buku dan karakteristik anak	1,2,3	3
Teks	1. Ukuran huruf yang digunakan 2. Teks terlihat jelas 3. Jenis font	4,5,6	3
Gambar	1. Kejelasan gambar 2. Kesesuaian gambar 3. Kemenarikan gambar	7,8,9	3
Warna	1. Kesesuaian Warna 2. keharmonisan warna	10,11	2
Tata Letak	1. Tata letak teks konsisten di setiap halaman	13	1
Jumlah Pertanyaan			12

(Sumber : Diadaptasi dan Dimodifikasi oleh (Siregar, Khofifah, Laurensia, 2023)

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Praktisi

Aspek	Komponen	Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Sajian Media	1. Kualitas media	1.2.3	3
Kualitas Media	1. Kualitas isi materi 2. Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan 3. Kesesuaian gambar 4. Kemenarikan aktivitas 5. Bahasa yang jelas 6. Berbasis kearifan lokal Lombok	4.5.6.7.8.9.10.	7
Jumlah Pertanyaan			10

(Sumber: Diadaptasi dan Dimodifikasi oleh Binthariningrum, Yuniastuti dan Adi Prayitno, 2023)

Pengujian keabsahan pada pengembangan Metode ini mengacu pada formula Gregory. Untuk mengevaluasi keefisienan Keabsahan aspek konten dalam instrumen, temuan studi dari dua penilai dapat Dialokasikan ke dalam matriks perbandingan 2 x 2. Tabel ini memuat kolom A, B, C, D; kolom A merepresentasikan perbedaan persepsi antar penilai menunjukkan pandangan yang berbeda dari kedua penilai dan bagian D mencerminkan kesepahaman kedua evaluator.

Tabel 4 Perhitungan Validitas Rumus Gregory

		Penilai I		
			Kurang Relevan	Relevan
Penilai II		Kurang Relevan	A (--)	B (-+)
		Relevan	C (+-)	D (++)

(Sumber: Mudanta, Astawan dan Jayanta, 2020)

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Metode dan pendekatan evaluatif yang diterapkan pada pengumpulan data pada studi pengembangan uraian bersifat deskriptif dan numerik. Deskripsi pendekatan naratif untuk mengolah informasi yang diperoleh dari komentar, tanggapan, kritik, serta masukan dari pakar mengenai instrumen ajar yang dirancang. Sedangkan deskripsi kuantitatif, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara keseluruhan mengenai sebaran data, yang termasuk nilai hasil evaluasi para pakar. Berikut persamaan yang dipakai dalam menentukan total keseluruhan subjek digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

(Sumber : Setemen, 2018)

Keterangan :

F= Jumlah persentase keseluruhan subjek

N= Banyaknya subjek

TEMUAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok bagi anak usia dini, dimana buku yang dibuat untuk mengenalkan angka 1-10 dan juga mengangkat tentang kearifan lokal Lombok, sehingga anak-anak dapat mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang kearifan lokal yang ada di Lombok. Sumber daya edukasi ini dikembangkan melalui penerapan model 4D, yang mencakup empat fase berbeda: tahap identifikasi, perumusan konsep, penciptaan, dan distribusi.

Tahap Pendefinisian (*define*)

fase permulaan, yang dikenal sebagai fase pendefinisian, dimulai dengan tinjauan menyeluruh terhadap buku-buku aktivitas yang umum diterapkan dalam kurikulum PAUD di sekolah. Proses ini dilakukan dengan koordinasi bersama para pendidik, terutama melalui diskusi yang dilakukan melalui WhatsApp. Hasil dari jawaban atau tanggapan yang diberikan oleh guru-guru, bawa di sekolah belum atau tidak menggunakan buku aktif untuk mengenalkan angka. Namun di sekolah hanya menggunakan LKS dan juga membuat alat peraga edukatif tersendiri ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tema, jadi belum ada buku aktif yang terimplementasikan di lembaga PAUD. Selain itu analisis ciri khas anak pada tahap prasekolah, yang membedakannya dari anak usia lanjut. salah satunya cenderung berkonsentrasi dalam waktu singkat, masa ideal untuk menyerap ilmu, dan penuh antusiasme eksplorasi, serta karakteristik anak tersebut dalam proses pembelajaran diperlukannya suatu alat ajar nyata yang selaras dengan perkembangan anak serta juga menarik bagi anak (Fatmawati et al., 2022).

Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan yaitu membuat konsep buku, dimana ini didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*. Desain ini mencakup cover buku, yang memuat tentang judul buku, tentang buku aktif *number adventure*, isi kegiatan dan juga materi yang ada didalam buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok yang didesain semenarik mungkin agar dapat menarik minat belajar anak usia dini. Media yang dikembangkan memiliki

ukuran 21x29,7 cm atau A4 dengan jumlah halaman sebanyak 16 halaman dengan 7 kegiatan.

Tahap Pengembangan (*develop*)

Dalam tahap *development* (pengembangan) yang dimana telah dilakukan proses validitas oleh ahli materi, ahli media dan juga praktisi. Pada proses validitas terdapat kritik dan juga saran perbaikan yang bertujuan untuk merevisi serta memperbaiki buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok untuk menyempurnakan produk yang akan dibuat. Adapun hasil perbaikan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

Pada gambar 2 merevisi ukuran puzzle angka agar sama, baik posisi acak maupun tidak



a.sebelum

b.sesudah

Gambar 2 Sebelum dan sesudah revisi ukuran *puzzle* angka.

Pada gambar 3 merevisi ukuran *dartboard* agar lebih besar



a.sebelum

b.sesudah

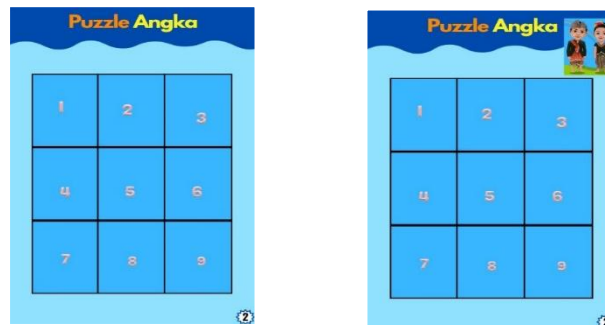
Gambar 3 Sebelum dan sesudah revisi gambar *dartboard*

Tahap Penyebaran (*dessiminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok yang sudah teruji validitasnya melalui promosi ke lembaga pendidikan. Tahap penyebaran buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok untuk anak usia dini dilakukan dengan mengimplementasikan ke beberapa sekolah atau lembaga pendidikan, khususnya sekolah yang berada di Lombok yaitu TK Nava

Dhammasekha Vidiasamana dan TK Negeri Pembina Tanjung. Dimana pada tahap penyebaran ini, guru-guru memberikan kritik dan juga saran guna menyempurnakan buku aktif *number adventure*.

Pada gambar 4, saran yang diberikan oleh praktisi yaitu menambahkan gambar utuh dipojok kiri atau kanan atas pada permainan *puzzle* agar memudahkan anak-anak untuk memainkannya

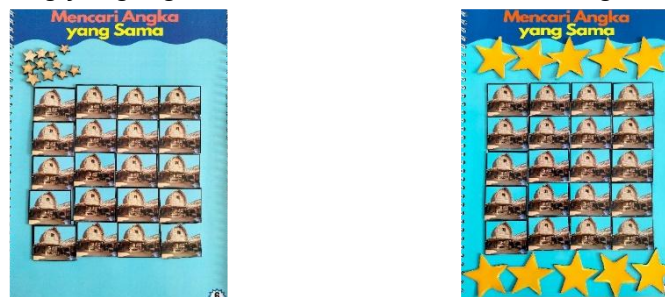


a.sesudah

b.sebelum

Gambar 4 Sebelum dan sesudah revisi penambahan gambar pada pojok kanan atas pada permainan *puzzle* angka

Pada gambar 5 adapun saran dan masukan yang diberikan yaitu bintang yang terlalu kecil, sebaiknya bintang yang digunakan untuk *reward* dibuat dengan ukuran lebih besar



a.sebelum

b.sesudah

Gambar 5 Sebelum dan sesudah revisi bintang

Hasil Uji Produk

Temuan dari pengujian produk melalui pemberian form evaluasi kepada dua pakar konten, dua pakar media, dan empat guru lapangan seperti ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Validitas Ahli Materi

No	Indikator Pertanyaan	Butir Pertanyaan
1	Kurikulum	2
2	Materi	5
3	Visualisasi	2
4	Bahasa	3
		Ahli 1 Ahli 2
Jumlah		48 54
Skor Maksimal		60 60

Persentase per-subjek (%)	80%	90%
Persentase Keseluruhan subjek (%)	85%	
Kategori	Baik	

Dimana hasil dari 2 orang dosen ahli materi memperoleh skor 48 dan 54 sedangkan skor maksimal sebesar 60. Setelah itu dihitung persentase per-subjek sebesar 80% dan 90% serta presentasi keseluruhan subjek sebesar 85% dengan kategori baik.

Tabel 6 Hasil Validitas Ahli Media

No	Indikator Pertanyaan	Butir Pertanyaan	
1	Tampilan	3	
2	Teks	3	
3	Gambar	3	
4	Warna	2	
5	Tata Letak	1	
		Ahli 1	Ahli 2
Jumlah		58	48
Skor Maksimal		60	60
Persentase per-subjek (%)		96%	80%
Persentase Keseluruhan subjek (%)		88%	
Kategori		Baik	

Dimana hasil dari 2 orang dosen pakar media mendapat nilai 58 dan 48 dari total nilai maksimum 60. Setelah itu dihitung persentase per-subjek sebesar 96% dan 80%, lalu dihitung presentasi keseluruhan subjek sebesar 88% dengan kategori baik.

Tabel 7 Hasil Validitas Uji Kepraktisan

No	Indikator Pertanyaan	Butir Pertanyaan			
1	Sajian	3			
2	Kualitas	7			
		Praktisi 1	Praktisi 2	Praktisi 3	Praktisi 4
Jumlah		41	41	44	37
Skor Maksimal		50	50	50	50
Persentase per-subjek (%)		82%	82%	88%	74%
Persentase Keseluruhan subjek (%)		81,5%			
Kategori		Baik			

Dimana hasil dari 4 praktisi memperoleh skor 41,41,44 dan 37 sedangkan skor maksimal sebesar 50. Setelah itu dihitung persentase per-subjek sebesar 82%,82%,88% dan 74%, lalu dihitung presentasi keseluruhan subjek sebesar 81,5% dengan kategori baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok bagi anak usia dini, dimana buku yang dibuat untuk mengenalkan angka 1-10 dan juga mengangkat tentang kearifan lokal Lombok, sehingga anak-anak dapat mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang kearifan lokal yang ada di Lombok. Pengembangan media ini dilakukan melalui model 4D meliputi empat fase: definisi, rancangan, pengembangan, dan diseminasi.

Fase konseptualisasi dimulai dengan menganalisis buku aktif untuk anak usia dini yang diterapkan di institusi Pendidikan dengan berkoordinasi dengan guru yang ada di sekolah melalui *whatsapp*. Selain itu analisis ciri khas anak usia prasekolah yang mencakup daya fokus terbatas, fase perkembangan optimal, serta minat eksplorasi tinggi, melalui karakteristik anak tersebut dalam proses pembelajaran diperlukannya suatu perangkat ajar berbasis nyata, yang cocok dengan perkembangan anak dan juga menarik bagi anak (Fatmawati *et al.*, 2022).

Tahap perencanaan yaitu membuat konsep buku, dimana ini didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*. Desain ini mencakup cover buku, yang memuat tentang judul buku, tentang buku aktif *number adventure*, isi kegiatan dan juga materi yang ada didalam buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok.

Tahap pengembang buku aktif ini melibatkan implementasi desain cover dan isi buku, termasuk alat dan bahan yang digunakan. Buku aktivitas Number Adventure, yang terinspirasi oleh tradisi lokal dari wilayah Lombok, lalu diverifikasi oleh para pakar konten, pakar visual, dan praktisi pendidik guna memastikan kesesuaiannya untuk digunakan oleh anak-anak berusia empat hingga lima tahun.

Tahap penyebaran ini adalah tahap akhir yaitu mengimplementasikan buku yang sudah disusun, direvisi dan teruji validitasnya oleh para ahli, ke beberapa sekolah. Buku ini ditujukan untuk memberi dampak konstruktif terhadap sistem pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil evaluasi alat ajar yang dievaluasi oleh pakar media, media, dan praktisi pendidikan, bawah buku aktif *number adventure* dinilai memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dinilai mengandung kualitas yang sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok untuk anak usia dini dinyatakan valid dan telah berhasil memenuhi standar validitas dan kualitas buku yang diharapkan.

Implikasi pada studi ini, yakni menghasilkan media buku aktif untuk anak yang menggunakan pendekatan kearifan lokal Lombok dengan kualitas baik. Buku sangatlah penting bagi dunia pendidikan, apalagi dalam menyediakan sumber pembelajaran yang

konkrit, menarik dan mendukung berbagai aspek perkembangan anak, khususnya peserta didik prasekolah. Buku aktif termasuk sebagai jenis publikasi proses pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran dengan mengintegrasikan pengalaman berbasis permainan, agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Buku aktif bertujuan untuk mendorong partisipasi atau keaktifan anak-anak dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak berlangsung secara pasif (Sabar & Fhatrina, 2023). Kearifan lokal mengacu pada berbagai bentuk kearifan atau pemahaman yang berlandaskan pada nilai, tradisi, dan praktik masyarakat tertentu serta diturunkan secara turun-temurun tanpa perubahan (Njatrijani, 2018).

Buku aktif *number adventure* berbasis kearifan lokal Lombok ini dirancang selaras dengan profil perkembangan anak prasekolah. Dimana buku aktif *number adventure* ini dirancang guna memperkenalkan bilangan dasar kepada anak 4–5 tahun, yang dimana buku ini dibuat berbasis kearifan lokal Lombok, sehingga buku aktif ini dibuat tidak hanya untuk mengenalkan angka saja, namun mengenalkan tentang kearifan lokal yang ada di Lombok atau daerah anak itu tinggal, dengan itu anak-anak dapat mengenal tentang kearifan lokal di daerah mereka sendiri. Buku aktif ini dibuat dengan berbagai aktivitas rekreatif untuk anak melalui sejumlah kegiatan yang seru, motivasi belajar anak akan tumbuh, sehingga apa yang sedang dipelajari oleh anak-anak, akan gampang diserap dan dimengerti oleh peserta didik usia dini.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa validitas materi meraih 85% dengan kualifikasi baik, dan validitas media mencapai 88% dengan klasifikasi serupa yaitu baik dan hasil validitas uji kepraktisan sebesar 81,5% dengan klasifikasi memadai perolehan hasil analisis Mengacu pada buku aktif *number adventure* yang berakar pada pengetahuan tradisional Lombok sangat direkomendasikan sebagai alat pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. (2021). Pengembangan Media Buku Aktif untuk mengembangkan Kemampuan kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. *Universitas Negeri Jakarta*, 1, 68–77.
- Fatmawati, R. F., Rahmadian, R., Lestari, S. A., & Hasanah, U. Dk. (2022). Pendidikan Anak Dalam Keluarga. In *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* (Vol. 8, Nomor 1). <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i1.34959>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijago Malang.

- Ghony, D. & F. A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif* (T. Sari, Rina (ed.); 3 ed.). Ar-Russ Media.
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5027–5034. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, Vol. 25 No. 2, 25(2), 262–270.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Nurkayatin, W. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Keaksaraan dan Percaya 'Diri Pada Anak Kelompok A Melalui Pengembangan Media Buku Aktif Pop Up Berbasis Flipchart di TK. Negeri Bung Karno. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(2), 147–161. <https://journal.institiercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/431%0Ahttps://journal.institiercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/431/291>
- Prananda, G., Wardana, A., Yuliadarmianti, & et, al. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Rantina, M., Hasmalena, H., Nengsih, Y. K., & et, al. (2020). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Selama Pandemi Covid- 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1578–1584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.891>
- Rupnidah, & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.pdf
- Sabar, & Fhatrina, M. (2023). Desain Buku Aktivitas Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *IPTEK: Seminar Nasional Inovasi dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 2–5. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/199>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setianingsih, F. L., & Rocmah, L. I. (2024). Memajukan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Melalui Intervensi Buku Aktif di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.706>
- Sinurat, J., Daulay, M., Setiawati, E., Rahmawati, Y., & Dkk. (2020). Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini. In A. Masruruh (Ed.), *Suparyanto dan Rosad (2015* (Vol. 5, Nomor 3). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Siregar, Khofifah, Laurensia, M. (2023). Pengembangan Media Exploding Box Up Berbasis

- Model Team Games Tournament Kelas 5 Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sudaryono. (2018). *Metotologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method* (Octiviena (ed.)). PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)* (M. S. Sofis Yustiyani Suryandari, S.E. (ed.)).
- Widiyanti, M., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Opera Juragan" pada Materi Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5480–5485. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3243>
- Yusrina, N. (2021). Pengembangan Buku Aktif (BUKTIF) Untuk Menstimulasi Perilaku Menolong Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal GEEJ*, 1(2), 109–119.
- Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (3 ed.). Prenadamedia Group.