



Pentingnya Keterlibatan Orang Tua Melalui Penggunaan *Busy Board* Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Annisa Nur Fa'izah^{1,*}

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: annisanufaizah@upi.edu

ABSTRAK

Nowadays, Bimbingan dan motivasi dapat diberikan oleh orang tua melalui penyediaan alat permainan edukatif di rumah. Namun di kehidupan nyata, orang tua di rumah kurang atau bahkan tidak memberikan permainan yang edukatif untuk anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya keterlibatan orang tua melalui penggunaan *busy board* pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode pengumpulan data secara observasi. Subjek penelitian ialah 4 anak dengan rentang usia 4-6 tahun. Hasil dan pembahasan hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua melalui penggunaan APE *busy board* sangat berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan 4c. Selain pelibatan guru, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, serta komunikatif anak memerlukan keterlibatan orang tua. Selanjutnya, dapat pula mengembangkan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak.

© 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 20 Apr 2023

First Revised 03 May 2023

Accepted 10 Jul 2023

First Available online 11 Jul 2023

Publication Date 01 Dec 2023

Kata Kunci:

Keterlibatan Orang Tua, Busy Book, Anak Usia 4-6 Tahun

1. PENDAHULUAN

Perkembangan secara fisik dan psikis pada anak usia dini diberikan melalui stimulus sejak anak lahir hingga berusia 6 tahun. Stimulus yang diberikan pada masa emasnya merupakan sebuah persiapan untuk anak memasuki jenjang sekolah dasar. Pemberian stimulus dilakukan di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini yang juga berperan sebagai pembina. Pembinaan yang dilakukan oleh PAUD ialah untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Bukan hanya siap untuk membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga perilaku yang terlatih sehingga anak siap untuk belajar.

Media pembelajaran yang digunakan di TK/PAUD untuk mempersiapkan anak belajar sudah bervariasi. Tidak hanya di sekolah, pembelajaran juga sepatutnya diterima anak di rumah. Karena anak menghabiskan lebih banyak waktunya di rumah bersama orang tua. Anak akan berhasil jika orang tua terlibat dengan baik dalam proses belajarnya (Supriani & Arifudin, 2023). Memberikan motivasi kepada anak merupakan salah satu peran yang harus dilakukan orang tua. Anak akan bersemangat melakukan kegiatan di rumah jika dibimbing dan diberikan motivasi oleh orang tuanya.

Bimbingan dan motivasi dapat diberikan oleh orang tua melalui penyediaan alat permainan edukatif di rumah. Namun di kehidupan nyata, orang tua di rumah kurang atau bahkan tidak memberikan permainan yang edukatif untuk anak. Tidak hanya itu, anak usia dini saat ini sudah diberikan gadget yang mestinya hanya diberikan waktu antara 1 sampai 2 jam (Miranti & Putri, 2021). Dampak buruk yang ditimbulkan dari anak yang berlebihan memakai gadget ialah menyebabkan kecanduan. Kemudian juga akan mengganggu kesehatan mata, persendian menjadi kaku, serta radiasinya dapat mempengaruhi otak. Sehingga akan menghambat perkembangan sosial emosional, motorik halus, serta kognitif anak. Dengan begitu, maka orang tua di rumah harus memperhatikan permainan yang diberikan kepada anak termasuk edukatif atau tidak.

Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran anak usia dini. Dalam bermain, tentunya benda konkret atau nyata ialah sebuah prinsip pembelajaran yang dipegang. Benda konkret tersebut idealnya bahan pembelajaran yang terdapat di lingkungan sekitar anak (Handayani, 2020). Anak bermain di rumah dapat menggunakan media pembelajaran *loose part*. *Loose part* adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dari bahan-bahan bekas dan dapat membantu anak belajar. Media atau alat permainan yang dapat membantu perkembangan anak disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). APE *loose part* yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *Busy Board*.

Busy Board berasal dari kata bahasa Inggris "*busy*" yang berarti sibuk, dan "*board*" yang berarti papan. Jika diartikan, *busy board* berarti papan sibuk. *Busy board* dalam penelitian ini berarti anak menyibukkan diri pada papan dengan bermacam kegiatan dan/atau permainan. Seperti yang dikatakan dalam penelitian (Kurniawan & Komalasari, 2019), media pembelajaran yang membuat anak sibuk dengan beragam permainan dalam satu papan disebut *busy board*. Elemen yang digunakan pada *busy board* yaitu biji-bijian seperti kacang hijau, kacang kedelai, dan biji jagung. *Busy board* yang peneliti gunakan dapat menstimulus kognitif anak dengan mengenal bentuk dasar geometri, menghitung, serta menjumlahkan. Lalu, juga dapat menstimulus sensorik anak melalui tekstur, warna, dan bentuk. Kemudian, dapat menstimulus motorik halus anak dengan kegiatan menyentuh, memasukkan, atau memindahkan elemen yang digunakan. Selain itu, pendekatan STEAM juga diimplementasikan dalam alat permainan *busy board* yang peneliti buat.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya keterlibatan orang tua melalui penggunaan APE *busy board* pada anak usia 4-6 tahun. Dengan begitu, anak tidak hanya dapat belajar di sekolah tetapi juga di rumah. Melalui APE *busy board*, orang tua dapat melibatkan dirinya dengan anak dalam pembelajaran di rumah.

2. METHODS

The Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya keterlibatan orang tua melalui penggunaan *busy board* pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode pengumpulan data secara observasi. Subjek penelitian ialah 4 anak dengan rentan usia 4-6 tahun. Penelitian dilaksanakan di Kel. Ciriung, Kec. Cibinong, Kab. Bogor.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

The five Pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya keterlibatan orang tua melalui penggunaan *busy board* pada anak usia 4-6 tahun. Dengan permasalahan orang tua di rumah kurang atau bahkan tidak menyediakan permainan yang edukatif untuk anak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan APE *busy board* yang menyertakan pendekatan STEAM di dalamnya. Orang tua dapat terlibat langsung dalam membantu anak mengembangkan kognitif dan motorik halus.

Penelitian ini merupakan implementasi penggunaan APE *busy board* dalam penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Adapun keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking skills* (HOTS) yang digunakan dari revisi bloom 2022. Berikut ini adalah contoh instrument penilaian yang digunakan.

Tabel 1. Contoh Instrumen Penilaian APE *Busy Board* dalam Penerapan HOTS

No.	Indikator	Kemampuan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berpikir Kritis	1. Anak mampu mendeteksi berat dari biji-bijian yang akan ditimbang				
		2. Anak mampu mengkonsepkan arti dari seimbang, lebih berat, dan lebih ringan				
		3. Anak mampu membandingkan besar atau kecil ukuran biji-bijian yang diambil				
2.	Berpikir Kreatif	1. Anak mampu mengklasifikasikan warna biji-bijian dengan geometri				
		2. Anak mampu menempatkan biji-bijian pada timbangan sesuai keinginannya				
3.	Kolaboratif	1. Anak mampu mengkombinasikan gerak tangan dan mata ketika memindahkan biji-bijian				
4.	Komunikasi	1. Anak mampu mengikuti instruksi bermain yang diberikan				
		2. Anak mampu meyakini bahwa ia mampu menyelesaikan tantangan yang diberikan				

Keterangan Penilaian:

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

3.2. Pembahasan

APE *busy board* merupakan salah satu media pembelajaran *loose part* yang akan membuat anak sibuk dengan berbagai kegiatan yang tersedia. Kegiatan pada *busy board* yang digunakan oleh peneliti ada 2, pertama yaitu mencocokkan warna dengan menyebutkan warna serta geometri dasar. Kegiatan kedua yaitu melatih rasa keseimbangan dengan tiga (3) jenis biji-bijian yang berbeda. Kedua kegiatan tersebut tentunya membutuhkan keterlibatan orang dewasa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Karena, selain sebagai pembimbing dan penjaga, keterlibatan orang tua juga selaku pendidik, pengawas, dan pengembang aspek-aspek perkembangan anak (Indrayasa & Suryanti, 2020).



Gambar 1. Anak Memainkan Kegiatan Pertama

Berdasarkan gambar di atas, anak memainkan kegiatan pertama, yaitu mencocokkan warna biji-bijian dengan warna dari geometri dasar. Langkah awal, anak ditanya nama dan warna dari bentuk geometri dasar yang peneliti tunjuk. Kemudian, anak juga diarahkan untuk mencocokkan biji-bijian pada bentuk geometri sesuai dengan angka yang disebutkan oleh peneliti. Selanjutnya, anak diminta untuk menjumlahkan seluruh biji dari geometri yang ditunjuk peneliti.



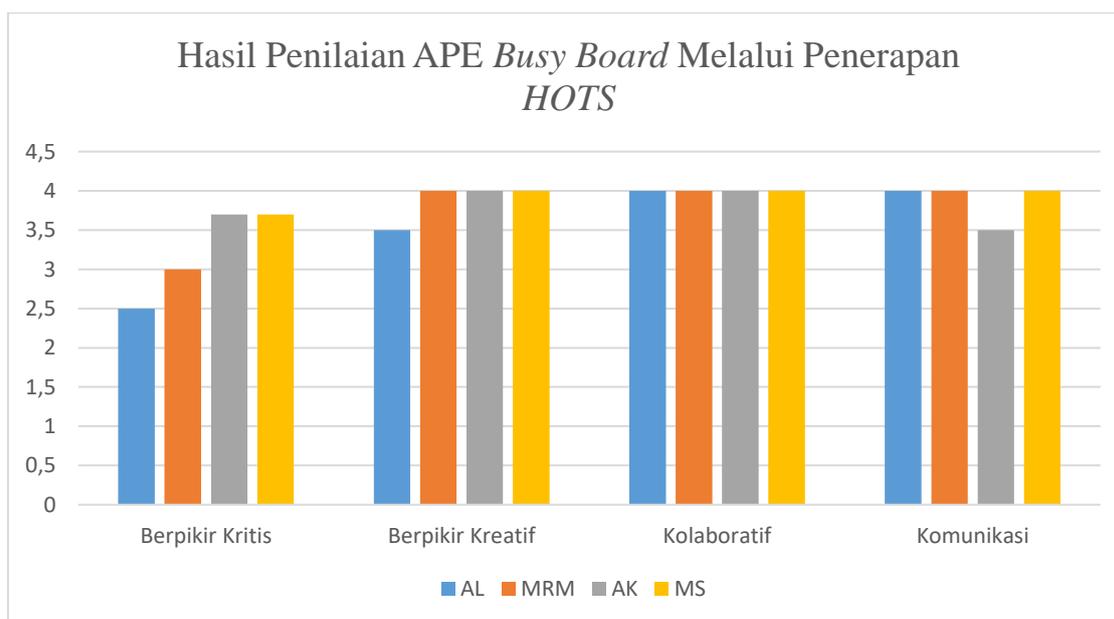
Gambar 2. Anak Memainkan Kegiatan Kedua

Gambar 2 menunjukkan anak sedang memainkan kegiatan kedua, yaitu melatih rasa keseimbangan dengan tiga (3) jenis biji-bijian. Sebelum mulai menimbang, anak ditanya terlebih dahulu nama dari ketiga biji-bijian tersebut. Kemudian, anak diarahkan untuk menimbang sesuai dengan keinginannya menggunakan ketiga biji-bijian tersebut. Selanjutnya, anak ditanya sisi mana yang lebih berat dan lebih ringan.

Penelitian [Fikriyah \(2023\)](#), dijelaskan bahwa APE *busy board* memiliki manfaat sebagai a.) penghibur di tengah pembelajaran; b.) terstimulusnya fisik motorik anak; dan c.) membantu merangsang panca indera. *Busy board* sebagai penghibur berarti membantu anak tetap belajar tanpa merasa tertekan. Fisik motoriknya juga akan distimulus, terutama motorik halus yang mengharuskan anak mengkoordinasikan mata dan jari-jarinya. Selanjutnya ialah membantu anak merangsang panca inderanya, tidak hanya penglihatan, tetapi juga peraba dan pendengaran. Berikut adalah hasil yang didapat setelah mengobservasi 4 anak dengan rentang usia 4-6 tahun.

Peneliti membuat instrumen penilaian menggunakan pendekatan HOTS dengan indikator keterampilan 4C. Sering kali dikatakan bahwa di masa depan keterampilan 4C akan sangat berguna bagi anak ([Partono et al., 2021](#)). Mengembangkan 4c untuk mempersiapkan anak usia 4-6 tahun merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guna memiliki keterampilan abad 21 ([Nurazka et al., 2022](#)). Mempersiapkan anak menghadapi kemajuan zaman dan teknologi sejak dini akan membuat anak terbiasa ketika memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut klasifikasi Bloom, keterampilan memecahkan masalah, berpikir kreatif, berpikir kritis, berargumentasi, serta pengambilan keputusan mencakup ke dalam proses pembelajaran keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi biasa dikenal dengan *High Order Thinking skills* (HOTS). Melihat upaya yang dilakukan dalam cakupan pendekatan HOTS efektif atau tidak merupakan sebuah tantangan tersendiri ([Purnamasari et al., 2020](#)).



Gambar 3. Grafik Hasil Instrumen Penilaian APE *Busy Board*

AL merupakan anak berusia 4 tahun, MRM dan AK berusia 5 tahun, sedangkan MS berusia 6 tahun. Pada aspek berpikir kritis, terlihat bahwa AL mulai berkembang, MRM, AK, dan MS berkembang sesuai harapan. AL mampu untuk membedakan besar kecilnya biji-bijian, namun belum mampu untuk mengkonsepkan arti dari seimbang, lebih berat, dan lebih ringan. Untuk MRM, AK, dan MS sudah mulai mampu membandingkan besar kecil, dan mengkonsepkan arti seimbang, lebih berat, juga lebih ringan. Namun, mereka belum kurang mampu untuk mendeteksi berat dari biji-bijian yang ditimbang. Seperti yang dinyatakan oleh Alamiyah, dkk., 2019 bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui penggunaan media belajar dengan dukungan dan bantuan dari orang dewasa ([Alamiyah et al., 2021](#)).

Aspek berpikir kreatif, AL sudah berkembang sesuai harapan, dan untuk MRM, AK, serta MS berkembang sangat baik. AL sudah mampu untuk mengklasifikasi warna biji-bijian dengan geometri, namun masih kurang mampu untuk menempatkan biji-bijian pada timbangan sesuai dengan keinginannya. Sedangkan, MRM, AK, serta MS sudah mampu untuk mengklasifikasi warna dan menimbang sesuai dengan keinginannya. APE yang disediakan orang tua dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif anak. Selanjutnya, dalam aspek kolaboratif, semua anak sudah berkembang sangat baik. Anak mampu mengkoordinasikan gerak tangan dan mata dengan sangat baik. Kemampuan kolaboratif juga dapat dikembangkan ketika anak bermain APE *busy board* dengan teman sebayanya. Anak dapat mengkombinasikan pikirannya dengan temannya yang akan menghasilkan sesuatu.

Aspek terakhir, yaitu komunikasi. Pada aspek komunikasi, AL, MRM, dan MS berkembang sangat baik. Anak sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan pun mampu meyakini bahwa ia mampu untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sedangkan, AK sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Namun, AK kurang mampu untuk meyakini bahwa dirinya mampu menyelesaikan tantangan yang diberikan. Dalam hal ini, komunikasi anak akan berkembang dengan baik jika komunikasinya dengan orang tua berdampak positif (Batoebara & Hasugian, 2021).

Dari hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua melalui penggunaan APE *busy board* sangat berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan 4c. Selain pelibatan guru, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, serta komunikatif anak memerlukan keterlibatan orang tua. Selanjutnya, dapat pula mengembangkan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak.

4. KESIMPULAN

APE *busy board* merupakan salah satu media pembelajaran *loose part* yang akan membuat anak sibuk dengan berbagai kegiatan yang tersedia. Anak merasa tertantang untuk menyelesaikan instruksi yang diberikan peneliti. Berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, serta komunikasi anak dapat dikembangkan dengan keterlibatan orang tua melalui penggunaan *busy board*. Selain itu juga sangat berpengaruh untuk mengembangkan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak. Beberapa manfaat dalam penggunaan *busy board* antara lain sebagai penghibur berarti membantu anak tetap belajar tanpa merasa tertekan. Kemudian, menstimulus fisik motorik anak, terutama motorik halusnya yang mengharuskan anak mengkoordinasikan mata dan jari-jarinya. Selanjutnya, membantu merangsang panca indera anak, tidak hanya penglihatan, tetapi juga peraba dan pendengaran.

5. AUTHORS' NOTE

Peneliti menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penulisan yang diterbitkan. Penulisan artikel ini murni dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti juga sumber-sumber yang disertakan untuk menguatkan penulisan artikel. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pengampu mata kuliah untuk pembelajaran dan bimbingan yang diberikan. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan mengarahkan sehingga luaran pada mata kuliah ini selesai.

6. REFERENSI

Alamiyah, S. S., Kusuma, A., Juwito, J., & Tranggono, D. (2021). Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi

- COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 97–110. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120>
- al Alufi, F. N., & Saifullah, S. (2023). Dukungan sosial dan kepercayaan diri orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.35316/psycomedia.2023.v2i2.92-101>
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339–10347.
- Batoebara, M. U., & Hasugian, B. S. (2021). Peran Orang Tua dalam Komunikasi Pembelajaran Daring. *Warta Dharmawangsa*, 15(1), 166–176. <https://doi.org/10.46576/wdw.v15i1.1058>
- Damayanti, I., Sofyan, H., & Hasni, U. (2023). Pengembangan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8243–8254.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>
- Fikriyah, I. (2023). *BUSY BOARD SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER TAHUN AJARAN 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hasanah, F., Nurhayati, S., & Rohmalina, R. (2023). UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BUSY BOARD. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(1), 68–74.
- Indrayasa, K. B., & Suryanti, P. E. (2020). Keterlibatan Orang Tua Dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 180–190.
- Kurniawan, E. F., & Komalasari, D. (2019). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di KB Idhata Universitas Negeri Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(1).
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Naufal, A. F., Sulistiowati, N. T., Hasanah, U., Prasajo, W. P. J., Utami, A. R., Marasabessy, M. R. I., & Pristiano, A. (2023). Pengaplikasian Permainan Busy Board untuk Melatih Fokus

Anak ADHD Di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 3(6), 238–242.

Nurazka, R. A., Fitriyanti, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>

Nurita, F. W., Anggraeni, S., Tetuko, H., Abid, D. F., & Husna Difa'ul. (2023). Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Efikasi Diri pada Penyandang Tuna Daksa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 237–243.

Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>

Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 506–516.

Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47.

Supriani, Y., & Arifudin, O. (2023). PARTISIPASI ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.

Suprema, S., Parhan, M., Khairulimam, A., Nurfitriyani, M., & Ababil, S. N. (2021). Dakwah di masa pandemi Covid-19: Eksistensi, problematika serta solusi. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 41(1), 85–96. <https://doi.org/10.21580/jid.v41.1.8287>