



Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B

Rezki Febrianti¹, I Nyoman Suarta¹, Abdul Kadir Jaelani^{1*}

¹ Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2748](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2748)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 11 Januari, 2023

Abstract: The quality of children's development, especially cognitive development, is largely determined by the stimulation they receive from an early age. Children need the right stimulation, namely through play or fun activities such as the Busy Book game. This research is motivated by the lack of use of game media to maximally stimulate children's cognitive abilities. This type of research is development research or Research and Development with the aim of developing a Busy Book game media to improve children's cognitive abilities. Data collection methods are observation, distribution of questionnaires and documentation. Descriptive quantitative analysis technique. The results of this study are the Busy Book learning media with the application of busy book media. This busy book media can improve children's cognitive abilities which can be seen based on the results of the research development stage I being in the start-up category with a score of 48% for the implementation of games with a cognitive ability of 55%. In development II, the implementation of the Busy Book game increased to 61% and was in the well-implemented category with the child's cognitive ability actually being 60%. Thus it can be concluded that the development of Busy Book media can improve the cognitive abilities of group B children in Raudhatul Mahabbah Islamic Kindergarten.

Keywords: Busy Book, Cognitive Ability, Development.

Abstrak: Kualitas perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Anak membutuhkan stimulasi yang tepat yakni melalui bermain ataupun aktivitas yang menyenangkan seperti permainan *Busy Book*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media permainan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak secara maksimal. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan tujuan untuk mengembangkan media permainan *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode pengumpulan data adalah observasi, pembagian angket dan dokumentasi. Teknik analisis kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah terbuatnya media pembelajaran *Busy Book* dengan penerapan menggunakan media busy book. Media *busy book* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian tahap pengembangan I berada pada kategori mulai terlaksana dengan skor 48% untuk pelaksanaan permainan dengan kemampuan kognitif sebesar 55%. Pada pengembangan II pelaksanaan permainan *Busy Book* meningkat menjadi 61% dan berada pada kategori terlaksana dengan baik dengan kemampuan kognitif anak sebenarnya 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Busy Book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Kata kunci: *Busy Book*, Kemampuan Kognitif, Perkembangan.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak usia dini memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Aspek yang berhubungan dengan kecerdasan atau intelektual adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin dan Sanan, 2010:150)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bahwa perkembangan kognitif anak terdapat tiga sub tahap yaitu belajar pemecahan masalah, berfikir logis serta berfikir simbolik. Perkembangan kognitif berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Sederhananya perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

Kualitas perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Anak membutuhkan stimulasi yang tepat yakni melalui bermain ataupun aktivitas yang menyenangkan (Novitasari (2017:116). Anak usia dini belum bisa berpikir reversible atau hanya bisa berpikir satu arah berdasarkan sudut pandang anak tersebut. Anak masih bersifat egois, anak usia dini juga belum mampu melihat berdasarkan perspektif orang lain.

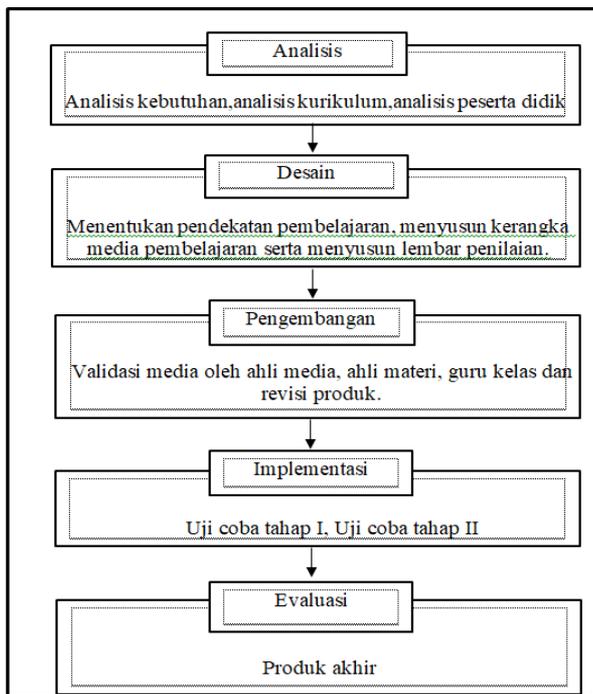
Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan yaitu melalui bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, untuk itu dalam bermain diperlukan media sebagai wadah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang

perhatian, minat pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011: 5). Sehingga media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan ilmu pada anak usia dini.

Berdasarkan pada observasi awal yang peneliti laksanakan perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah belum berkembang secara maksimal. Tidak semua anak memiliki perkembangan kognitif yang baik seperti salah satunya adalah masih ada anak yang tidak bisa mengenali huruf dan angka. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak ini dikarenakan beberapa alasan, salah satunya adalah kurang menariknya proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah, rendahnya kreativitas guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Maka sangat diperlukan pengembangan media *Busy Book* sebagai solusi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini sangatlah bergantung pada media yang digunakan, maka dari itu media pembelajaran anak usia dini harus aplikatif (Nuraeni, 2014:143). Manfaat *Busy Book* diberikan kepada anak usia dini agar dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional (Ulfah, 2017).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018 : 297). Dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah menguji keefektifan pengembangan *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Suryani dkk (2018) model ADDIE dikembangkan oleh Reisser dan Mollenda untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap pengembangan produk model ADDIE.

Subjek Penelitian ini adalah anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun dengan jumlah populasi 8 anak yang kemampuan kognitifnya masih kurang berkembang khususnya dalam hal mengenal, menulis huruf dan menghitung lambang bilangan di TK Islam Raudatul Mahabbah. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

Adapun metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Melalui teknik ini, akan terlihat jelas tingkat kemampuan anak sebagai subjek penelitian, baik pada saat pengembangan pertama, maupun pada pengembangan berikutnya. Data yang telah dianalisis kemudian dipersentasekan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum f$:Jumlah seluruh skor masing-masing perkembangan kognitif anak

f :Jumlah skor seluruh perkembangan kognitif anak

100% : Presentase

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, selanjutnya digunakan pedoman pemberian kriteria penilaian, sebagai berikut:

1. Persentase 0% - 54% =Belum Berkembang (BB)
2. Persentase 55% - 74% = Mulai Berkembang (MB)
3. Persentase 75% - 84% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4. Persentase 85%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Busy book yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Busy Book

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Raudhatul Mahabbah Batujai, Praya Barat, Jln.Bypass, Praya Barat, Lombok Tengah. Subyek penelitian ini 8 orang siswa yang berusia 5-6 tahun terdiri dari 5 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki.

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 7-12 November 2022. Namun peneliti sebelumnya telah melakukan observasi awal diluar tanggal pelaksanaan penelitian yang dimana peneliti mengamati perkembangan kognitif anak kelompok B yang menginjak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan prosedur penelitian model ADDIE. Adapun pada tahap implementasi dilaksanakan dua kali tahap uji coba yaitu: (a) Uji Coba Tahap I, (b) Uji Coba Tahap II. Uji coba tahap I dilaksanakan pada tanggal 7-9 November 2022 dan uji coba tahap II dilaksanakan pada tanggal 10-12 November 2022.

Berdasarkan perhitungan terhadap data penelitian yang dilakukan, maka didapatkan hasil deskripsi data terkait pelaksanaan permainan busy book dan perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah Batujai Tahun 2022. Adapun deskripsi tersebut disajikan dalam Tabel 1 dan Gambar 3.

Pengembangan Permainan Busy Book Pada Tahap I.

Dalam pengembangan permainan Busy Book pada uji coba tahap I ini terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan observasi, dan refleksi. Berdasarkan dari instrument pelaksanaan permainan

Busy Book dibagi menjadi 3 tahapan yaitu persiapan permainan, kegiatan bermain, dan akhir permainan.

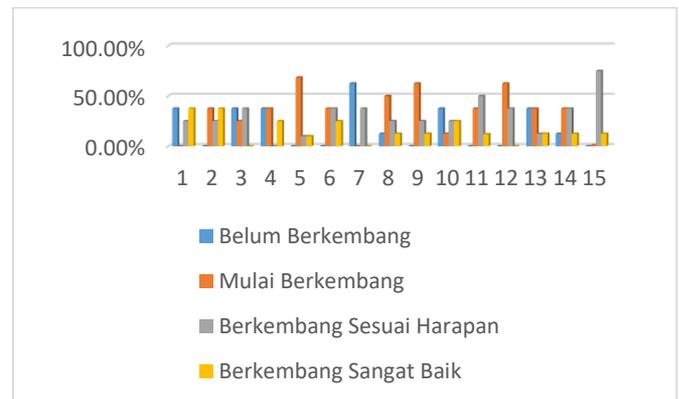
Pada tahap persiapan permainan guru menyiapkan alat pembelajaran, mengumpulkan siswa, menjelaskan aturan bermain dan membagi kelompok bermain. Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan bermain dimana permainan dimulai secara berurutan sesuai kelompok, kemudian guru menjelaskan kembali aturan bermain sesuai urutan permainan yang ada di setiap halaman *Busy Book*, lalu anak mencocokkan huruf dan gambar, menghubungkan dan melengkapi huruf, mengurutkan siklus hidup hewan, mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya, menghitung serta menjumlahkan, mengurutkan berdasarkan ukuran, dan melengkapi bagian huruf yang kosong. Pada tahap terakhir yaitu akhir permainan anak akan diberikan reward. Jadi berdasarkan dari data tersebut diperoleh point sebesar 48 dengan persentase 48% dengan kategori pelaksanaan permainan *Busy Book* mulai terlaksana dengan baik pada uji coba tahap I.

Pengembangan Permainan Busy Book Pada Tahap II.

Dalam pengembangan permainan *Busy Book* pada uji coba tahap II ini terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan observasi, dan refleksi. Berdasarkan dari instrument pelaksanaan permainan *Busy Book* dibagi menjadi 3 tahapan yaitu persiapan permainan, kegiatan bermain, dan akhir permainan.

Pada tahap persiapan permainan guru menyiapkan alat pembelajaran, mengumpulkan siswa, dan menjelaskan aturan bermain. Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan bermain dimana dalam tahapan ini aturan permainan yang semula dilakukan dengan metode berkelompok kemudian diganti dengan metode per individu, permainan dimulai secara berurutan dari anak urutan pertama dan seterusnya, kemudian guru menjelaskan kembali aturan bermain sesuai urutan permainan yang ada di setiap halaman *Busy Book*, lalu anak mencocokkan huruf dan gambar, menghubungkan dan melengkapi huruf, mengurutkan siklus hidup hewan, mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya, menghitung serta menjumlahkan, mengurutkan berdasarkan ukuran, dan melengkapi bagian huruf yang kosong. Pada tahap terakhir yaitu akhir permainan anak akan diberikan reward. Jadi berdasarkan dari data tersebut diperoleh point sebesar 61 dengan persentase 61% dengan kategori terlaksana dengan baik pada uji coba tahap II.

Hasil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B pada Pengembangan I



Gambar 3. Hasil Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Pengembangan I.

Dari Gambar 3 diperoleh gambaran bahwa skor masing-masing instrumen yaitu termasuk pada kategori belum berkembang sebesar 22,5%, mulai berkembang dengan persentase 39,2 %, berekembang sesuai harapan dengan persentase 28,3% dan berkembang sangat baik dengan persentase 10% sehingga kategori mulai berkembang memiliki persentase tertinggi 39,2 %, sehingga dapat disimpulkan pengembangan I masih belum mencapai ketentuan dari yang diharapkan.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang belum berkembang adalah anak menyelesaikan masalah sehari-hari. Pada aspek belajar berpikir simbolik yang belum berkembang adalah kemampuan menghubungkan symbol angka dan benda, menggunakan lambang bilangan untuk untuk berhitung, mengelompokkan atau mencocokkan, mengurutkan bilangan, keaksaraan awal, dan menghubungkan bunyi symbol. Pada aspek berpikir logis kemampuan yang belum berkembang mengetahui hewan berdasarkan jenisnya, ciri-ciri, siklus hidup, dan lain-lain. Sehingga berdasarkan dari hasil penilaian instrumen didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang belum berkembang mencapai 22,5%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang mulai berkembang adalah anak memiliki sikap tanggung jawab. Pada aspek belajar berpikir simbolik yang mulai berkembang adalah mengurutkan bilangan ,keaksaraan awal ,megalompokkan atau mencocokkan benda ,mampu menyebutkan nama-nama hewan ,menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, menghubungkan symbol angka dan benda. Pada aspek berpikir logis kemampuan yang mulai berkembang mengetahui hewan baik jenis,ciri-ciri, siklus hidup, dan lain-lain. . sehingga berdasarkan tabel diatas didapat

jumlah rata-rata persentase indikator anak yang mulai berkembang mencapai 39,2%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang berkembang sesuai harapan adalah anak mampu menyelesaikan masalah sehari-hari. Pada aspek belajar berpikir simbolik indikator yang berkembang sesuai harapan adalah mengurutkan bilangan ,menghubungkan bunyi symbol, keaksaraan awal, mekelompokkan atau mencocokkan benda, mampu menyebutkan nama-nama hewan ,menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, menghubungkan symbol angka dan benda. Pada aspek berpikir logis kemampuan yang mulai berkembang mengetahui hewan baik jenis,ciri-ciri, siklus hidup, dan lain-lain. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sesuai harapan mencapai 28,3%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang berkembang sangat baik adalah anak mampu menyelesaikan masalah sehari-hari dan bertanggung jawab. Pada aspek berpikir simbolik indikator yang berkembang sangat baik adalah mengurutkan bilangan, mekelompokkan atau mencocokkan benda, menghubungkan symbol angka dan benda. Pada aspek berpikir logis kemampuan yang mulai berkembang mengetahui hewan baik nama,jenis,ciri-ciri, siklus hidup, dan lain-lain. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sangat baik mencapai 10%.

Dari grafik di atas diperoleh gambaran bahwa skor rata-rata masing-masing instrument mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang baik yang dapat dilihat kategori belum berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 22,5% menjadi 20,8% pada tahap pengembangan II, kategori mulai berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 39,2% menjadi 33 % pada tahap pengembangan II, kategori berkembang sesuai harapan pada tahap pengembangan I mencapai 28,3% meningkat menjadi 30,8% pada tahap pengembangan II dan berkembang sangat baik pada tahap pengembangan I mencapai 10% meningkat menjadi 15,8% pada tahap pengembangan II. Sehingga dapat disimpulkan pada pengembangan II terdapat peningkatan perkembangan kognitif.

Pada tahap ini aspek belajar yang belum berkembang adalah aspek belajar berpikir simbolik dan berpikir logis. Pada aspek berpikir simbolik indikator yang belum berkembang adalah mengurutkan bilangan (jumlah dan berhitung), mempresentasikan gambar dengan tulisan dan mengelompokkan atau mencocokkan benda. Pada aspek berpikir logis indikator yang belum berkembang adalah mampu menerutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan

begitu juga sebaliknya. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang belum berkembang sebanyak 20,8%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang mulai berkembang adalah anak memiliki sikap tanggung jawab dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada aspek belajar berpikir simbolik yang mulai berkembang adalah mengurutkan bilangan ,keaksaraan awal ,mekelompokkan atau mencocokkan benda, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, menghubungkan symbol angka dan benda. Pada aspek berpikir logis kemampuan yang mulai berkembang mengetahui dan mampu menyebutkan nama-nama hewan baik jenis, ciri-ciri, siklus hidup dan lain-lain. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang mulai berkembang sebanyak 33%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang berkembang sesuai harapan adalah anak mampu menyelesaikan masalah sehari-hari, memilih tema permainan dan berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Pada aspek belajar berpikir simbolik indikator yang berkembang sesuai harapan adalah mampu mengenali, menyebutkan bilangan dan huruf, mencocokkan dan mengelompokkan benda ,mampu menghitung jumlah benda yang ada, mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka, mampu memahami konsep matematika sederhana (penjumlahan dan pengurangan), mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka. Pada aspek berpikir logis mampu menyebutkan nama-nama hewan dan mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan begitu juga sebaliknya. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 30,8%.

Pada aspek belajar pemecahan masalah indikator yang berkembang sangat baik adalah anak mampu menyelesaikan masalah sehari-hari dengan bertanggung jawab. Pada aspek berpikir simbolik indikator yang berkembang sangat baik adalah mengurutkan bilangan, mekelompokkan atau mencocokkan benda, menghubungkan symbol angka dan benda. Pada aspek berpikir logis menyebutkan, dan mengetahui nama-nama sesuai dengan jenis,ciri-ciri,tempat tinggal dan siklus hidupnya, mampu mengenali menyebutkan bilangan secara berurutan , mampu menyebutkan huruf, mampu mengelompokkan serta mencocokkan benda sesuai warna ,bentuk,ataupun jenisnya , mampu, mampu mengelompokkan hewan sesuai dengan jenisnya, mampu menghitung jumlah benda yang ada , mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan

angka. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sangat baik sebanyak 15,8%.



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Pelaksanaan Permainan Busy Book dalam meningkatkan kemampuan kognitif Anak Kelompok B.

Dari Gambar 4 dapat dinyatakan bahwa apabila permainan Busy Book dimainkan dengan Langkah-langkah yang baik dan benar, maka dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak dengan baik pada kelompok B dengan mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa kelompok B.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain *Busy Book* dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Dimana tahap uji coba dari model penelitian ini yang termasuk dalam tahap implementasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah uji coba tahap I, dan uji coba tahap II.

Pada tahap uji coba I hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori belum berkembang dengan presentase sebesar 54 %. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya yaitu : 1) Guru menyempurnakan dengan cara mengubah metode bermain dalam langkah-langkah bermain *Busy Book* yaitu dalam tahap persiapan yang semulanya dimainkan secara berkelompok akan dimainkan secara individu. Kemudian pada tahap pelaksanaan permainan cara penggunaannya bukan lagi secara berurutan sesuai halaman tapi anak diminta bebas untuk memilih mana halaman yang ingin dimainkan hingga semua lembar kegiatan yang ada pada *Busy Book* tersebut terselesaikan. 2) Agar kegiatan berjalan dengan baik maka didalam kelas maksimal ada dua orang guru satu guru inti dan satu lagi guru pembimbing yang dimana keduanya berperan penting dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, Ketika guru inti membimbing anak dalam bermain *Busy Book*

maka guru pendamping menyampaikan materi yang lain namun masih berkaitan dengan materi yang ada didalam *Busy Book* tersebut . 3) guru harus pintar membangun suasana yang ceria didalam kelas dan pintar mengatur anak-anak tanpa memarahi mereka. 4) Indikator yang telah berkembang dengan baik pada tahap pengembangan I harus dikembangkan lagi pada tahap pengembangan II. 5) Agar meminimalisir kerusakan pada bagian perekat maka ada bagian kartu-kartu yang tidak ditemeli perekat untuk meminimalisir kerusakan pada *Busy Book*.

Pada tahap uji coba II terlihat peningkatan pada hasil capaian perkembangan kognitif anak yang berada pada kategori mulai berkembang dengan presentase sebesar 60 % . Oleh karena itu pada tahap ini dilakukan perbaikan sesuai dengan tinjauan dari tahap uji coba I. Peningkatan perkembangan kognitif anak terlihat dari siswa mengikuti perintah guru ketika bermain secara individu dan mudah mengerti instruksi serta arahan yang diberikan guru kepada siswa saat bermain *Busy Book*. Suasana yang kondusif juga mendukung pembelajaran berjalan dengan baik, dengan adanya kerjasama antar guru dalam menciptakan suasana yang baik ketika belajar akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Pemberian pemahaman terhadap Langkah-langkah permainan *Busy Book* dengan metode yang tepat dan sesuai pada anak akan membantu mereka mudah memahami materi pembelajaran yang diterapkan. Selain itu peningkatan mutu bahan ajar dengan memperbaiki komponen-komponen media yang kurang menjadi media yang sempurna sehingga dapat di gunakan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Berdasarkan dari hasil tahap uji coba tersebut dinyatakan bahwa apabila permainan *Busy Book* diterapkan dengan langkah-langkah yang baik dan benar maka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B dan berhasil yang terlihat dari masing-masing 15 indikator pada instrument perkembangan kognitif anak rentang usia 5-6 tahun dalam pelaksanaan permainan *Busy Book* .Pada pengembangan tahap I dan II yang presentase di setiap tahapan yang mengalami peningkatan. Pada kategori belum berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 22,5% menjadi 20,8% pada tahap pengembangan II, kategori mulai berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 39,2% menjadi 33 % pada tahap pengembangan II, kategori berkembang sesuai harapan pada tahap pengembangan I mencapai 28,3% meningkat menjadi 30,8% pada tahap pengembangan II dan berkembang sangat baik pada tahap pengembangan I mencapai 10% meningkat menjadi 15,8% pada tahap pengembangan II.

Maka dari itu berdarakan dai hasil penelitian hal ini sesuai dengan pendapat (Umar, 2013) peran media pembelajaran yang bersifat sebagai bahan ajar antara lain: 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna. 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru. 4) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat. 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.

KESIMPULAN

1. Media *Busy Book* yang dibuat memiliki ciri-ciri: (a) berukuran A4 (21 x 29,7 cm), (b) terdiri dari 9 halaman, (c) memuat cerita sederhana bertemakan hewan, (d) gambar dan teks saling berkaitan sesuai dengan sub tema yang digunakan, (e) teks pada media *Busy Book* menggunakan font Segoe UI Black berukuran 24 point, sedangkan ukuran huruf untuk media tempel berukuran 70 point.
2. Penerapan permainan *Busy Book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B yang dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian tahap pengembangan I berada pada kategori mulai terlaksana dengan skor 48% dengan kemampuan kognitif sebesar 54%. Pada pengembangan II pelaksanaan permainan *Busy Book* meningkat menjadi 61 % dan berada pada kategori terlaksana dengan baik dengan kemampuan kognitif anak sebenar 60%. Sehingga pelaksanaan permainan mengalami peningkatan sebesar 13% sedangkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 6%.

REFERENSI

- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran*, Bandung : PT Sarana turotia nurani sejahtera.
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali.
- Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011).

- Novitasari Yesi (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.Vol.2 No.2.<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Novitasari, Y. (2017). *Development of child activity sheet by using the scientific approach at ethnic subtheme to introduce Indonesian cultural variety*. In Proceeding the 1st International Conference on Education Innovation (Vol. 1, No. 1, pp. 116-120).
- Nurfadniati, Habibi, M. M. ., Jaelani, A. K., & Astini, B. N.. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2356>
- Sudirman, Abdul Kadir Jaelani, I Ketut Widiada, Muhammad Tahir, & Radiusma. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4),279-284. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i4.1112>
- Sugiyono., (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R& D)*. Bandung. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulfa, Azra Aulia dan Elva Rahma. 2017. Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Volume 6, No 1. <https://doi.org/10.24036/8121-0934>
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). (Jakarta: Sinar Grafika, 2011).
- Windriani, B. N. ., Jaelani, A. K. ., & Darmiyani, D. (2021). Hubungan Gaya Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siwa Kelas V SDN 5 Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(2), 98-104.<http://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/168>
- Yamin, H. Martinis dan Sanan, Sabri Jamilah. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: GP Press.