

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI**

Oleh:

**ANANTHA DERBYA AZZAHRA
NPM. 2101040002**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2025 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**ANANTHA DERBYA AZZAHRA
NPM. 2101040002**

Pembimbing: Aneka, M.Pd.

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 197904172005012012

Metro, 27 Mei 2025
Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 198311152023212034

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI

Nama : Anantha Derbya Azzahra

NPM : 2101040002

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk diseminarkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, 27 Mei 2025
Pembimbing


Aneka, M.Pd.
NIP. 1983111 5202321 2 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2461/1a-28.1/1/22.009/07/2025

Skripsi dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI, disusun oleh : Anantha Derbya
Azzahra, NPM. 2101040002, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
telah diujikan dalam Ujian Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
pada hari/ tanggal: Senin, 16 Juni 2025.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Aneka, M.Pd

Penguji I : Lia Ricka Pratama, M.Pd.

Penguji II : Eka Mei Ratnasari, M.Pd.

Sekretaris : Ayyesha Dara Fayola, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP. 19600607 200312 2 003

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI

Oleh:

ANANTHA DERBYA AZZAHRA

Penelitian ini memiliki latar belakang permasalahan mengenai perkembangan kognitif yang ditemukan pada saat *pra survey* di TK Al Huda Sumber Sari. Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, proses yang berkaitan seperti peningkatan kemampuan dalam memahami suatu hal, mengolah informasi, mengingat serta memecahkan suatu masalah yang ada disekitar. Permasalahan yang dimaksud yaitu terdapat anak yang belum bisa memahami dan mengenal geometri, warna, sebab akibat, guru memberikan metode pemberian tugas, kekurangan media pembelajaran terkhusus pada perkembangan kognitif anak. Sehingga membuat anak merasa bosan serta tidak tertarik untuk bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran *Busy Board* dalam dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak agar dapat mempermudah guru dan anak dalam belajar.

Penelitian ini bersifat Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu analisis kelayakan kepada ahli media dan ahli materi, serta kepada respons guru dan anak.

Hasil Validasi yang dilakukan oleh validator dan uji produk menunjukkan bahwa media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dikategorikan “Sangat Layak” digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase masing masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 91,67%, ahli materi 96,42%, *respons* guru sebesar 97,22%, *respons* anak sebesar 88,02% dan hasil dari keseluruhan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas. Saran terhadap penelitian ini yaitu dapat dikembangkan pada tema yang menarik lagi untuk media *Busy Board*.

Kata Kunci: Media *Busy Board*, Perkembangan Kognitif, Anak.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BUSY BOARD MEDIA IN SUPPORTING COGNITIVE DEVELOPMENT ABILITIES OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS AT TK AL HUDA SUMBER SARI

By:

ANANTHA DERBYA AZZAHRA

This study has a background problems regarding cognitive development at Al Huda Sumber Sari Kindergarten. Cognitive development is a child's ability to think more complexly. Related processes include improving the ability to understand something, process information, remember, and solve problems that exist around them. The problem in question is that there are children who are unable to understand and recognize geometry, colors, cause and effect, and teacher use the task assignment method, which lack learning media specifically designed for children's cognitive development, causing children to quickly become bored and uninterested in learning. There fore, the development of busy board learning media is needed to support children's cognitive development and make learning easier for both teacher and children.

This research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques that researchers use are observation, interviews, questionnaires and documentation. The analysis techniques used are feasibility analysis to media experts and material experts, as well as to teacher and child responses.

The results of validation conducted by validators and product tests show that Busy Board media in supporting the cognitive development abilities of children aged 4-5 years are categorized as "Very Feasible" to use. This is obtained based on the percentage of each of them, namely media experts of 91.67%, material experts 96.42%, teacher responses of 97.22%, child responses of 88.02% and the results of the whole can be categorized as "Very Feasible". So the conclusion in this study is that Busy Board media in supporting the cognitive development abilities of children aged 4-5 years is very feasible to use during the learning process in class. The suggestion for this research is that it can be developed on an interesting theme again for Busy Board media.

Keywords: Busy Board Media, Cognitive Development, Children.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anantha Derbya Azzahra

NPM : 2101040002

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro 27 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Anantha Derbya Azzahra

NPM. 2101040002

HALAMAN MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ
بِالْعِلْمِ

“Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu, barangsiapa yang menginginkan akhirat hendaklah menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (Dunia dan Akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu” (H.R Ahmad).¹

“Apapun yang terjadi pada saat ini, itulah yang terbaik untuk kita,
maka jalaninlah dengan baik dan penuh ke ikhlasan”.

¹ H.R Ahmad.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdullilahirobil'aalamin, segala puji syukur kepada Allah SWT atas berkatnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, penulis persembahkan dan mengucapkan terima kasih:

1. Kepada kedua Orang tua saya, Ayah Bangun Andito Suryo dan Ibunda Ayen Eli Anti, yang telah mendidik dan merawat serta mencurahkan segala kasih sayang, dengan penuh kesabaran yang tulus ikhlas, Terima kasih yang sangat tidak terhingga atas segala perjuangan, jerih payah, doa, nasihat, dukungan yang terbaik dan tak ada hentinya untuk saya dalam kondisi apapun. Ayah dan Ibunda adalah salah satu penyemangat terbesar saya untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1).
2. Kepada kedua saudari tersayangku Aura Ayu Paramesworo dan Ghandies Azty Rhanita Andito, kakak ucapkan terima kasih sudah menjadi penyemangat kakak agar dapat menyelesaikan studi ini.
3. Kepada orang tersayang Renjana Amerta, Salza Vyka Purnomo, Desta Islamiati, terima kasih banyak sudah membantu, menemani dalam kondisi apapun, memberikan motivasi, nasihat dalam perjuangan studi ini.
4. Kepada Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji serta ungkapan rasa syukur selalu tercurahkan atas Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai syarat dalam Program Strata Satu (1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro , guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.). Peneliti telah menerima banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof.Dr.Hj. Ida Umami, M.Pd.Kons. sebagai Rektor IAIN Metro.
2. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd. sebagai Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Ibu Dr. Zusy Aryanti, M.A. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Alimudin, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Aneka, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Bapak/ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
7. Kepala Sekolah TK Al Huda Sumber Sari.

Namun, peneliti menyadari bahwa baik dalam penyusunan atau penulisan skripsi ini belum mencapai dari kata sempurna. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran berbagai pihak untuk mencapai kesempurnaan.

Metro, 01 Mei 2025
Peneliti,



Anantha Derbya Azzahra
NPM. 2101040002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN ORISINALITAS	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
a. Anak Usia Dini	13
b. Karakteristik Anak Usia Dini	14
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	17
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	21
a. Perkembangan Anak Usia Dini	21
b. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	22
c. Pengertian Kognitif	24
d. Faktor Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	25
e. Indikator Kemampuan Kognitif Anak 4-5 Tahun	27
f. Berfikir Logis	29

3. Media Pembelajaran <i>Busy Board</i>	31
a. Pengertian Media Pembelajaran	31
b. Pengertian <i>Busy Board</i>	32
c. Penggunaan Media <i>Busy Board</i>	33
d. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Busy Board</i>	34
e. Tujuan Media <i>Busy Board</i>	35
B. Kajian Studi yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Desain Uji Coba Produk	46
1. Desain Uji Coba	46
2. Subjek Uji Coba	48
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	57
B. Hasil Validasi	66
C. Hasil Uji Coba Produk	71
D. Kajian Produk Akhir	75
E. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Simpulan tentang Produk	80
B. Saran Pemanfaatan Produk	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Perkembangan.....	28
Tabel 2.2 Kemampuan Kognitif.....	30
Tabel 3.1 Bagan Alir Penelitian	44
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian.....	49
Tabel 3.3 Penilaian Skala Likert	50
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media.....	55
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Respon Guru dan Anak.....	56
Tabel 4.1 Hasil Revisi Produk Ahli Media	70
Tabel 4. 2 Bagian Media <i>Busy Board</i>	76
Tabel 4. 3 Bagian Buku Panduan.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Media <i>Busy Board</i>	33
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Pengembangan.....	41
Gambar 3.2 Desain Uji Coba	46
Gambar 3.3 Teknik Analisis Data.....	52
Gambar 4.1 Tampilan Gambar Sisi A.....	65
Gambar 4.2 Tampilan Gambar Sisi B	65
Gambar 4.3 Tampilan Gambar Sisi C	66
Gambar 4.4 Tampilan Gambar Sisi D.....	66
Gambar 4.5 Persentase Hasil Uji Coba Produk pada Guru dan Anak	73
Gambar 4.6 Persentase Keseluruhan Validasi dan Keseluruhan <i>respons</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	88
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi	89
Lampiran 3 Instrumen Hasil Uji Coba Angket Respons Guru	90
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Anak	91
Lampiran 5 Rubrik Penilaian anak.....	94
Lampiran 6 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	96
Lampiran 7 Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	98
Lampiran 8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi.....	100
Lampiran 9 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	101
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Angket Respons Guru.....	102
Lampiran 11 Hasil <i>Respons</i> Anak terhadap Media <i>Busy Board</i>	103
Lampiran 12 Lembar Konsultasi.....	104
Lampiran 13 Outline	112
Lampiran 14 Alat Pengumpulana Data (APD)	115
Lampiran 15 Rencana Pelajaran Pembelajaran Harian (RPPH)	122
Lampiran 16 Lembar Observasi Anak	124
Lampiran 17 Angket <i>Respon</i> Guru	127
Lampiran 18 Validasi Ahli Media Pertama	130
Lampiran 19 Validasi Ahli Media Ke dua	134
Lampiran 20 Validasi Ahli Materi Pertama	138
Lampiran 21 Validasi Ahli Materi Kedua.....	141
Lampiran 22 Hasil Wawancara Guru.....	144
Lampiran 23 Rubrik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun	146
Lampiran 24 Foto Kegiatan di TK Al Huda Sumber Sari	149
Lampiran 25 Surat Izin <i>Pra Survey</i>	151
Lampiran 26 Surat Izin Balasan <i>Pra Survey</i>	152
Lampiran 27 Surat Bimbingan Skripsi.....	153
Lampiran 28 Surat Tugas	154
Lampiran 29 Surat Izin <i>Research</i>	155
Lampiran 30 Surat Balasan Izin <i>Research</i>	156
Lampiran 31 Surat Telah Melaksanakan <i>Research</i>	157
Lampiran 32 Bebas Pustaka Perpustakaan.....	158
Lampiran 33 Bebas Pustaka Prodi	159
Lampiran 34 Turnitin	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dengan segala keunikan yang dimilikinya menjadikan perhatian dalam dunia pendidikan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi secara optimal. Oleh karena itu, anak usia dini memiliki hak-hak yang harus dilindungi terkait tumbuh kembangnya. Perlindungan terhadap anak merupakan tanggung jawab orang tua, keluarga maupun masyarakat yang ada disekitar. Tujuan dari perlindungan tersebut adalah untuk menjamin keberlangsungan hidup, tumbuh, berkembang dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, terutama pada perlindungan pendidikan anak. Menurut UU No. 23/2002 tentang perlindungan anak, pasal 9 ayat 1: setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pada pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan dimasa depan, jika tidak ada pendidikan manusia akan mengalami kesulitan.²

Pendidikan sebaiknya ditanamkan sejak dini pada anak, sebagai pondasi dasar dari terbentuknya sifat dan kepribadian anak yang memiliki keunikan tersendiri dan harus diperhatikan oleh orang tua. Anak dapat dikatakan unik karena potensi yang dimiliki, untuk mengembangkan potensi anak, orang tua dapat memberikan pelayanan yang sungguh agar potensi yang dimiliki berkembang dengan baik sesuai harapan. Proses perkembangan terjadi secara

² Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 9 Ayat 1.

simultan dengan pertumbuhan, sehingga setiap adanya pertumbuhan pasti akan disertai dengan perubahan fungsional pada anak seperti aspek perkembangan kognitif, sosial emosional, motorik, seni, moral agama dan bahasa.³

Anak usia dini merupakan kelompok anak dalam tahap proses tumbuh kembang. Dengan adanya pendidikan dapat mengoptimalkan perkembangan serta pertumbuhan pada anak. Melalui pendidikan, anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, pada hakikatnya seperti yang dikatakan oleh Howard Gardner bahwa kecerdasan anak sudah ada sejak lahir, setiap anak memiliki pengaruh yang berbeda pada beberapa kecerdasan yang telah diberikan Tuhan dengan begitu pendidikan sangat berpengaruh untuk kecerdasan dan potensi anak agar dapat berkembang baik secara optimal pada kehidupan yang akan datang, salah satunya yaitu pada perkembangan kognitif.⁴

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks. Proses yang berkaitan seperti peningkatan kemampuan dalam memahami suatu hal, mengolah informasi, mengingat serta memecahkan suatu masalah yang ada dilingkungan sekitar. Menurut Piaget, dalam kutipan Novia Istiqomah dan Maemonah kognitif merupakan cara untuk beradaptasi dalam mendefinisikan objek yang ada dan terjadi di lingkungan sekitar, seperti pada proses mengingat, pengambilan keputusan, pemecahan masalah.⁵ Kognitif merupakan kemampuan yang merujuk pada proses berfikir yang berperan penting

³ Rini Novianti Yusuf et al., "Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi TumbuhKembang Anak", *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 1, no. 1 (2023): 37–44.

⁴ Howard Gardner, *Multiple Intelligences after Twenty Years* (American Educational Research Association, Chicago, 21 April 2003). 15.

⁵ Novia Istiqomah dan Maemonah (ed.), tentang Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget", *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021): 151.

dalam kehidupan sehari-hari. Seperti pada kemampuan memahami suatu hal yang ada disekitar, dapat mengolah informasi yang didapat sehingga anak dapat membedakan kalimat perintah dan kalimat tanya. Selain itu, anak dapat memecahkan suatu masalah dalam kegiatan yang dilakukannya. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana yang nyaman dan tidak membosankan dalam belajar. Selain itu, pendidik juga harus bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik untuk anak. Media Pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan pesan atau isi pelajaran yang dirancang sesuai dengan tahapan usia anak. Sehingga dapat membantu mendorong tercapainya suatu proses kegiatan belajar mengajar dikelas, mempermudah peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran baru.

Hasil *pra survey* pertama yang peneliti lakukan pada Rabu, 07 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB, di TK Al Huda Sumber Sari, Kec. Lampung Selatan. Terlihat bahwa di TK Al Huda Sumber Sari terdapat 4 kelas yang terdiri dari TK A, B1, B2 dan B3. Terdiri dari empat guru dan satu kepala sekolah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa majalah, poster abjad, poster angka, bola warna, balok geometri, puzzle dan permainan *indoor* seperti ayunan, jungkat jungkit, dan ayunan putar. Peneliti memilih kelas TK A sebagai objek dari penelitian dikarenakan permasalahan kognitif yang terjadi, di TK A terdiri dari 16 anak, dengan rincian sembilan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan. Kegiatan pembukaan kelas diawali dengan kegiatan baris berbaris didepan kelas, anak memasuki kelas satu persatu dengan menunjukkan kebersihan

kuku. Kegiatan ini rutin dilakukan karena bertujuan untuk mengajak anak belajar disiplin dan kebersihan pada anggota tubuhnya. Sebelum memulai kegiatan belajar guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* sebagai pemanasan untuk melatih fokus pada anak sebelum belajar. Kegiatan belajar mengajar dilakukan pada pukul 08:00 hingga pukul 09:10 lalu istirahat dan pulang pada pukul 10.00 WIB.⁶

Kegiatan *pra survey* kedua dilakukan pada hari rabu, 14 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB, peneliti melakukan penelitian di kelas A TK Al Huda. Kegiatan pembuka tidak terlewatkan dengan kegiatan baris berbaris didepan kelas dengan memeriksa kebersihan kuku. Setelah kegiatan anak memasuki kelas dan melakukan kegiatan belajar yang diawali dengan *ice breaking* lalu belajar mengenai bentuk geometri. Peneliti menemukan permasalahan ketika guru mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada dipapan tulis, dari jumlah tersebut ada dua anak yang mengalami masalah dalam perkembangan kognitif, anak berinisial A dan anak perempuan berinisial B belum dapat menyebutkan secara ulang bentuk geometri yang telah dipaparkan oleh guru. Setelah waktu istirahat selesai peneliti menemukan permasalahan kembali pada dua anak perempuan dari 16 anak, dalam permainan melompat hulahop pada kertas berwarna sesuai dengan instruksi yang telah diberikan guru. Ketika guru mengucapkan perintah bahwa anak harus melompat ke kertas yang berwarna hijau untuk dilewati dan disinggahi anak. Namun, anak malah melompat ke hulahop pada kertas berwarna merah, dari tiga kertas berwarna yang benar hanya tiga

⁶ “Hasil Pra Survey Senin, 07 Agustus 2024, pukul 09:15 WIB di TK Al Huda, Sumber Sari, Lampung Selatan.

warna dari lima kertas berwarna, yang dapat dua anak perempuan itu lewati begitu seterusnya hingga anak mencapai *finish*.⁷

Kegiatan *pra survey* ketiga dilakukan pada hari Sabtu, 14 September 2024 pukul 08.00 WIB, peneliti melakukan penelitian di kelas A TK Al Huda. Kegiatan pembuka tidak terlewatkan dengan kegiatan baris berbaris didepan kelas dengan memeriksa kebersihan kuku. Setelah kegiatan dilakukan, anak memulai kegiatan belajar yang mengajar dikelas dengan diawali dengan *ice breaking*. Setelah kegiatan, peneliti menemukan permasalahan pada satu dari 16 anak yang ada dikelas. Terdapat satu anak perempuan berinisial A yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan karena tertidur dikelas, ketika dibangunkan anak tersebut bangun dan tidur kembali. Sehingga pada akhir pembelajaran pertama anak dibangunkan karena jam belajar akan selesai. Setelah jam kedua dimulai anak diajak untuk mengulang kegiatan apa yang tadi dilakukan. Anak yang lain dapat menjelaskan bersama-sama namun, anak perempuan bernisial A yang tidur di kelas hanya dapat terdiam tidak dapat menjawab. Ketika anak ditanya guru “kenapa kok diam saja nak, tadi kita mengerjakan apa ya?”. Namun, anak tersebut hanya terdiam karena tidak mengetahui kegiatan apa yang dikerjakan tadi. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang telah dilakukan tadi dengan anak yang tertidur. Kemudian guru bertanya “kenapa tadi adik tidak dapat menjawab kegiatan yang dilakukan sebelum

⁷ “Hasil Pra Survey Rabu, 14 Agustus 2024, pukul 09:10 WIB, di TK Al Huda Sumber Sari, Lampung Selatan.

istirahat?”. Namun, anak hanya terdiam saja tidak berani menjawab pertanyaan guru dan terlihat bingung.⁸

Berdasarkan hasil *Pra survey* yang sudah peneliti lakukan dapat dilihat, bahwa anak mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif yang belum berkembang secara optimal, yang seharusnya anak usia 4-5 tahun menurut teori Piaget dalam perkembangan kognitif sudah dapat merepresentasikan suatu hal dengan kata-kata dan gambar, mengingat warna pada suatu benda, dan dapat memecahkan masalah melalui media gambar.⁹ Akan tetapi yang terjadi di lokasi TK Al Huda Sumber Sari anak belum bisa mencapai perkembangan kognitif dengan optimal dalam mengolah dan mengingat informasi. Melihat dari permasalahan tersebut, maka seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi masalah. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menambah media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Pada hakikatnya kegiatan anak adalah bermain, menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD pada pasal 5 nomor 9: belajar melalui bermain sebagaimana dimaksud pada ayat 8 merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain.¹⁰

Pada prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini adalah dengan bermain. Sebagai orang awam mengetahui bermain sama

⁸ “Hasil Pra Survey Selasa, 14 September 2024, pukul 09:00 WIB, di TK Al Huda, Sumber Sari, Lampung Selatan.

⁹ Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.”, 122”

¹⁰ Kemendiknas, “Permendikbud No 146 Tahun 2014,” *Permendikbud Republik Indonesia* 8, no. 33 (2014): 37.

seperti halnya membuang waktu, namun tanpa disadari bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat diterima dan disimpan dimemori anak dengan baik, diharapkan dengan ini dapat menciptakan pola hasil guna perkembangan yang baik bagi anak. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat bermanfaat dalam menstimulasi rasa keinginan anak dalam belajar dengan adanya media pembelajaran dapat membantu interaksi guru dan anak sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien.¹¹ Dengan adanya media sangat mempermudah anak dan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Adanya permasalahan tersebut peneliti mencoba membuat pengembangan media pembelajaran *Busy Board* dengan tambahan inovasi baru yang digunakan untuk menunjang perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Media *Busy Board* diambil dari kata *Busy* yang berarti sibuk, sedangkan *Board* memiliki arti papan. Jadi, *Busy Board* adalah media belajar yang berasal dari papan dan memiliki beberapa permainan yang dapat menyibukkan anak dengan kegiatan belajar melalui bermain.¹² Media tersebut dapat menjadi sebuah solusi untuk membantu para anak untuk menciptakan media belajar menyenangkan dan menarik. Karena setiap media pembelajaran dapat menciptakan kondisi suasana dan situasi pembelajaran yang *konkret*.¹³

¹¹ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325.

¹² Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari, "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 10339–10347.

¹³ Dadan Suryana R. Rupindah, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2022): 49–58.

Media *Busy Board* berawal hanya dari papan yang rata dan berukuran cukup lebar dengan berisikan berbagai macam benda yang ada di lingkungan sehari-hari sertatelah dimodifikasi menjadi permainan anak. Kemudian peneliti membuat pembaharuan dari media *Busy Board* yang awalnya hanya sebuah papan lebar menjadi sebuah *box* yang berukuran cukup besar yang pada setiap sisi luarnya terdapat jenis permainan yang bertujuan untuk membuat anak sibuk bermain dan belajar seperti penjelasan dari Annisa Putri Dimas dan Nur Akmal mengenai permainan media *Busy Board* dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenali benda-benda yang ada disekitar, mengenal angka, warna melalui media *Busy Board*.¹⁴ Sesuai dengan kemampuan perkembangan kognitif pada anak. Dengan ini peneliti mengembangkan media *Busy Board* untuk menunjang aspek perkembangan kognitif pada anak. *Busy Board* yang peneliti buat memiliki tampilan yang menarik dan berwarna, berbentuk seperti *box* yang memiliki beberapa media permainan 3D. Sehingga dapat menunjang perkembangan kognitif anak usia dini di TK Al Huda Sumber Sari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan beberapa masalah, yaitu:

1. Terdapat anak yang belum bisa memahami dan mengenali bentuk geometri.
2. Terdapat anak yang belum bisa memahami dan mengenal warna.
3. Terdapat anak yang belum bisa mengetahui sebab akibat yang terjadi pada dirinya sendiri.

¹⁴ Annisa Putri Dimas and Nur Akmal, "Pengenalan Permainan *Busy Board* Untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini Di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar," *Jurnal Dedikasi* 24, no. 1 (2022): 39–42.

4. Terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran karena kurangnya media khusus untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka peneliti memberikan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilaksanakan.

Adapun hal-hal yang dibatasi dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pengenalan Media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini. Metode pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengembangkan produk *Busy Board* hanya sampai pada tahap pengembangan.
2. Validasi yang digunakan adalah validasi dari dua ahli yakni, validasi ahli materi dan validasi ahli media.
3. Produk diuji coba oleh guru kelas dan anak dikelompok A dengan jumlah 16 anak, dengan rincian sembilan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan di TK Al Huda Sumber Sari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber sari.

2. Bagaimana kelayakan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
3. Bagaimana *Efektivitas* penggunaan media *Busy Board* dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran *Busy Board* terhadap terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
2. Menganalisis kelayakan media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
3. Menganalisis *efektivitas* media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Manfaat produk yang dikembangkan secara teoritis yaitu dapat mempermudah guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Selain itu dapat mempermudah anak dalam mengenal warna, bentuk, memecahkan suatu masalah dan mengenal fungsi dan beberapa benda asing yang jarang digunakan anak. Dengan adanya media ini guru dapat lebih mudah melatih perkembangan kognitif anak.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.

1. Media Pembelajaran *Busy Board* (Papan Sibuk).
2. Memiliki tampilan seperti *Box* yang memiliki 4 sisi sebagai tempat media belajar.
3. Setiap sisi papan terdapat beberapa jenis media bermain.
4. Media *Busy Board* berukuran 40x40 dan memiliki ketebalan 5mm.¹⁵
5. Berwarna biru.
6. Media *Busy Board* memiliki tampilan yang menarik.
7. Bentuk Media *Busy Board* dari segi desain:
 - a. Media memiliki empat sisi papan bagian samping dan satu sisi dibagian atas dan bawah.
 - b. Sisi A : Terdapat permainan jendela geser, membuka menutup, mengunci pintu dan menutup bagian dari kancing dan resleting.
 - c. Sisi B : Terdapat permainan geometri gantung yang menarik, mencocokkan warna pada papan.
 - d. Sisi C : Terdapat permainan untuk mengurutkan benda berbentuk lingkaran dari ukuran kecil, sedang hingga besar.
 - e. Sisi D : Terdapat baut kecil yang dibuat seaman mungkin, untuk permainan mengenal bentuk geometri.
 - f. Bagian atas sebagai gagang media *Busy Board*.
 - g. Bagian bawah sebagai tatakan media *Busy Board*.

¹⁵ Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti, "Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini," *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* (2021): hlm 53.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

a. Anak Usia Dini

Anak adalah amanat yang diberikan Tuhan kepada manusia yang memiliki ukuran mungil dan memiliki banyak sifat unik. Anak usia dini memiliki sifat yang unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda dengan memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri-sendiri, misalnya, ada anak berbakat menyanyi ada pula yang berbakat menari, bermusik, berbahasa dan olahraga. Pada tahap ini anak usia dini mengalami tahap pertumbuhan serta perkembangan fisik maupun mental yang sangat pesat. Proses tumbuh kembang pada anak terjadi sangat pesat karena hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Anak usia dini berada pada usia 0-8 tahun, pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek dalam rentang kehidupan pada manusia.¹⁶ Maka dari itu pada masa ini biasa dikatakan dengan masa *Golden Age* atau masa emas pada pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada otak fisik.

Anak usia dini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, kualitas hidup memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa. Pada masa "*Golden Age*".Orang tua memegang peranan penting

¹⁶ Ahmad Susanto, "Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)", (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).h.1.

dalam menciptakan lingkungan dalam memotivasi anak untuk lebih siap menghadapi berbagai tantangan dimasa yang akan mendatang. Orang tua perlu memahami anak, mereka memiliki dunianya masing-masing yaitu dunia bermain.¹⁷ Oleh karena itu, maka wajar saja jika kegiatan sehari-hari anak hanyalah bermain daripada belajar. Dengan bermain sambil belajar anak tanpa disadari belajar menggunakan fisik dan otaknya. Karena dapat diketahui bermain itu juga adalah belajar bagi mereka. Anak pun suka meniru kegiatan yang dilakukan orang dewasa. Maka dari itu, sebagai orang dewasa wajib memberikan contoh nyata atau sebuah keteladanan yang baik pada anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya anak usia dini adalah individu yang berusia dari 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi, sifat unik, tidak memiliki rasa lelah dan kegiatan yang disukainya adalah bermain. Anak adalah manusia berbentuk kecil yang memiliki potensi dan harus dikembangkan. Masing dari anak memiliki karakteristik tertentu dan khas.¹⁸ Pada saat inilah anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang pesat, maka dari itu pada masa ini atau yang biasa disebut dengan masa "*Golden Age*" atau masa emas yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan hidup manusia.¹⁹ Periode awal anak usia dini disebut dengan masa yang kritis dan sensitive yang

¹⁷ Ahmad Susanto, "*Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai*" Aspeknya, Cetakan ke. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014).

¹⁸ Lia Ricka Pratama, Uswatun Hasanah, Revina Rizqiyani, "*Multiple Intelligences*" (Lampung: Laduny Alifatama, 2021).

¹⁹ Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).

akan membentuk sikap, nilai, dan pola perilaku anak pada masa yang akan datang. Lingkungan sekitar merupakan tempat bermain yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Karena anak adalah makhluk yang suka dan pandai dalam meniru peristiwa yang ada disekitarnya, akan tetapi anak belum bisa memahami atau mengerti baik atau tidaknya peristiwa yang ditiru, yang dimaksud dengan lingkungan mencakup dengan lingkungan keluarga, pendidikan dan lingkungan masyarakat.²⁰

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Masa usia dini adalah masa kecil ketika anak mempunyai ciri khusus dalam berperilaku. Anak memiliki ukuran badan yang lebih *mungil* serta tingkahnya yang lucu. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa anak usia dini memiliki keunikan tersendiri. Perilakunya berbeda dengan usia di atasnya, dikarenakan anak berada difase tumbuh kembang yang pesat. Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Anak usia dini bersifat unik

Setiap anak memiliki perbedaan satu sama dengan yang lainnya dan tidak akan memiliki keunikan yang sama, meskipun mereka kembar identik. Anak memiliki keunikan tersendiri seperti pada saat belajar, minat, kesukaan. Keunikan yang ada pada anak merupakan bawaan masing-masing sejak lahir.

²⁰ Ika Sulistiyawati, "Usia 0-24 Bulan Merupakan Masa Kritis Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak". 5, no. 1 (2020): 16–21.

2) Anak usia dini berada dalam masa potensial

Anak usia dini sering dikatakan sebagai masa “*Golden Age*” yaitu masa keemasan atau masa baik yang paling potensial untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewatkan dengan tidak baik maka, akan sangat berpengaruh untuk kehidupan yang akan datang.

3) Anak usia dini bersifat relatif spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak dapat pandai berpura-pura. Mereka akan lebih leluasa dalam menyatakan isi pikirannya serta perasaannya saat ini.

4) Anak usia dini bersifat aktif dan energik

Anak usia dini selalu bergerak tidak pernah berhenti kecuali sedang terlelap dalam tidur. Selama terjaga dalam tidurnya anak seolah olah tidak pernah merasakan lelah, bosan dan berhenti, apalagi jika didepannya terdapat kegiatan baru yang menantang. Namun ini jika anak berada difase seperti ini dapat dikatakan anak sehat. Salah satu ciri anak tidak sehat adalah tidak aktif dalam bergerak atau energik.²¹

5) Anak bersifat egoisentris

Anak selalu memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Mereka berpikir bahwasannya semua benda yang diinginkannya dan ada disekelilingnya adalah miliknya. Karena ia

²¹ Husnuzziadatul *Khairi*, “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 - 6Tahun,” *Warna 2, no. 2 (2018): 15–28.*

melihat dari sudut pandang dan kepentingan hanya untuk dirinya sendiri.²²

6) Anak suka berimajinasi dan fantasi yang tinggi

Anak usia dini memiliki daya imajinasi dan fantasi yang tinggi hingga terkadang orang dewasa tidak percaya dan menganggapnya bohong. Namun hal ini sesungguhnya karena mereka suka membayangkan hal-hal yang diluar logika sehingga menjadi sebuah imajinasi.²³

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya karakteristik pada anak usia dini itu berbeda dengan remaja ataupun orang dewasa. Mereka memiliki berbagai sifat unik yang dituangkan dalam tingkah lakunya, kegiatannya. Apapun yang dilakukan anak usia dini sangat nyata terlihat bahwa anak memiliki sifat atau potensi yang harus diperhatikan. Karena anak memiliki karakter yang sangat aktif, dinamis, antusias serta rasa ingin tahu yang tinggi, mereka seolah olah tidak pernah berhenti untuk bereksplorasi belajar dilingkungan, tidak memiliki rasa lelah. Memiliki sifat egoisentris yang sangat tinggi, mereka menginginkan apapun itu walau bukan miliknya. Anak sangat suka berimajinasi suatu hal yang tidak dapat diterima nalar dengan baik, berfantasi yang tidak masuk akal hingga tidak dapat terpecahkan pada pemikiran orang dewasa. Itu

²² Dadan Suryana, *"Perkembangan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran"*, Cetakan Pe. (Jakarta: Kencana, 2021).

²³ Rina Nurasyiah and Cucu Atikah, *"Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini,"* *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (2023): 75.

semua adalah karakteristik dari anak yang perlu diketahui. Bahwa anak itu adalah makhluk yang super unik.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pendidikan pada anak usia dini harus dijalankan sesuai dengan karakteristik serta tingkat perkembangan anak sehingga proses pendidikan berjalan dengan baik. Berikut merupakan aspek yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini sebagai berikut.

1) Perkembangan Fisik Motorik Kasar dan Halus

Perkembangan fisik merupakan pertumbuhan serta perubahan yang terjadi ditubuh. Perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh akan sangat terlihat dengan cepat. Sedangkan perkembangan motorik merupakan perubahan yang terjadi secara progresif pada kontrol dan kemampuan dalam melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan pengalaman.²⁴ Dapat dikatakan fisik motorik merupakan perkembangan yang berperan sangat penting bagi anak, karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur awal untuk mengetahui tumbuh kembang pada anak. Oleh sebab itu perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah seperti melalui panca indera dan perubahan pada anak. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua macam yaitu, Perkembangan fisik motorik halus dan Perkembangan fisik motorik kasar yaitu:

²⁴ Rohyana Fitriani and Rabihatun Adawiyah, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age 2*, no. 01 (2018): 25.

- a) Perkembangan fisik motorik halus adalah perkembangan yang bersangkutan dengan keterampilan fisik seperti otot kecil dan koordinasi mata tangan. Usia pada anak berpengaruh pada konsentrasi saat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus anak, semakin muda akan semakin lama begitu sebaliknya. Sebagai contoh, anak dapat memegang pensil, anak mengikat tali sepatu saat menggunakan sepatu jika berada disekolahan, anak dapat memegang sendok serta menulis.²⁵
- b) Perkembangan fisik motorik kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Sebagai contoh, menggunakan otot besar seperti menggerakkan lengan, melompat, berlari, dan berjalan.²⁶

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak merupakan tahap perubahan pada kemampuan kognisi anak seperti, pikiran, daya ingat dan pengelolaan informasi, memecahkan masalah dan merencanakan sesuatu. Tahap kognitif dimulai dari usia 0 hingga usia dimana anak tidak mengalami perkembangan atau perubahan lagi.²⁷ Perkembangan kognitif merupakan kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar dalam memahami peristiwa. Kognitif juga biasa disebut aktivitas yang

²⁵ Hikmatul Hayati, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tetebatu," *Nusantara* 1, no. 20 (2019): 222–223.

²⁶ Nurul Mukhlisa and selia dwi Kurnia, "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," *Educhild* 2, no. 1 (2020): 65–75.

²⁷ Leny Marinda, "Kognitif Dan Problematika," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.

berkaitan dengan mental yang membuat anak dapat memahami, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa.²⁸

3) Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi serta berinteraksi satu dengan yang lainnya. Bahasa sangat memegang peranan terpenting di kehidupan. Dengan bahasa kita dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain.²⁹ Anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang luar biasa. Sejak lahir hingga anak berusia enam tahun ia tidak pernah belajar bahasa, apalagi kosakata secara khusus, tetapi pada tahap akhir masa usia dininya, rata-rata anak usia dini sudah menyimpan lebih dari 14.000 Kosakata. Sehingga pada tahap selanjutnya anak mampu menambah kosakata secara baik dan mandiri dalam bentuk komunikasi yang baik.³⁰

4) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan Sosial Emosional merupakan perkembangan yang terjadi pada diri sendiri, setiap manusia memiliki aspek perkembangan social dan emosional, keduanya sangat berpengaruh. Pada perkembangan sosial yaitu kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dapat bersosialisasi dengan baik. Sedangkan

²⁸ Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

²⁹ Arnianti, "Teori Perkembangan Bahasa," *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019): 139–152..

³⁰ Heryani Kholilullah, Hamdan, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan* 10, no. Juni (2020): 75–94.

emosi adalah kemampuan anak untuk mengendalikan berbagai emosi seperti sedih, bahagia, gembira, menangis.³¹

5) Perkembangan Seni

Perkembangan seni merupakan aspek kemampuan dalam mengeksplorasi, mengekspresikan diri dan berimajinasi dalam karya seni. Perkembangan ini juga sangat penting untuk distimulasi sejak dini karena dapat membantu menumbuhkan kreativitas serta potensi yang baik pada anak. Ada beberapa macam kegiatan yang dapat dilakukan untuk perkembangan seni yaitu seperti, mendongeng, menggambar, kegiatan menempel, benyanyi.³²

6) Perkembangan Moral Agama

Moral berasal dari kata “*Mos*” yang berarti cara atau adat istiadat. Selain itu Moral diartikan sebagai “kesusilaan”, moral merupakan suatu hal yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan yang positif sesuai dengan norma atau aturan yang telah ditentukan.³³ Pendidikan moral dapat dikenalkan sejak usia dini sebagai upaya pembentukan generasi yang baik dari spiritual dan memiliki adab sopan santun dalam moral. Kecerdasan Spritual ini harus dimiliki oleh semua anak, karena sangat berpengaruh dalam

³¹ Ade Lasma Harianja, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4871–4880.

³² Neka Suhardin Henny, Rachman Saleh, Marwah, Asma Kurniati, “Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din* 6, no. 3 (2023): 68–76.

³³ Ralph Adolph, “Pengertian Nilai Moral Dan Agama” (2016): 1–23.

kehidupan dimasa depan.³⁴ Perkembangan moral dan agama adalah kemampuan seseorang untuk berperilaku dan bersikap berdasarkan nilai-nilai moral dan agamanya. Nilai moral berkaitan dengan baik buruknya tingkah laku, sedangkan nilai agama berkaitan dengan baik buruknya hubungan dengan sesama manusia dan Tuhan. Dengan itu ini adalah salah satu aspek yang harus distimulasi sejak dini.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan sebuah proses perubahan kualitatif dan kuantitatif dalam rentang kehidupannya dimulai dari konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak masa anak, masa remaja hingga masa dewasa. Dapat juga diartikan perkembangan merupakan suatu proses perubahan pada diri seseorang baik dari fisik maupun psikis untuk menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan.³⁵ Perkembangan tidaklah terbatas pada pertumbuhan semakin membesar, melainkan didalamnya terdapat serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus yang bersifat tetap dalam menuju kematangan. Perkembangan anak sangat perlu didukung oleh keluarga dan lingkungan sekitar, supaya tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan baik secara optimal dan kelak dapat menjadi manusia yang berkualitas dan menjadi insan yang berguna bagi bangsa dan dirinya

³⁴ Nur Fauziah Mhd. Habibu Rahman, Rita Kencana, "Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini", ed. Ria Astuti (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020).

³⁵ Salma Rozana Dkk, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. Nur Kholik (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020).

sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwasanya perkembangan adalah sebuah proses dalam kehidupan pada diri seseorang baik dari fisik maupun psikis menuju proses kedewasaan dan kematangan yang berlangsung pada anak.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tahapan perkembangan adalah periode waktu dalam manusia. Berikut adalah tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut piaget terdapat 4 tahapan sebagai berikut:

1) Tahap sensori (*Sensori motor*)

Pada perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada anak usia umur 0-2 tahun. Pada perkembangan ini terdapat kata kunci *decentration* yang artinya pada anak usia ini tidak dapat memisahkan diri dengan lingkungannya sekitar. Pada tahap ini pemikiran anak mulai dapat melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran, sentuhan serta segala sesuatu tentang inderanya. Pada saat ini penting dalam perkembangan pada intelegensinya. Pemikiran anak bersifat praktis dan sesuai dengan lingkungan sekitar.³⁶

2) Tahap pra operasional

Pada tahap ini fase perkembangan kognitif terjadi pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Dengan meningkatnya pemikiran simbolis pada anak dapat mempresentasikan kata-kata dan gambar. Pada tahap ini

³⁶ Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.",tt.

anak dapat melakukan suatu hal dengan meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbiolisasi.³⁷

3) Tahap Operasional Konkret

Pada tahap ini fase perkembangan terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini pemikiran anak jauh lebih baik dibanding fase pra operasional mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penaran. Anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa yang kongkret dan dapat mengklafisikan benda-benda kedalam bentuk yang berbeda, dalam menyelesaikan sebuah maslah akan ditangani dengan sigap.³⁸ Namun pada tahap ini kemampuan untuk mengklasifikasikan sudah ada namun belum dapat memecahkan. Anak belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak melalui media peraga kongkret.³⁹

4) Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini fase perkembangan dimulai pada usia 11 tahun sampai dengan dewasa. Pada fase ini dapat dikenal dengan masa remaja. Ketika remaja dapat berpikir secara abstrak, logis dan lebih idealistik. Pada tahap ini anak sudah mulai memikirkan pengalaman kongkret serta memikirkan secara lebih abstrak, idealis dan logis.

³⁷ Suharnis Suharnis, "Perkembangan Kognitif Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Musawa: Journal for Gender Studies* 13, no. 2 (2021): 170–202.

³⁸ Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 253–263.

³⁹ I Nyoman Murdiana and Muh Hasbi, "Pelatihan Penggunaan Media Kongkret Dalam Penanaman Konsep Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat Training on the Use of Concrete Media in Embedding Concepts in Integer Count Operation" 10, no. 1 (2022): 13–26.

c. Pengertian Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing yang* berarti mengetahui. Secara luas *cognition* adalah penggunaan atau penataan pengetahuan dengan kemampuan belajar berpikir, kemampuan untuk mempelajari keterampilan dengan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁴⁰ Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kognisi dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan yang faktual yang empiris.⁴¹ Kognitif merupakan suatu proses dalam menghubungkan atau menilai suatu kejadian yang terjadi, kognitif berhubungan dengan kecerdasan seseorang yang ditandai dengan berbagai minat, terutama ditunjukkan ke ide dalam belajar. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak untuk menguasai pengetahuan umum yang sangat luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan bermasyarakat.⁴² Kognitif adalah cara anak untuk beradaptasi dan mendefinisikan sebuah objek kejadian yang ada dilingkungan berkaitan seperti peningkatan kemampuan dalam memahami suatu hal, mengolah informasi, mengingat serta memecahkan suatu masalah yang ada

⁴⁰ Konstatinus Dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. Konstatinus Dua Dhiu, PT Nasya E. (Pekalongan, 2021).

⁴¹ Ibid.

⁴² Yesi Novitasari and Mohammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 805.

dilingkungan sekitar.⁴³ Seperti yang dikatakan Vygotsky bahwa kemampuan kognitif mengembangkan konsep yang lebih sistematis, logis dan rasionalis sebagai untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan dan melakukan sesuatu dengan kapasitas alaminya. Kognitif dalam pengertian luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuannya.⁴⁴

d. Faktor Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun perkembangan kognitif menurut Piaget dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1) Faktor Hereditas

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat schopenhaur, berpendapat bahwa manusia lahir telah membawa masing-masing potensi tertentu yang dimiliki yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Sudah ditentukan pula bahwasannya intelegensi pada anak sudah ditentukan sejak lahir 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empiris locke berpendapat bahwasannya manusia dilahirkan dalam keadaan suci ibarat seperti kertas kosong

⁴³ Istiqomah and Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget."

⁴⁴ Ivo Retna Wardani Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis, "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 332–346.

belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Dimana ketika didunia disitulah anak akan mengisi kertas kosong tersebut. Perkembangan manusia sangatlah ditentukan dengan keadaan lingkungan sekitar, karena banyak pengalaman yang akan ditemukan atau didapat dilingkungan.

3) Faktor kematangan

Setiap manusia memiliki organ seperti psikis dan fisik. Dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya secara masing-masing. Faktor kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.⁴⁵

4) Faktor Minat dan Bakat

Minat dapat diartikan sebagai keleluasaan manusia untuk berpikir divergen yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode dalam memecahkan suatu masalah. Dapat bebas memilih masalah sesuai dengan kebutuhan. Selain itu faktor minat dan bakat adalah kemampuan bawaan yang harus dilatih dan dikembangkan agar terwujud. Bakat dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan.⁴⁶

Dari ke 6 faktor di atas dapat disimpulkan bahwasannya faktor yang paling berpengaruh adalah faktor keturunan dan lingkungan. Karena bisa jadi anak memiliki tingkat perkembangan kognitif yang muncul karena gen yang dimiliki oleh kedua orang tuanya. Dengan begitu, secara

⁴⁵ Lissya Whildan, "Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget," *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 11.

⁴⁶ Berkat Karunia Zega and Wahyu Suprihati, "Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak," *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (2021): 17–24.

tidak langsung anak telah memiliki modal intelegensi yang baik dari gen orang tuanya, selain itu faktor lingkungan juga berpengaruh sebagai faktor pendukung perkembangan kognisi anak. Seperti contoh seorang anak yang bisa menghafal al-qur'an dikarenakan kedua orang tuanya adalah seorang hafidz dan tinggal dilingkungan religi, menuntut kemungkinan anak tersebut akan lebih unggul pada bidang religi.

e. Indikator Kemampuan Kognitif Anak 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan pada otak dan fungsi otak pada anak, kecepatan perkembangan otak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif. Fungsi otak berfikir dapat berpengaruh karena perkembangan pada otak yang digunakan untuk berfikir, mengetahui, memahami, menganalisis, memiliki ide, bernalar, berkefektifitas dan bertindak. Perkembangan pada otak dibagi menjadi dua bagian yaitu, otak kanan dan otak kiri. Perkembangan otak kanan meliputi kemampuan berfikir holistic, non-linier, non-verbal, intuitif, imajinatif dan kreatifitas. Sedangkan perkembangan otak kiri meliputi kemampuan berfikir rasionalis, ilmiah, logis, analitis, dan berkaitan dengan kemampuan membaca. Tentunya pada setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda baik kemampuan dalam bernalar, berfikir logis, mengingat, menghafal, memahami dan menganalisis.⁴⁷ Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini dalam permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang indikator pencapaian

⁴⁷ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37.

perkembangan anak usia 4-5 tahun, terdapat beberapa indikator yang difokuskan menjadi sub indikator kognitif. Berikut adalah kemampuan kognitif anak dalam menggunakan media *Busy Board*.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun.

Lingkup Perkembangan	Indikator Capaian
Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). 3. Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang dsb). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 7. Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).
Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna ukuran. 2. Mengetahui gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 4. Mengetahui pola (ABC-ABC) dan mengulanginya. 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi urutan atau warna.

Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. 2. Mengenal konsep bilangan. 3. Mengenal lambang bilangan. 4. Mengenal lambang huruf.⁴⁸
-------------------	--

Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dinimenunjukkan tiga lingkup perkembangan dengan beberapa banyaknya sub indikator yang ada. Peneliti memfokuskan pada satu ruang lingkup perkembangan yaitu pada ruang lingkup perkembangan belajar dalam berfikir logis. Menurut Jean Piaget, anak pada umur dua hingga tujuh tahun berada pada tahap pra operasional, selama periode ini anak dapat berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif. Pada tahap ini merupakan masa awal anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya.⁴⁹

f. Berfikir Logis

Kemampuan berfikir logis merupakan kemampuan dalam mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab serta akibat yang terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya dalam menyampaikan tetang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya melalui berbagai karya. Berpikir logis sering dikenal dengan berpikir abstrak, suatu bentuk

⁴⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014," 2014.

⁴⁹ N. M. Salwaa et al., "Penerapan Teori Perkembangan Mental Jean Piaget Terhadap Hukum Kekekalan Volume," *In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 6 (2023): 424–430.

berpikir yang lebih tinggi.⁵⁰ Kemampuan berfikir logis perlu distimulus dan dikembangkan, melalui proses perkembangan yang bermakna dan dilakukan secara sederhana. Berikut adalah aspek kemampuan berfikir logis pada anak usia 4-5 tahun dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kemampuan Kognitif

Lingkup Perkembangan	Capaian Indikator	Sub Indikator
Berpikir Logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.	Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda.
		Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya.
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran.
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna.
		Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit.
		Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran dari kecil, sedang, besar. ⁵¹

Seperti yang dapat dilihat pada tabel 2.2 bahwa pada aspek lingkup perkembangan memiliki beberapa sub indikator yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pencapaian anak pada usia 4-5. Karena sesuai dengan standar nasional pendidikan anak usia dini nomor 137 tahun 2014 anak usia 4-5 tahun pada tahap ini anak dapat berfikir logis, dapat mengenal sebab akibat, lalu dapat menceritakan ulang sesuatu peristiwa yang terjadi, dapat

⁵⁰ Fitria Ulfah and Citra Nuraffiyah, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Di Kelas A PAUD KOBER Birulwaliden Kecamatan Cilawu Garut)," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 1, no. 2 (2022): 1-8.

⁵¹ Neng Gina Ashilah, Ine Nirmala, and Nida'ul Munafiah, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Nurul-Ilmi," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 1-9.

mengklasifikasikan benda yang ada disekitarnya seperti bentuk warna, ukuran, dan teksturnya.⁵²

3. Media Pembelajaran *Busy Board*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang dapat digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah secara efektif yang dapat digunakan oleh guru dalam mencapaitujuan yang diinginkan.⁵³ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu anak yang bertujuan untuk menstimulus anak agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya dalam komponen terdapat lima pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk meningkatkan *skill*. Dengan adanya lima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi terhadap hasil pencapaian pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.⁵⁴

⁵² *Ibid.*

⁵³ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294.

⁵⁴ Muhammad Hasan et al., “Media Pembelajaran,” in *Tahta Media Group*, 2021, 29–31.

Seperti yang dijelaskan para ahli dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah suatu komponen atau alat yang digunakan untuk membantu menstimulus perkembangan pada anak melalui kegiatan permainan pada media pembelajaran agar dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran dapat dikatakan sangat penting dalam proses belajar anak. Selain dapat membantu menstimulus perkembangan anak, media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar supaya anak tidak merasa bosan saat belajar.

b. Pengertian *Busy Board*

Media *Busy Board* adalah media permainan baru yang sedang *booming* di beberapa Negara maju, seperti Eropa, Amerika. *Busy Board* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Busy* yang berarti sibuk sedangkan *Board* berarti papan, jadi *Busy Board* adalah papan sibuk. Menurut (KBBI) papan adalah kayu/papan (besi, batu dan sebagainya), yang lebar dan tipis. Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan. Pada penelitian ini. *Busy Board* merupakan media pembelajaran terdapat berbagai macam kegiatan yang diletakkan dalam sebuah papan yang membuat anak sibuk dengan media pembelajaran tersebut.⁵⁵ *Busy Board* merupakan salah satu APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat meningkatkan aspek kognitif pada anak lebih terkhusus pada kemampuan

⁵⁵ Dewi Komalasari, Eko Firman Kurniawan and Norma Rina Endira, "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun" (2019): 3-6.

berpikir kritis. Pada permainan ini terdapat beberapa permainan atau tantangan yang dapat dimainkan oleh anak⁵⁶.

Berikut ini adalah contoh gambar *Busy Board* keadaan awal:



Gambar 2.1 Gambar Media *Busy Board*

c. Penggunaan Media *Busy Board*

Busy Board adalah media yang dirancang untuk membantu menunjang kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan ini melibatkan koordinasi mata, jari jemari dan pikiran. Dalam proses penggunaan media, setiap anak diberikan batas waktu jika dalam batas waktu anak belum dapat menyelesaikan tujuannya, maka anak akan diberikan batas waktu kembali sebanyak dua kali hingga mencapai tujuannya.

Berikut adalah cara penggunaan media *Busy Board* yaitu:

- 1) Guru Memperkenalkan media *Busy Board* pada anak.
- 2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai permainan *Busy Board*.
- 3) Guru menjelaskan setiap benda yang terdapat pada media *Busy Board*.

⁵⁶ Salwa Tsabitha Saputra et al., "Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 4-6 Tahun Dengan APE Busy Board Biji-Bijian Melalui Teori Belajar Keterampilan Abad 21" 5 (2024): 13–20.

- 4) Guru menjelaskan cara penggunaan kepada setiap anak untuk memainkan media tersebut.
- 5) Guru mengajak anak untuk melakukan permainan *Busy Board*.
- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan media hingga mencapai tujuan akhir.
- 7) Mengamati kegiatan yang anak lakukan dalam menunjang kemampuan kognitif.⁵⁷

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Busy Board*

Kelebihan dari media *Busy Board* adalah medianya dapat menarik perhatian, digunakan aman untuk anak, memiliki banyak macam permainan, awet tahan lama, mudah untuk digunakan, selain itu media *Busy Board* menggunakan material dari benda-benda yang mirip ditemukan dilingkungan dengan sudah mempertimbangkan keselamatan dan kenyamanan anak, sehingga membuat anak jadi lebih tertarik untuk mengeksplornya. Sedangkan kelemahan pada *Busy Board* adalah medianya terlalu besar, berat untuk dibawa oleh anak, membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar, jika terjadi kerusakan rumit untuk diperbaiki dan media ini hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan serta peraba saja yang artinya tidak dapat memunculkan audio suara dan gerak dengan sendirinya.⁵⁸

⁵⁷ Afri Mailitaa, "Pengembangan Media Busy Board Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini," 2023.

⁵⁸ Nurul L Mauliddiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Sindang Rasa Bogor" 2, no. 2 (2021): 6.

Setelah mengetahui kelemahan serta kelebihan dari media rencana media *Busy Board* ini, maka pengguna dapat mengantisipasi dengan cara meyakinkan kepada peserta didik agar tertib dalam bermain/belajar. Bagi pendidik diharapkan untuk menjelaskan terlebih dahulu tahap tahap dalam proses bermain dan sudah mengelompokkan peserta didik secara efektif.

e. Tujuan Media *Busy Board*

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan maka media *Busy Board* memiliki beberapa macam tujuan yaitu seperti, dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar dikelas, dapat Meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, dapat menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran, dapat membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan mengenali benda-benda yang ada disekitar melalui media *Busy Board*. Selain itu, dengan adanya media *Busy Board* dapat menghibur anak dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas, anak pun tidak mudah bosan.⁵⁹ Media *Busy Board* dapat membantu menstimulus kemampuan kognitif pada anak. Seperti pada rencana peneliti diawal akan membuat rancangan pembaharuan atau pengembangan sebuah media *Busy Board* sebagai media penunjang perkembangan kognitif dalam memahami informasi, memecahkan masalah dan berani dalam mengambil keputusan.

⁵⁹ Mailitaa, "Pengembangan Media Busy Board Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini."

B. Kajian Studi yang Relevan

1. Dinda Putri Anugrah dkk, dengan jurnal artikelnya yang berjudul *Pengembangan Media Busy Board untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah*. Hasil penelitiannya dalam penerapan media *Busy board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun hasilnya terjadi peningkatan. Hasil peneliti menerapkan media *Busy Board* anak dapat lebih mudah dalam belajar merasakan dan bermain dengan benda yang ada dikelilingnya upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Perbedaan dengan peneliti terdahulu dengan rencana peneliti ialah pada penggunaan media *Busy Board*. Jika peneliti terdahulu menggunakan media *Busy Board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada usia 4-5 Tahun. Sedangkan rencana peneliti menggunakan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuanperkembangan kognitif. Persamaannya pada peneliti terdahulu dengan rencana peneliti sama-sama menggunakan media *Busy Board* dalam penelitiannya dengan metode *Research and Development (R&D)*.⁶⁰
2. Firdaus dkk, dengan jurnal artikelnya yang berjudul *Permainan Edukatif Busy Board: Upaya peningkatan motorik halus siswa tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone*. Hasil penelitiannya dalam meningkatkan kemampuan motorik pada siswa *Tunagrahita* hasilnya terjadi peningkatan. Hasil penelitian dalam menerapkan *Busy Board* anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya saja tetapi juga mampu mendorong siswa lebih konsentrasi dan fokus

⁶⁰ Anugrah, Chairilisyah, and Puspitasari, "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru."

dengan *tools* yang menyenangkan dan edukatif. Perbedaan dengan peneliti terdahulu dengan rencana peneliti yaitu pada penggunaan media *Busy Board*. Jika peneliti terdahulu menggunakan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan motorik halus terhadap anak tunagrahita. Sedangkan rencana peneliti menggunakan media *Busy Board* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 Tahun. Persamaannya dalam penelitian terdahulu dan rencana peneliti ialah menggunakan media *Busy Board* dengan metode *Research and Development (R&D)*.⁶¹

3. Afri Mafrita dengan judul skripsinya *Pengembangan media Busy Board dalam meningkatkan kognitif anak usia dini*. Hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan kognitif hasilnya terjadi peningkatan. Hasil penelitian dalam menerapkan *Busy Board*, pada ahli materi dengan jumlah frekuensi 7, dan jumlah skor *validator* adalah 28, maka jumlah rata rata skor skala *likert* 4 dengan skor maksimal 35, sehingga memperoleh hasil persentase 80% yang termasuk dalam kategori layak untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Perbedaan dengan peneliti terdahulu dengan rencana peneliti yaitu pada penggunaan media *Busy Board*. Jika Peneliti terdahulu meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan media *Busy Board* yang bermaterikan rambu lalu lintas yang berbentuk *pop up* Sedangkan rencana peneliti menggunakan beberapa macam materi dan berbentuk *Box*. Persamaannya dengan penelitian terdahulu dengan rencana peneliti ialah sama

⁶¹ Firdaus, "Permainan Edukatif Busy Board: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Di SLB Negeri 1 Bone Busy Board Educational Game, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 3 (2022): 599–609.

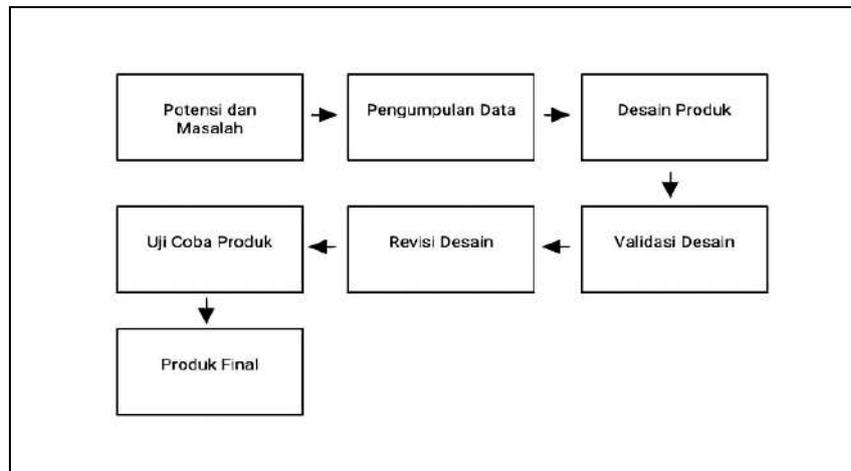
menggunakan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.⁶²

Melihat dari tiga penelitian relevan di atas memiliki perbedaan dan persamaan, peneliti terdahulu dengan rancangan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media *Busy Board*. Perbedaan penelitian terdahulu lebih fokus kepada meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar, sedangkan rencana peneliti berfokus untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini.

C. Kerangka Pikir

Media pada dasarnya memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat belajar anak, karena rasa tertarik dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi media ini juga dapat dengan mudah digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media dapat digunakan guru dan anak dalam berinteraksi menyampaikan dan memperoleh informasi pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui layak atau tidaknya pengembangan media *Busy Board*. Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *Busy Board* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Maka kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

⁶² Mailitaa, "Pengembangan Media Busy Board Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini."



Gambar 2.2Kerangka Berpikir

Dapat dilihat pada kerangka pikir dalam gambar, peneliti awalnya meneliti atau survey lokasi tempat yang ingin diteliti untuk melihat masalah dan potensi apa saja yang ada disana, untuk menjadi nilai tambah dalam penelitian. Selanjutnya mengumpulkan informasi, peneliti mendapatkan informasi masalah serta potensi yang ada di sekolah maka, peneliti mendesain produk “ *Media Busy Board*”.

Setelah desain produk selesai maka, peneliti membuat rancangan kerangka media *Busy Board* yang akan divalidasikan oleh para ahli media dan ahli materi yang selanjutnya akan ditentukan “layak” atau “tidak layak”. Jika validasi produk itu dikategorikan layak oleh ahli maka, di uji coba kepada peserta didik disekolah tempat penelitian dan akan menjadikan sebuah produk akhir. Sedangkan jika tidak layak saat validasi produk berlangsung akan direvisi ulang sampai para ahli media dan materi menyatakan layak dalam sebuah produk dan diuji cobakan hingga menjadi produk akhir.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

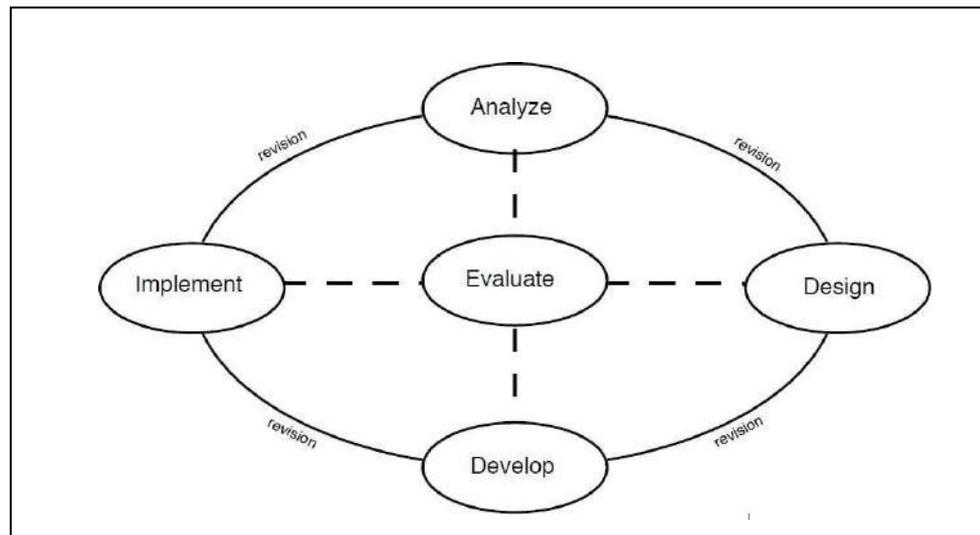
Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan produk yang tepat dari pengembangan dan bernilai tertentu.⁶³ Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain produk yang terkait dengan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Peneliti melakukan penelitian uji coba pada anak usia 4-5 tahun. Untuk memastikan bahwa produk dan materi pembelajaran yang dibuat secara efektif, penelitian pengembangan ini akan melakukan uji validitas, juga dikenal sebagai uji coba lapangan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE. Model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Pada penelitian pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk membuat media pembelajaran *Busy Board*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).⁶⁴ Maka kerangka prosedur pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015): 407.

⁶⁴ Nurna L Purnamasari, "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2019): 23–30.



Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Pengembangan

Kerangka prosedur pengembangan atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dan memodifikasi dengan menggunakan model ADDIE yaitu:

1. Analyze (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar anak terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang anak butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan belajar di TK AL Huda Sumber Sari dengan mewawancarai guru kelas A.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas A di sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa, (1) guru menggunakan metode ceramah, (2) Bahan ajar dan APE yang digunakan belum memadai dan maksimal, (3) Belum adanya media pembelajaran yang khusus untuk meningkatkan aspek

kognitif, (4) guru masih minim menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan pembelajaran sehingga guru mendukung media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan atau membuat gambar media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk dikembangkan. Dalam penelitian ini, desain produk dibuat menggunakan kertas dan canva. Berikut rancangan yang akan peneliti kembangkan: (1) Sisi A pertama terdapat desain permainan jendela, pintu, *resleting* baju, kancing baju, yang disesuaikan dengan pembelajaran untuk anak usia dini, (2) Sisi B terdapat permainan makanan ayam yang diletakkan pada tempat yang disediakan (3) Sisi C terdapat permainan meletakkan geometri pada tempat yang telah disediakan (4) Sisi D terdapat pasang geometri membentuk geometri dengan tali yang telah disediakan (5) Bagian bawah untuk tatakan media dan bagian atas digunakan sebagai gagang pegangan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Proses pengembangan terdiri dari desain media *Busy Board* serta langkah-langkah dalam penggunaan media *Busy Board*. Sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Media *Busy Board* berbentuk *box* dengan di sisi luarnya terdapat berbagai macam permainan yang akan membuat anak sibuk dalam kegiatan bermain

melalui belajar. Media *Busy Board* memiliki warna yang berbeda disetiap sisi luar papan.

4. Implementasi (*Implementasi*)

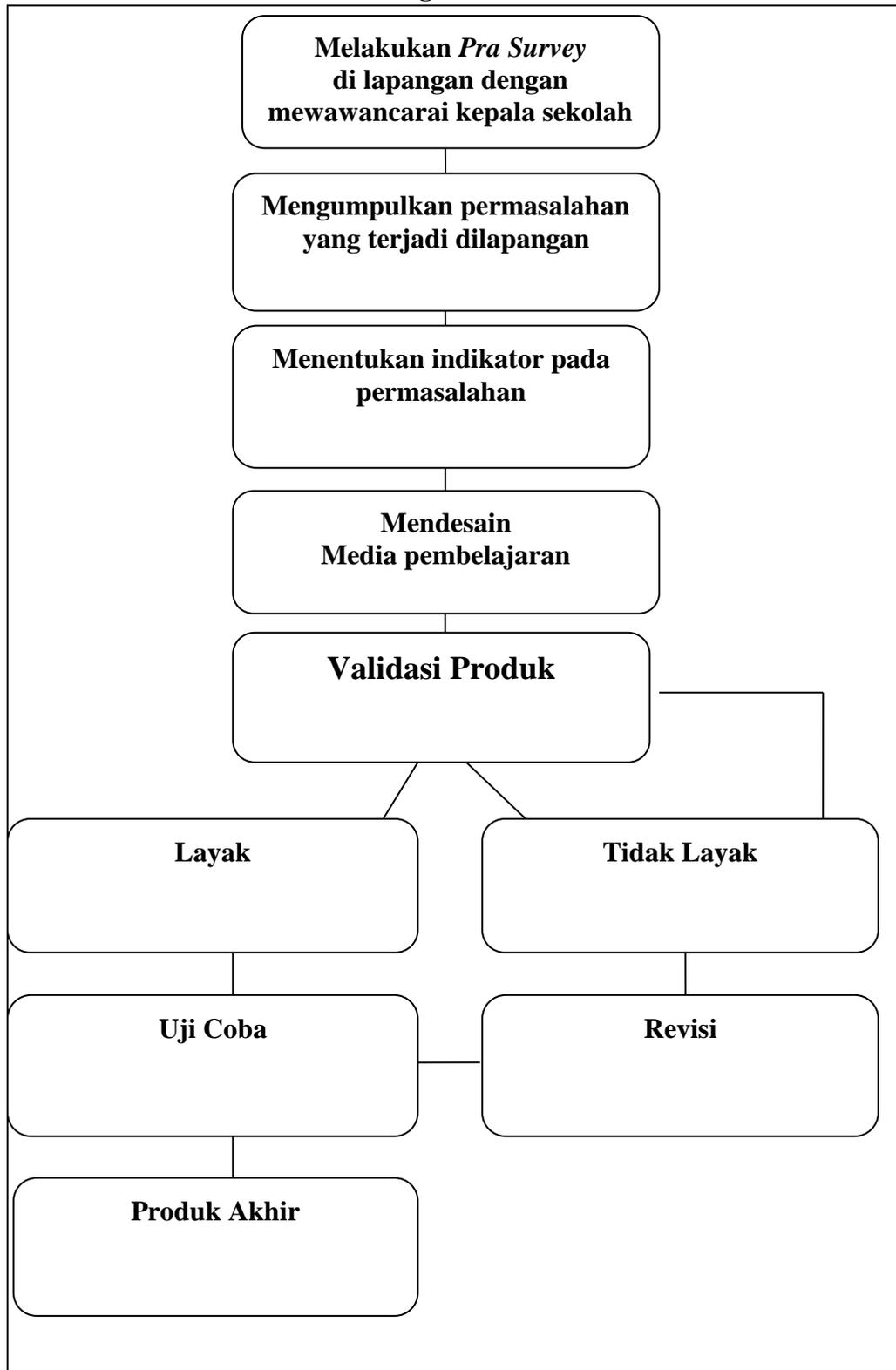
Pada tahap ini media diujikan langsung kepada subjek penelitian anak di TK Al Huda Sumber Sari. Pengujian ini dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan oleh guru ke anak. Tahap implementasi ini dapat memakan waktu cukup lama sesuai dengan respon penggunaan terhadap produk yang di uji cobakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan kualitas dan kuantitas sekaligus meningkatkan mutu media pembelajaran *Busy Board* yang dikembangkan. Apabila setelah evaluasi produk masih terdapat kekurangan bisa dilakukan proses atau tahapan awal untuk melakukan pembenahan hingga produk dapat digunakan dengan baik sesuai dengan harapan.⁶⁵ Berikut adalah bagan alur penelitian yang akan peneliti lakukan di TK Al Huda Sumber Sari.

⁶⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

Tabel 3.1 Bagan Alir Penelitian



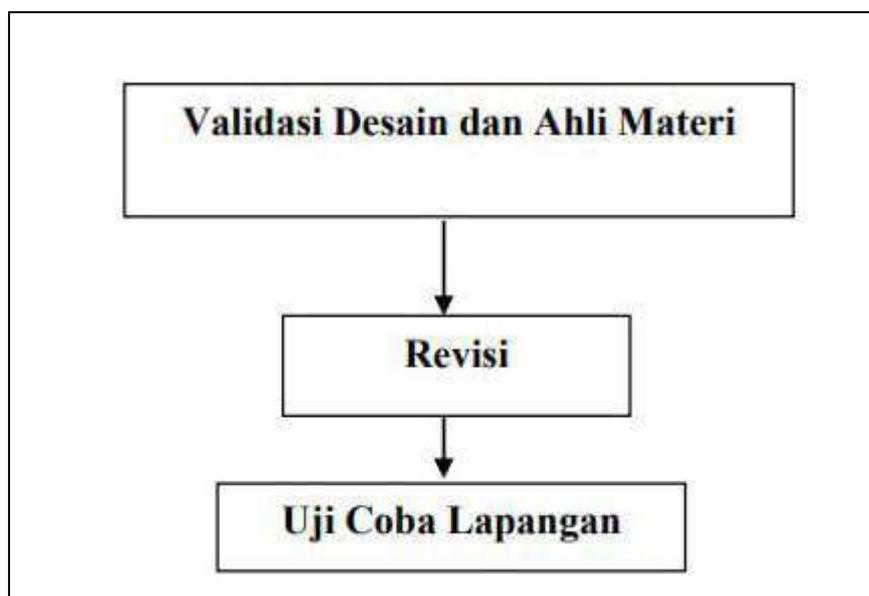
Seperti yang dapat dilihat diatas adalah bagan alir penelitian yang akan peneliti lakukan di TK Al Huda Sumber Sari sebagai berikut:

- a. Pada tahap awal, peneliti mengunjungi dan melakukan pra survey di TK Al Huda Sumber Sari. Peneliti mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas mengenai kegiatan yang ada disekolah seperti media pembelajaran yang ada, fasilitas yang ada, ketenagaan kerja guru, jumlah murid serta keaktifan anak didalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Pada tahap selanjutnya, peneliti sudah menemukan dan mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada pada anak di sekolah tersebut. Kemudian peneliti mengolah permasalahan tadi menjadi sebuah data yang akan peneliti cari solusi dari permasalahan tersebut.
- c. Pada tahap selanjutnya, peneliti ketika peneliti sudah mendapatkan data yang valid, peneliti menentukan sebuah indikator yang akan digunakan pada acuan penilaian anak, mengenai kemampuan perkembangan kognitif.
- d. Pada tahap selanjutnya, peneliti mendesain sebuah media pembelajaran yang akan digunakan pada TK tersebut.
- e. Setelah peneliti mendesain sebuah media pembelajaran, peneliti menyerahkan desain media pembelajaran tersebut kepada validasi materi dan media. Jika pada produk media pembelajaran mengalami kriteria kurang layak maka akan dilakukan revisi dan kembali pada validasi seperti awal. Namun, jika produk media sudah dapat dikatakan layak maka, produk akan di uji cobakan kepada anak dan menjadi hasil akhir produk yang sesuai harapan.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba awal melibatkan penggunaan produk yang telah dibuat Serta validasi oleh ahli media dan materi. Uji coba produk yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara individu dan kelompok kecil. Kemudian untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah media *Busy Board* lebih *efisien* dan *efektif*. Dalam kegiatan uji coba ini produk akan mendapatkan saran dan masukan dari responden yang kemudian akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk. Berikut adalah desain uji coba pada produk yang peneliti lakukan.



Gambar 3.2 Desain Uji Coba

Desain uji coba atau langkah-langkah dalam penelitian sebagai hasil dari pertimbangan atau penilaian para ahli validasi sebagai berikut:

a. Validasi Desain dan Ahli Materi

Validasi desain dan ahli materi bertujuan memberikan informasi serta arahan untuk mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil desain media *Busy Board*. Validator diberikan dilakukan pada dosen dan guru yang menguasai desain dan materi, dengan adanya validasi bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah sudah sesuai dengan tujuan dalam menunjang kemampuan perkembangan anak atau belum. Data kelayakan oleh ahli desain dan ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen penelitian, kemudian para ahli validasi memberikan penilaian pada instrumen yang telah tersedia.

b. Revisi

Setelah dilakukannya penilaian pada lembar kisi-kisi instrumen, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu dilakukannya revisi. Revisi adalah proses peninjauan kembali terhadap suatu informasi atau bacaan untuk memperbaiki, menambah, atau menghilangkan sesuatu. Adanya revisi yang diberikan oleh ahli desain dan ahli materi dimaksudkan untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang dalam penyusunan media *Busy Board*.⁶⁶

⁶⁶ khanza Jasmine, "Metode Penelitian ADDIE," 2014, (ttp).

c. Uji Coba Lapangan

Media yang sudah direvisi diuji cobakan kepada anak di TK Al Huda Sumber sari. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti lebih *efisien* daripada produk lama dan bertujuan untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

2. Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan desain produk dilakukan dan telah direvisi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru dan anak di kelas A TK Al Huda Sumber Sari sebagai responden. Kemudian guru diberikan angket penilaian untuk mengetahui *respon* terhadap kelayakan media *Busy Board* yang dikembangkan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Berikut adalah penjelasannya:

- a. Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu keadaan yang ada dilapangan, dilakukan pada saat mengamati aktivitas pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang yang telah disiapkan peneliti.
- b. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang akan dilakukan kepada guru kelas A dan kepala sekolah untuk mengetahui pembelajaran anak dalam menunjang kemampuan kognitif di sekolah.

- c. Angket merupakan metode pengumpulan data dimana responden diberi seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab dengan baik. Angket digunakan jika responden benar membaca dengan baik. Dapat menggunakannya dengan rahasia. Metode koesioner terdiri daftar yang berisi rangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan subjek yang akan diteliti untuk mendapatkan data.
- d. Dokumentasi dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan dalam melengkapi hasil dari penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan yaitu angket yang diukur menggunakan skala likert. Sebelumnya instrumen angket ini akan diberikan kepada para validasi ahli media dan ahli materi agar diuji kelayakan produk akan diberikan kepada ahli media dan guru memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan *respons* terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian ini disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan penelitian berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian

No	Data	Sumber Data	Keterangan
1.	Validasi oleh Ahli	Ahli Media	Lembar Validasi Ahli Media
		Ahli Materi	Lembar validasi Ahli Materi
2.	Respon guru terhadap media <i>Busy Board</i>	Guru kelas A	Lembar angket respon guru.
3.	Respon anak terhadap media <i>Busy Board</i> yang dikembangkan	Anak	Lembar observasi respons anak

Angket validasi para ahli berisi beberapa aspek yang masing-masing mempunyai aspek yang dikembangkan untuk menilai apakah media *Busy Board* yang dikembangkan layak atau tidak. Berikut adalah kategori penilaian dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.3 Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju/slalu/sangat positif/ sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat /sangat memotivasi.
2.	Skor 3	Sangat setuju/slalu/sangat positif/ sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi.
3.	Skor 2	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi.
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi.

Kuesioner dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga macam, yaitu:

a. Instrumen validasi ahli media

Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek–aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Yaitu 1) Kegunaan media *Busy Board*, 2) Desain media *Busy Board*, 3) Estetika.⁶⁷ Berikut adalah instrumen ahli media pembelajaran yang dapat dilihat pada lampiran satu, halaman 88.

⁶⁷ Dadan Suryana, "Pendidikan Anak Usia Dini" (Jakarta: Kencana, 2015).h 279.

b. Instrumen Ahli Materi

Pada instrumen ahli materi berisi tentang poin dari aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran.⁶⁸ Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada lampiran dua, halaman 89.

c. Instrumen untuk guru

Pada instrumen untuk guru berisi tentang acuan untuk melihat respon guru terhadap media *Busy Board* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Terdapat instrumen pada materi dan tampilan.⁶⁹ Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen guru yang dapat dilihat pada lampiran tiga, halaman 90.

d. Instrumen untuk anak

Instrumen pengumpulan data atau alat pengumpulan data yang digunakan saat observasi serta penilaian yang digunakan peneliti ialah berbentuk ceklis (√) dengan pencapaian penilaian sebagai berikut pada lambang bilangan satu berarti BB (Belum berkembang), pada lambang bilangan dua MB (Mulai berkembang), pada lambang bilangan tiga BSH (Berkembang sesuai harapan) dan pada lambang bilangan empat BSB (Berkembang sangat baik).⁷⁰ Berikut adalah kisi-kisi instrumen anak yang dapat dilihat pada lampiran empat, halaman 91. Serta rubrik penilaian

⁶⁸ Dkk. Japar, "Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn", 2021, h. 139 - 140.

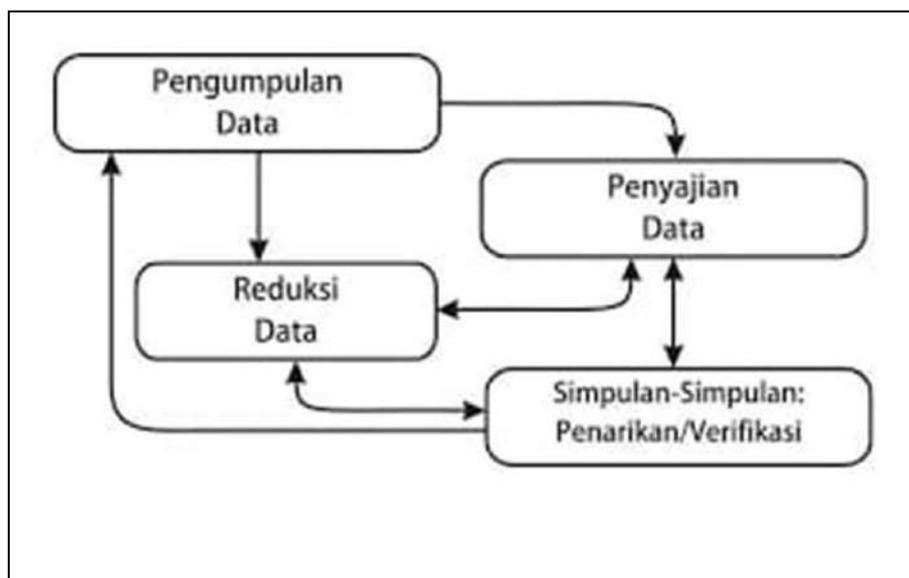
⁶⁹ Bambang Warsita, "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas Evaluation of Instructional Media As a Quality Control," Jurnal Teknodik" 17, no. 1 (2013): 438–447.

⁷⁰ Indonesia, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014."

kemampuan berpikir logis yang dapat dilihat pada lampiran lima, halaman 94.⁷¹

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh informasi dan kesimpulan. Seperti yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman mengenai analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu seperti: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.



Gambar 3.3 Teknik Analisis Data

Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar

⁷¹ Aguswan khotibul umam et al., *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini : Berbasis Kajian Teoritis Dan Studi Empiris* (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2021).

yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi penelitian. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang akan digunakan. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya seperti membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema. Reduksi data atau transformasi ini berlanjut sampai sesudah penelitian dilapangan, sampai akhir lengkap laporan tersusun.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan suatu proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau pengelompokan yang diperlukan. Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan penyajian data adalah menggabungkan informasi sehingga menggambarkan keadaan yang terjadi. Dalam hal ini supaya peneliti tidak mengalami kesulitan dalam penguasaan informasi baik secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian. Dengan itu peneliti harus membuat naratif, matrik, atau grafik untuk memudahkan penguasaan informasi atau data.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari kegiatan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam

pikiran peneliti selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasikan agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.⁷²

Data-data yang telah didapatkan dapat dilakukan sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah analisis sebagai suatu yang saling terkait pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data. Selanjutnya pada penilaian pada analisis kelayakan media dan analisis respon guru dan anak.

1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media *Busy Board* menggunakan rumus uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Angka Persentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

⁷² Sirajuddin Saleh, "Analisis Data Kualitatif," in *Pustaka Ramadhan*, vol. 1 (Bandung, 2017), h.180.

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Belum Layak	21% - 40%
Sangat Belum Layak	0% - 20%

Sumber: Eko Putra Widyoko tentang Penyusunan Instrumen Penelitian⁷³

2. Analisis Respons Guru dan Anak

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru dikelas terhadap media pembelajaran *Busy Board* dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Angka Persentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

⁷³ Eko Putra Widyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini.⁷⁴

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Respon Guru dan Anak

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Belum Layak	21% - 40%
Sangat Belum Layak	0% - 20%

⁷⁴ Ibid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media *Busy board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Media *Busy Board* merupakan media pembelajaran yang berawal hanya sebuah papan satu sisi, dikembangkan menjadi sebuah *box* yang memiliki 4 sisi A,B,C,D yang berisikan permainan untuk menunjang kemampuan kognitif, satu sisi sebagai tatakan dan satu sisi sebagai gagang *box* bermain, serta lebih memiliki banyak jenis permainan. Pada sisi A terdapat miniature pintu, jendela, baju resleting dan baju berkancing. Pada sisi B terdapat permainan meletakkan makanan ayam pada tempat yang sesuai dengan ukurannya. Pada sisi C terdapat permainan Pasang Geometri yang terdiri dari Segitiga, Lingkaran, Persegi Empat, Segi Lima, dan Belah Ketupat. Pada sisi D terdapat permainan membentuk geometri yang terdiri dari beberapa baut yang sudah dirancang aman untuk anak membentuk sebuah geometri.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan Media *Busy Board* untuk anak usia 4-5 tahun dimulai dengan pengumpulan informasi tentang masalah yang muncul selama proses pembelajaran, data yang dikumpulkan pada tahap awal peneliti mengembangkan ide-ide untuk media pembelajaran lebih lanjut yang akan dikembangkan. Kemampuan kognitif dalam berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun dapat berkembang secara maksimal jika mendapat stimulasi yang tepat

baik dari pendidikan keluarga, sekolah dan lingkungan. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk memberikan stimulasi tersebut, melalui penyediaan media pembelajaran khusus pada anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran yang disusun bisa dalam bentuk dalam bahan ajar yang berdasar pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan di TK Al Huda Sumber Sari, bertujuan untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Melalui penggunaan media *Busy Board*.

2. Deskripsi Hasil Pengembangan

Spesifikasi produk media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

a) Alat dan Bahan

- 1) Alat : Gergaji, pembolong kayu, amplas, penggaris, pensil, meteran, lem cina.
- 2) Bahan : papan multiplek, cat warna kayu, kancing baju, resleting, engsel pintu, baut, paku, stiker angka dan huruf, kunci pintu, lidi.

b) Langkah Pembuatan Media *Busy Board*

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- 2) Memotong papan multiplek sebanyak 6 sisi sesuai dengan ukuran 40x40 cm.
- 3) Papan disatukan pada sisi ujung papan lain hingga membentuk sebuah *box*.

- 4) Media yang telah menjadi *box*, diampelas hingga tekstur permukaan menjadi halus.
- 5) Memiliki sisi pada setiap papan. Dibentuk sesuai dengan permainan yang telah di desain sesuai dengan indikator perkembangan kognitif. Pada setiap sisinya terdapat sisi A, B, C, D.

Sisi A : Miniatur Pintu, Jendela dan Pakaian.

Sisi B : Makanan Ayam (Terdapat ayam betina yang sedang mengengkrami telurnya dan kelaparan) pola lingkaran sebagai miniatur makanan, dengan bentuk kecil, sedang, besar dari angka 0-9.

Sisi C : Pasang Geometri terdapat 5 macam geometri yaitu segitiga, lingkaran, belah ketupat, segi lima dan persegi empat. Masing geometri dikaitkan dengan tali dan membentuk lubang sesuai dengan bentuk geometri.

Sisi D : Membentuk geometri dengan menggunakan baut yang disusun rapi hingga dapat dikaitkan dengan tali berbentuk lingkaran sehingga membentuk geometri. Pada bagian bawah terdapat loker kecil sebagai tempat penyimpanan barang.
- 6) Kemudian media yang telah jadi diberikan warna pada masing sisi.
- 7) Setelah diwarnai media yang sudah jadi mulai dipasangkan macam stiker sebagai pelengkap dari permainan.

8) Media yang selesai dibuat dipastikan dapat berguna dengan baik saat digunakan

c) Penggunaan Media *Busy Board*

Penggunaan media sangat mudah seperti media pembelajaran lainnya. Berikut adalah cara penggunaan media *Busy Board*:

- 1) Guru Memperkenalkan media *Busy Board* pada anak.
- 2) Guru melakukan Tanya jawab mengenai permainan *Busy Board*.
- 3) Guru menjelaskan setiap benda yang terdapat pada media *Busy Board*.
- 4) Guru menjelaskan cara penggunaan kepada setiap anak untuk memainkan media tersebut.
- 5) Guru mengajak anak untuk melakukan permainan *Busy Board*.
- 6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan media hingga mencapai tujuan akhir
- 7) Mengamati kegiatan yang anak lakukan dalam menunjang kemampuan kognitif.

d) Proses Pengembangan Produk

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Pada tahap pengembangan media *Busy Board* yang berawal hanya sebuah papan satu sisi, dikembangkan menjadi sebuah *box* yang memiliki 4 sisi berisikan permainan untuk menunjang kemampuan kognitif. satu sisi sebagai tatakan dan satu sisi sebagai gagang *box* bermain, serta lebih memiliki banyak jenis permainan. Media *Busy*

Board dibuat untuk membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar khususnya pada kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian melalui pendekatan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan model pendekatan ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

1) *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak terhadap informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan informasi pada saat *prasurvey* di TK Al Huda Sumber Sari menggunakan kurikulum merdeka.

Selanjutnya pada tahap analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan di TK Al Huda Sumber Sari dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas A dan kepala sekolah. Hasil yang diperoleh wawancara tersebut yaitu terdapat anak yang belum mencapai perkembangan kognitif. Hal tersebut terdapat faktor penyebabnya diantara lainnya yaitu:

- a) Terdapat anak yang belum bisa memahami dan mengenali bentuk geometri.
- b) Terdapat anak yang belum bisa memahami dan mengenal warna.
- c) Terdapat anak yang belum bisa mengetahui sebab akibat yang terjadi pada dirinya sendiri.

- d) Terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran karena kurangnya media khusus untuk menunjang kemampuan kognitif.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan kognitif pada anak. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Busy Board* yang disajikan secara 3D dan menarik.

2) Design (Desain)

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan anak, tahap selanjutnya yaitu merancang desain media *Busy Board* yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu sebagai berikut:

- a) Menentukan jenis papan yang akan digunakan dan ukuran papan media *Busy Board*. Jenis papan yang digunakan yaitu multiplek yang dilapisi dengan stiker berwarna. Papan berukuran 40x40 cm dengan ketebalan 5mm.
- b) Menyusun macam jenis permainan yang terdapat disetiap sisi bagaian media *Busy Board*. Seperti pintu, jendela, pakain resleting dan kancing, tempat makanan ayam sesuai ukuran, pasang geometri dan membentuk geometri yang dikaitkan antara tali dan baut sehingga membentuk sebuah bentuk geometri. Sesuai dengan media *Busy Board* yang dikembangkan peneliti, menurut Tri Ayu

Natsir media yang aman untuk anak dilihat dari segi bentuk secara keseluruhan misalnya, tidak tajam, tidak runcing yang dapat melukai anak.⁷⁵ Sementara itu pada bagian atas terdapat sebuah gagang sebagai bagian untuk memudahkan memindahkan media *Busy Board*.

- c) Menentukan jenis permainan yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.
- d) Menyusun instrumen penilaian untuk mengetahui kelayakan media *Busy Board*. Pada tahap instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, materi, guru dan anak.

3) *Development (Pengembangan)*

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk Media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Pada tahap pengembangan ini media *Busy Board* yang berawal hanya sebuah papan satu sisi, dikembangkan menjadi sebuah *box* yang memiliki 4 sisi berisikan permainan untuk menunjang kemampuan kognitif, bagian bawah sebagai tatakan dan bagian atas sebagai gagang *box* bermain, serta lebih memiliki banyak jenis permainan. Selain itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi validator ahli media yaitu Bapak Dr.

⁷⁵ Tri Ayu Lesatari Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, Sanabil, 2022, [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Tri.pdf).

Kisno, M.Pd. Sementara itu, pada validator ahli media yaitu Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd.

4) *Implementation (Implementasi)*

Tahap ini dilakukan setelah produk media *Busy Board* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi, Peneliti secara langsung memperkenalkan produk media *Busy Board* yang dikembangkan, kemudian diujicobakan oleh guru di kelas A TK Al Huda Sumber Sari. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada guru dan lembar observasi anak, dalam hal ini anak didampingi oleh guru lainnya untuk mengetahui *respons* penggunaan terhadap kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5) *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media *Busy Board* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator ahli media Bapak Dr. Kisno, M.Pd., Validator ahli materi Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd., guru kelas Ibu Luluk Diah Afifah, S.Pd. dan anak kelas A di TK Al Huda Sumber Sari, yang digunakan sebagai bahan evaluasi media *Busy Board* yang dikembangkan.

a) Deskripsi permainan yang dikembangkan

Pada media *Busy Board* yang dikembangkan peneliti berbentuk box memiliki 4 sisi A,B,C,D dengan masing sisi terdapat macam jenis permainan yaitu:



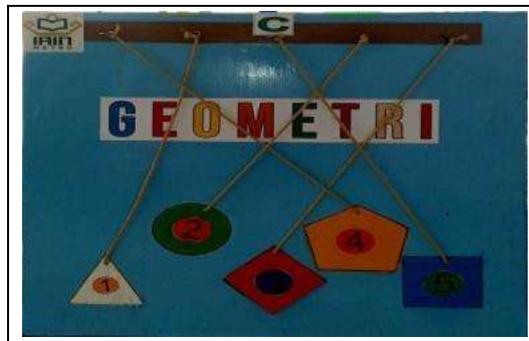
Gambar 4 1 Tampilan Gambar Sisi A

- (1) Sisi A: Terdapat Miniatur, Miniatur Jendela, baju dengan kancing dan resleting, yang bertujuan untuk mengetahui fungsi benda.



Gambar 4 2 Tampilan Gambar Sisi B

- (2) Sisi B: Makanan Ayam yang diletakkan pada tempatnya sesuai dengan ukurannya, yang bertujuan untuk mengetahui cara mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya, mengetahui benda banyak dan sedikit, serta dapat mengetahui cara mengurutkan benda dari ukuran.



Gambar 4 3 Tampilan Gambar Sisi C

- (3) Sisi C: Pasang Geometri sesuai dengan tempat yang disediakan yang bertujuan untuk mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda serta mengelompokkan benda sesuai warna.



Gambar 4 4 Tampilan Gambar Sisi D

- (4) Sisi D: Membentuk Geometri dengan menarik tali hingga membentuk geometri bertujuan mengetahui benda banyak dan sedikit.

B. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahapan penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi

yaitu aspek dari media dan materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua seorang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil validator dapat disajikan pada data sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan pada produk media yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Busy Board* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli media yang memvalidasi produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun diTK Al Huda Sumber Sari. Tahapan validasi oleh Bapak Dr. Kisno, M.Pd. sebagai ahli media dilakukan sebanyak dua kali dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Keterangan:

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{40}{48} \times 100\% = 83,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 40, sehingga persentase memperoleh nilai 83,33% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Dapat dilihat pada lampiran enam, halaman 96. Namun masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan. Kemudian, peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah direvisi, produk selanjutnya diserahkan kembali kepada ahli media untuk dinilai pada tahap validasi kedua dengan pemerolehan skor sebagai berikut:

Keterangan:

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{44}{48} \times 100\% = 91,67\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 44, sehingga persentase memperoleh nilai 91,67 dan termasuk kategori “Sangat Layak” dapat dilihat pada lampiran tujuh, halaman 98. Walaupun demikian, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari pokok yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Busy Board* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Hasil validasi ahli dapat dilihat pada lampiran delapan, halaman 100. Tahapan validasi oleh Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd. ahli materi dilakukan dua kali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada keterangan berikut:

Keterangan:

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 27, sehingga persentase memperoleh nilai 96,42% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Kemudian, peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Hasil skor tahap kedua sebagai berikut:

Keterangan:

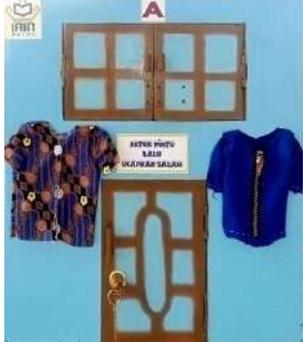
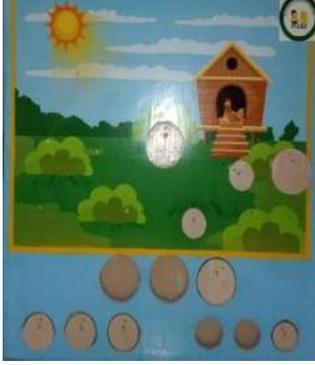
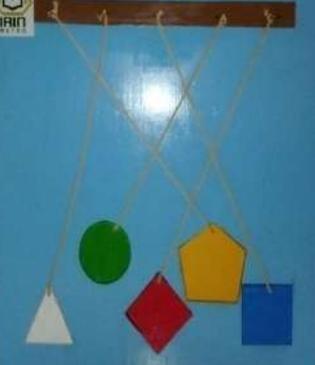
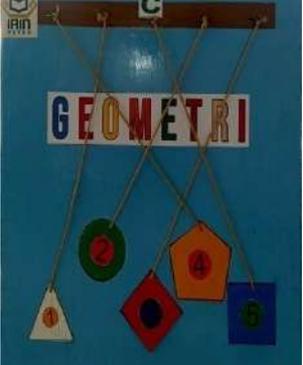
$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh 27, sehingga persentase memperoleh nilai 96,42% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan. Hasil dari skor dapat dilihat pada lampiran sembilan, halaman 101.

3. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk media *Busy Board* kepada validator ahli media dan ahli materi. Selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh validator kurangnya pada literasi dan *numerik*. Berikut saran dan masukan dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Revisi Produk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Sebelum	Setelah
1.	Pada sisi A media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan dengan tulisan perintah “Ucapkan lalu salam”		
2.	Pada sisi B media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan tentang literasi numerik 0-9.		
3.	Pada sisi C media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan dengan literasi numerik 1-5.		
4.	Pada sisi D media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan literasi numerik 1-30.		

C. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media *Busy Board* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diujikan kepada guru dan kelas A yang berjumlah 16 anak di TK Al Huda Sumber Sari. Tahapan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui *respons* guru dan anak sebagai pengguna media serta menganalisis *efektivitas* penggunaan media *Busy Board*.

1. Hasil Uji Coba Angket *Respons* Guru

Produk yang telah melewati tahap uji validasi oleh ahli media dan materi yang dinyatakan sangat layak maka selanjutnya produk diuji coba kepada guru kelas A di TK Al Huda Sumber Sari. Dengan mengisi lembar analisis angket *respons* guru yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2025. Hasil perhitungan uji coba *respons* guru dapat dilihat pada lampiran 10, halaman 102:

Keterangan:

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{35}{36} \times 100\% = 97,22\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah yang diperoleh adalah 35, sehingga persentase memperoleh nilai 97,22% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga guru setuju dan dapat di uji cobakan ke anak di TK Al Huda Sumber Sari kelas A.

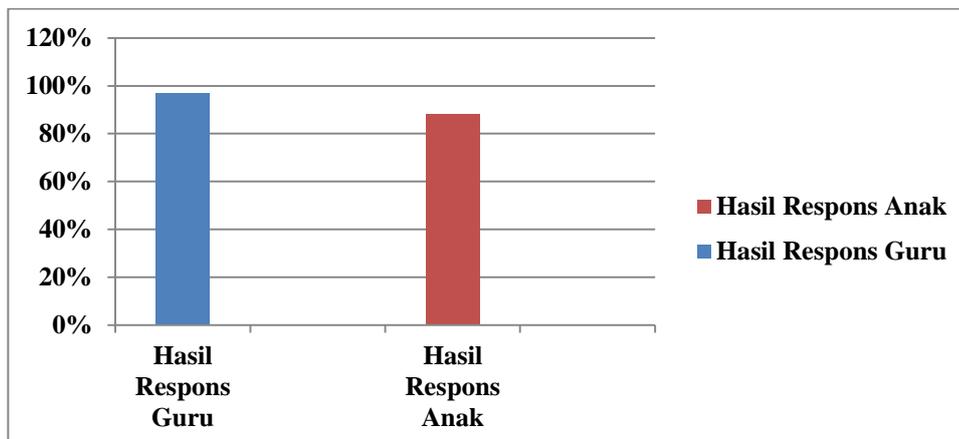
2. Hasil Uji Coba produk Terhadap Anak

Produk yang telah melewati tahap uji coba validasi oleh ahli media dan materi yang dinyatakan sangat layak, selanjutnya diuji cobakan oleh gurudan dilanjutkan kepada anak kelas A yang berjumlah 16 di TK Al Huda Sumber Sari. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 11, halaman 103.

Keterangan:

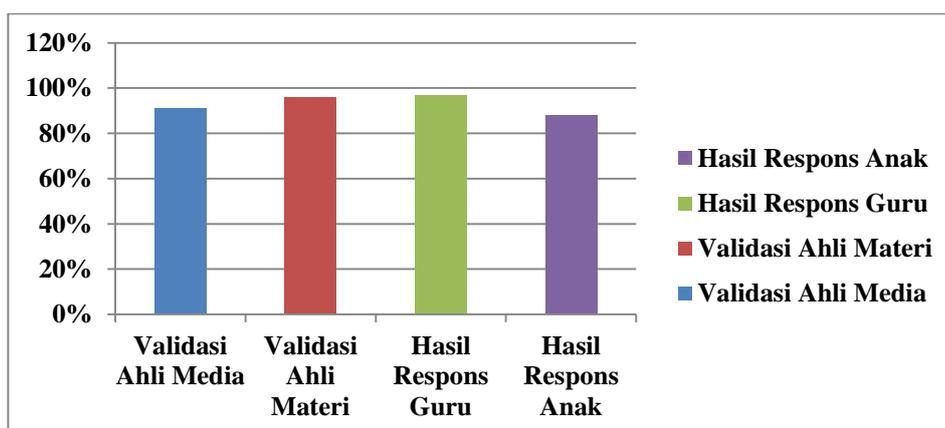
$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{338}{384} \times 100\% \\ &= 88,02\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan skor, dapat diketahui bahwa hasil *respons* anak terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 88,02% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak” dari hasil uji coba tersebut, media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Media yang disajikan sangat menarik anak dalam belajar mengenal huruf, angka dan mudah untuk dipahami sehingga uji coba tidak dilakukan kembali setelah itu, media *Busy Board* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak dan guru. Persentase hasil uji coba produk oleh guru dan anak pada kelas A yang terdiri dari 16 anak dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Persentase Hasil Uji Coba Produk pada Guru dan Anak

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa persentase pada tahap uji coba menunjukkan *respons* positif dari guru kelas A sebanyak 97,22% menunjukkan pada diagram batang warna biru dan *respons* anak sebanyak 88,02% yang ditunjukkan pada diagram batang warna merah., maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Selanjutnya hasil keseluruhan penilaian produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut ini:



Gambar 4.6 Persentase Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media *Busy Board*

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa persentase pada tahap uji coba menunjukkan *respons* positif dari keseluruhan validasi ahli media ditunjukkan pada diagram batang warna biru sebesar 91,67%, ahli materi ditunjukkan pada diagram batang berwarna merah sebesar 96,42% dan uji coba produk media *Busy Board* pada *respons* anak ditunjukkan pada warna ungu sebesar 88,02%, dan hasil *respon* guru ditunjukkan pada diagram batang warna hijau sebesar 97,22%. Maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Selanjutnya hasil keseluruhan penilaian produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.

Setelah melihat hasil kelayakan produk media *Busy Board* sangat memiliki peran penting dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Maka media ini membantu menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak dalam berpikir logis, mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda, menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, mengelompokkan benda sesuai dengan warna, mengetahui benda banyak dan sedikit, mengurutkan benda dari ukuran. Penelitian ini juga didukung oleh Afri Mafrita dengan judul “Pengembangan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini” bahwa dapat meningkatkan kognitif mencapai persentase 80% dengan kategori layak. Media pembelajaran *Busy Board* terbukti efektif dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan media *Busy Board* yang dilakukan oleh peneliti melalui berbagai tahap validasi ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak, yang akan digunakan dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada aspek berpikir logis.

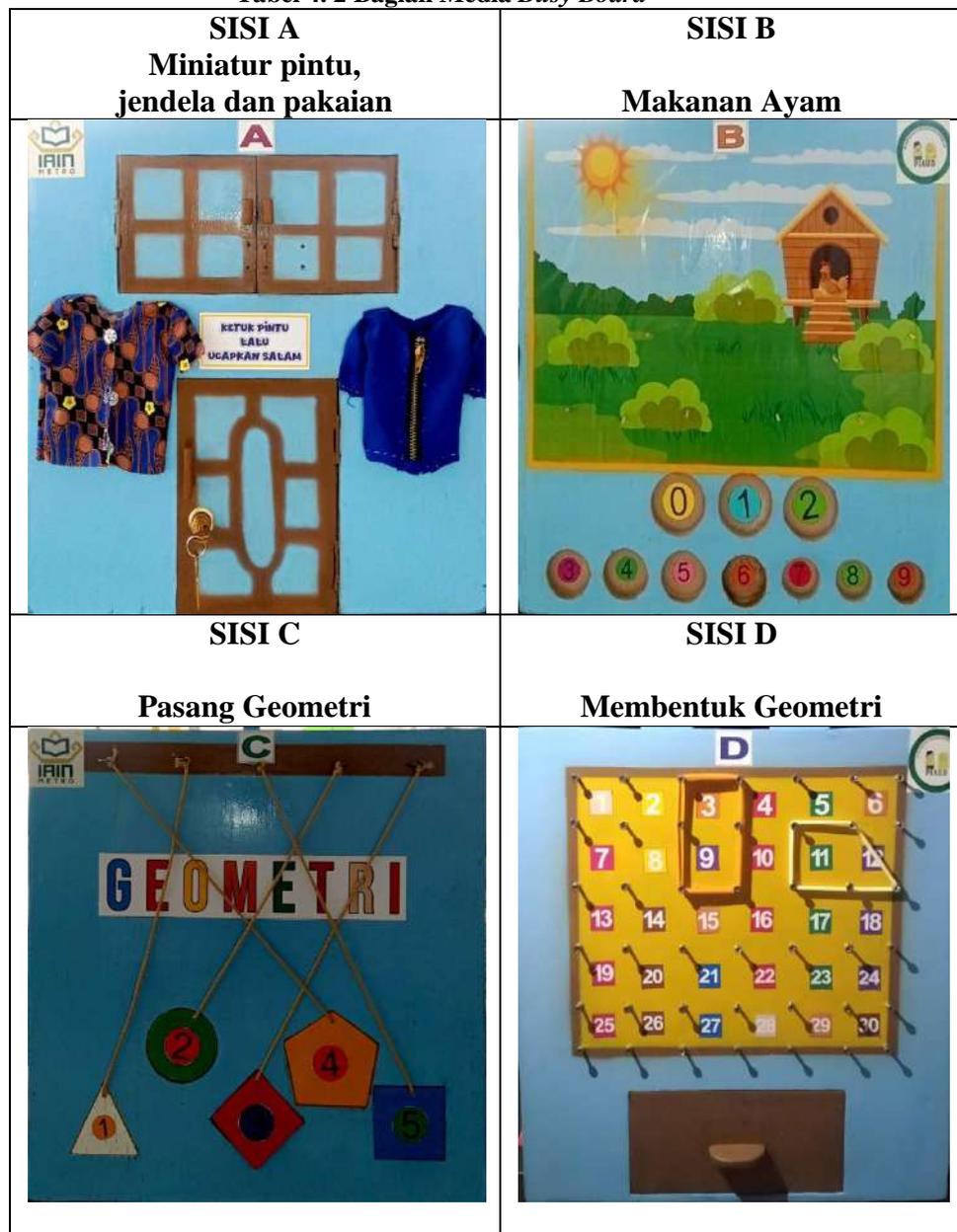
Berikut adalah kajian produk media *Busy Board* :

1. *Busy Board*

Media *busy board* yang peneliti kembangkan berupa media berbentuk dari papan yang memiliki empat sisi dengan berbagai macam aktivitas menarik dengan 4 sisi.

- a. *Busy Board* memiliki ukuran 40x40 cm.
- b. Tebal papan 5mm.
- c. Bahan dari papan *multiplek*.
- d. Sisi A: Miniatur Pintu, Miniatur Jendela dan Pakaian.
- e. Sisi B: Makanan Ayam.
- f. Sisi C: Pasang Geometri.
- g. Sisi D: Membentuk Geometri.

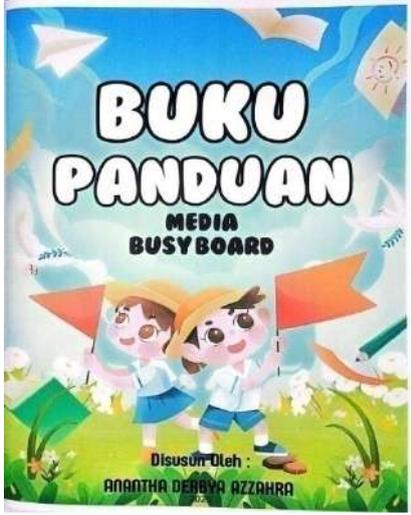
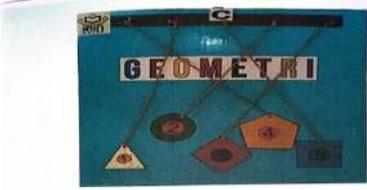
Sehingga media *Busy Board* akan tetap terlihat oleh anak yang duduk dibelakang. Dapat dilihat pada tabel 4.2, halaman 76.

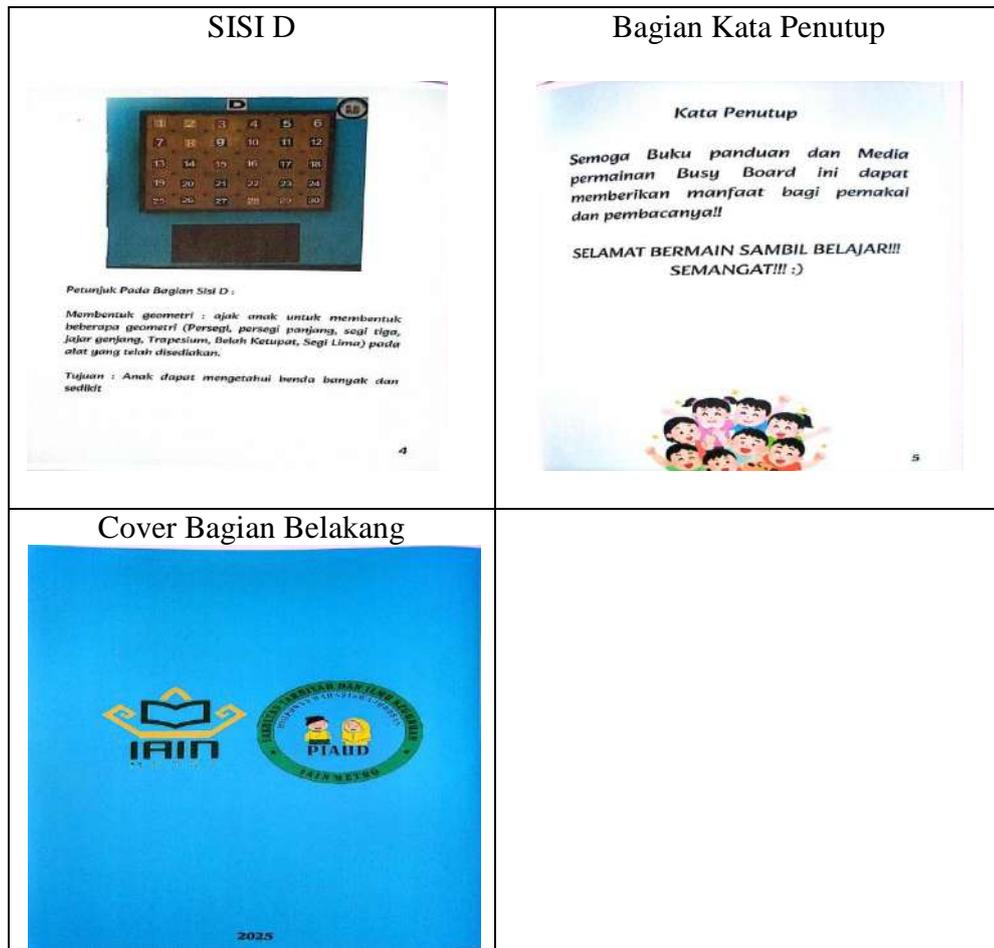
Tabel 4. 2 Bagian Media *Busy Board*

2. Buku panduan penggunaan.

Buku panduan untuk memudahkan pengguna media *Busy Board* yang berisi tentang tampilan desain serta panduan cara pemakaian. Berikut buku panduan yang dapat dilihat pada gambar.

Tabel 4. 3 Bagian Buku Panduan

<p style="text-align: center;">Bagian Cover Depan</p>  <p style="text-align: center;">Disusun Oleh : ANANTHA DERBYA AZZAHRA</p>	<p style="text-align: center;">Bagian Kata Pengantar</p> <p style="text-align: center;">Kata Pengantar</p> <p style="text-align: center;">Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</p> <p>Puji syukur senantiasa kami panjatkan pada Tuhan yang maha Esa, harena berkat rahmat dan karunia-Nya Buku Panduan penggunaan media permainan Busy Board ini dapat diselesaikan. Buku panduan ini dibuat sebagai pedoman bagi guru dan anak dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan permainan pada media busy board ini untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 Tahun. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dan memberikan dukungan dalam penyelesaian penyelesaian buku panduan dan media pembelajaran ini. Setiap karya tentu tidak luput dari kekurangan. Oleh harena demikian, Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan pengguna. Semoga buku panduan ini dapat bermanfaat dengan baik.</p> <p style="text-align: center;">Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</p> <p style="text-align: center;">Metro, 10 Mei 2025</p>  <p style="text-align: center;">Anantha Derbya Azzahra NPM.2101040002</p> <p style="text-align: right;">ii</p>
<p style="text-align: center;">Bagian Daftar Isi</p> <p style="text-align: center;">Daftar Isi</p> <p>Cover.....i Kata Pengantar.....ii Daftar Isi.....iii Bagian Sisi A.....1 Bagian Sisi B.....2 Bagian Sisi C.....3 Bagian Sisi D.....4 Kata Penutup.....5</p>  <p style="text-align: right;">iii</p>	<p style="text-align: center;">SISI A</p>  <p style="text-align: center;"><i>Petunjuk Pada Bagian Sisi A :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Miniatur pintu : Ajak anak belajar untuk mengenal fungsi alat yang berada pada pintu. Belajar cara kerja dalam membuka, menutup serta mengunci pada miniatur pintu. 2. Miniatur jendela : Ajak anak belajar untuk membuka, menutup serta mengunci jendela. 3. Pakaian : Ajak anak untuk belajar mengancingkan pakaian serta menggunakan resleting dengan benar. <p style="text-align: center;"><i>Tujuan : Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya.</i></p> <p style="text-align: right;">1</p>
<p style="text-align: center;">SISI B</p>  <p style="text-align: center;"><i>Petunjuk Pada Bagian Sisi B :</i></p> <p><i>Makanan ayam : Ajak anak berhitung, mengenal warna serta mengelompokkan makanan ayam sesuai ukuran pada tempatnya</i></p> <p><i>Tujuan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran 2. Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit 3. Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran <p style="text-align: right;">2</p>	<p style="text-align: center;">SISI C</p>  <p style="text-align: center;"><i>Petunjuk Pada Bagian Sisi C :</i></p> <p><i>Pasang Geometri : Ajak anak untuk belajar mengenal macam geometri dan warna, setelah itu bantu anak untuk mencocokkan bentuk geometri pada tempat yang sesuai.</i></p> <p><i>Tujuan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda 2. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna <p style="text-align: right;">3</p>



Keterangan:

- a. Cover depan : Cover depan adalah bagian pelindung buku dan informasi pertama yang akan diberikan kepada pembaca tentang isi buku.
- b. Kata Pengantar : Kata pengantar berisikan tentang suka duka pembuatan buku.
- c. Daftar Isi : Daftar Isi adalah bagian dari kumpulan halaman buku untuk mengetahui halamannya.

- d. Sisi A : Pada bagian sisi A terdapat miniature pintu, jendela dan dua pakaian yang menggunakan resleting dan kancing.
- e. Sisi B : Pada bagian sisi B terdapat permainan meletakkan makanan ayam pada tempatnya.
- f. Sisi C : Pada bagian sisi C terdapat permainan pasang geometri.
- g. Sisi D : Pada bagian sisi D terdapat permainan membentuk beberapa geometri.
- h. Kata Penutup : Pada bagian ini terdapat informasi terkait dengan buku atau catatan pribadi penulis.
- i. Cover Belakang : Cover bagian belakang bertujuan sebagai pelindung dari buku pada bagian belakang.

E. Keterbatasan Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengalami keterbatasan pada pelaksanaan dan hasil menunjukkan beberapa kekurangan antara lain:

1. Keterbatasan pada pemilihan warna cat.
2. Keterbatasan jenis macam mainan.
3. Keterbatasan media *Busy Board* yang tidak mencakup secara klasikal namun masih secara kelompok.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media *Busy Board* berawal dari media yang memiliki satu sisi dengan berbagai macam jenis permainan dan dari hasil pengembangan media *Busy Board* yang telah peneliti lakukan memiliki empat sisi dengan jenis permainan yang menarik, yaitu terdapat pada sisi A miniatur pintu, miniature jendela, baju dengan kancing dan resleting bertujuan untuk mengetahui fungsi benda. Terdapat sisi B yaitu dengan permainan memberikan makanan ayam yang sesuai dengan ukurannya. Kemudian terdapat sisi C pasang geometri meletakkan sesuai dengan tempat yang telah disediakan bertujuan untuk mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda serta mengelompokkan benda sesuai warna dan yang terakhir terdapat sisi D membentuk geometri dengan menarik tali dibaut sesuai dengan bentuk geometri bertujuan mengetahui bentuk geometri, benda banyak dan sedikit.

Pada setiap sisi memiliki tujuan dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al Huda Sumber Sari sesuai dengan aspek berpikir logis melalui metode *Research and development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analysis, Desain, Development, Implemetation and Evaluasi*. Berdasarkan hasil dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *Busy Board* memenuhi berbagai aspek, kesesuaian tampilan, desain, kesesuaian materi, kelayakan isi dalam proses pembelajaran di TK Al Huda Sumber Sari dinyatakan sangat layak. Terbukti dari

respon positif dari guru dan anak terhadap media *Busy Board*. Hasil dari efektivitas penggunaan media *Busy Board* dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

B. Saran Pemanfaatan produk

Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan serta memanfaatkan media *Busy Board* yang telah dikembangkan peneliti untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media.

2. Bagi Anak

Anak dapat mudah belajar mengenal warna, bentuk geometri, mengenal fungsi benda dalam menunjang kemampuan kognitif, dan anak tertarik untuk belajar.

3. Bagi peneliti Lain

Dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan referensi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan *Busy Board*, serta dapat dilakukan perbaikan kualitas pada bahan, jenis mainan, warna, ukuran, dan literasi pada permainan agar anak lebih tertarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph. "Pengertian Nilai Moral Dan Agama" (2016).
- Ahmad, H.R.(n.d.).
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023).
- Anugrah, Dinda Putri, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari. "Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021).
- Arnianti. "Teori Perkembangan Bahasa." *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019).
- Ashilah, Neng Gina, Ine Nirmala, and Nida'ul Munafiah. "Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Nurul-Ilmi." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024).
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019).
- Dimas, Annisa Putri, and Nur Akmal. "Pengenalan Permainan Busy Board Untuk Membantu Perkembangan Anak Usia Dini Di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar." *Jurnal Dedikasi* 24, no. 1 (2022).
- Dhiu, Konstatinus Dua, Dek Ngurah Laba Laksana, Florentianus Dopo, *dkk. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Edited by Konstatinus Dua Dhiu. PT Nasya E. Pekalongan, 2021.
- Firdaus, Samintang, Andi Khaerun Nisa, Muhammad Fadlurrahman Imran, Muh Ikhsan Rahmat, and Shinta Dewi Sugiharti Tikson. "Permainan Edukatif Busy Board: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Di SLB Negeri 1 Bone Busy Board Educational Game: Means to Improve Fine Motor Skills for Intellectual Disability Students at SLB Negeri 1 Bone." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 3 (2022).

- Fitriani, Rohyana, and Rabihatun Adawiyah. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (2018).
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligences after Twenty Years*. American Educational Research Association, 2003.
- Harianja, Ade Lasma, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023).
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrin. "Media Pembelajaran." In *Tahta Media Group*, 2021.
- Hayati, Hikmatul. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Tetebatu." *Nusantara* 1, no. 20 (2019).
- Henny, Rachman Saleh, Marwah, Asma Kurniati, Neka Suhardin. "Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din* 6, no. 3 (2023).
- Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021).
- Japar, Muhammad, Dini Nur Fadillah, Ganang Lakshita H.P. *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*.2020.
- Kemendiknas. "Permendikbud No 146 Tahun 2014." *Permendikbud Replik Indonesia* 8, no. 33 (2014).
- Khairi, Husnuzziadatul. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 - 6 Tahun." *Warna* 2, no. 2 (2018).
- Kholilullah, Hamdan, Heryani. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan* 10, no. Juni (2020).
- Kurniawan, Eko Firman, Dewi Komalasari. "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun" (2019).
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan." *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021).

- Mailitaa, Afri. "Pengembangan Media Busy Board Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini," 2023.
- Marinda, Leny. "Kognitif Dan Problematika." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020).
- Mauliddiyah, Nurul L. "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Sindang Rasa Bogor" 2, no. 2 (2021).
- Rahman, Habibu mhd, Rita Kencana, Nur Fauziah. *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Edited by Ria Astuti. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
- Rozana, Salma, Ampun Bantali. *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Edited by Nur Kholik. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020).
- Mukhlisa, Nurul, and selia dwi Kurnia. "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini." *Educhild* 2, no. 1 (2020).
- Murdiana, I Nyoman, and Muh Hasbi. "Pelatihan Penggunaan Media Konkret Dalam Penanaman Konsep Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat" 10, no. 1 (2022).
- Natsir, Tri Ayu Lesatari. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*.
- Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020).
- Nurasyiah, Rina, and Cucu Atikah. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini." *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (2023).
- Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, and Wulan Adiarti. "Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini." *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* (2021).
- Priyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).

- Purnamasari, Nurna L. "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2019).
- Saleh, Sirajuddin. "Analisis Data Kualitatif." In *Pustaka Ramadhan*, 1:180. Bandung, 2017.
- Salwaa, N. M., N. Zuhaida, H. S. Santoso, and N. R. Dewi. "Penerapan Teori Perkembangan Mental Jean Piaget Terhadap Hukum Kekekalan Volume." In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 6 (2023).
- Saputra, Salwa Tsabitha, R R Deni Widjayatri, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl Ciracas No, Kec Serang, and Kota Serang. "Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 4-6 Tahun Dengan APE Busy Board Biji-Bijian Melalui Teori Belajar Keterampilan Abad 21" 5 (2024).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Suharnis, Suharnis. "Perkembangan Kognitif Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Musawa: Journal for Gender Studies* 13, no. 2 (2021).
- Sulistiyawati, Ika. "Praktik Pemberian MP-ASI Dengan Status Gizi Di Desa Sukojember Kecamatan Jelbuk Tahun 2020" 5, no. 1 (2020).
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2015.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Cetakan Pe. Jakarta: Kencana, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Edited by Uce Rahmawati Suryani. Cetakan Pe. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Cetakan ke. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Ulfah, Fitria, and Citra Nuraffiyah. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Di Kelas A PAUD KOBER Birulwaliden Kecamatan Cilawu Garut)." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 1, no. 2 (2022).
- Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021).

- Umam, Aguswan Khotibul, Revina Rizqiyani, Aneka, Edo Dwi Cahyo. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini : Berbasis Kajian Teoritis Dan Studi Empiris*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2021.
- Undang Undang Republik Indonesia. "Perlindungan Anak," No. 23 (2002).
- Hasanah, Uswatun, Revina Rizqiyani, Lia Ricka Pratama. *Multiple Intelligences*. Lampung: Laduny Alifatama, 2021.
- Wardani, Ivo Retna Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis. "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023).
- Warsita, Bambang. "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas Evaluation of Instructional Media As a Quality Control." *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2013).
- Whildan, Lissya. "Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget." *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021).
- Widyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Yusuf, Rini Novianti, Neng Siti Tazkia Aulia Al Khoeri, Gisna Sarlita Herdiyanti, and Eneng Deska Nuraeni. "Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak." *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 1, no. 1 (2023).
- Zega, Berkat Karunia, and Wahyu Suprihati. "Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak." *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (2021).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Kegunaan Media Busy Board					
	a. Kegunaan media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.					
	b. Kegunaan media <i>Busy Board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.					
	c. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu memotivasi anak.					
	d. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun					
	b. Bahan media <i>Busy Board</i> awet dan tahan lama					
	c. Ukuran media <i>Busy Board</i> layak untuk anak usia 4-5 tahun					
	d. Media Busy Board dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak					
3.	Estetika					
	a. Bentuk dan warna menarik					
	b. Kesesuaian media <i>Busy Board</i> dengan karakteristik anak					
	c. Macam – macam permainan yang menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun					
	d. Background Media <i>Busy Board</i> menarik					

Lampiran 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun					
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun					
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>					
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik					
5.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran					
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari hari					
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					

Lampiran 3 Instrumen Hasil Uji Coba Angket Respons Guru

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Materi					
	Kesesuaian isi materi untuk anak usia 4-5 tahun					
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)					
	Materi sesuai dengan kompetensi indikator (KI).					
	Kemudahan materi yang dapat dipahami					
2.	Tampilan					
	Desain Menarik					
	Permainan sesuai dengan tujuan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun.					
	Warna yang menarik.					
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk digunakan					
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk dibawa					

Lampiran 4 Instrumen Penilaian Anak

No	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Anak Dapat Mengenal warna melalui mencocokkan untuk benda	A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					
		G					
		H					
		I					
		J					
		K					
		L					
		M					
		N					
2.	Anak Dapat Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya	A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					
		G					
		H					
		I					
		J					
		K					
		L					
		M					
		N					
		O					
		P					
3.	Anak Dapat Mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					
		G					
		H					
		I					
		J					

		K					
		L					
		M					
		N					
		O					
		P					
4.	Anak Dapat Mengelompokkan benda sesuai warna	A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					
		G					
		H					
		I					
		J					
		K					
		L					
		M					
		N					
	O						
	P						
5.	Anak Dapat Mengetahui benda banyak dan sedikit	A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					
		G					
		H					
		I					
		J					
		K					
		L					
		M					
		N					
		O					
		P					
6.		A					
		B					
		C					
		D					
		E					
		F					

Anak Dapat Mengurutkan benda dari ukuran	G					
	H					
	I					
	J					
	K					
	L					
	M					
	N					
	O					
	P					
Total Keseluruhan						
Total Persentase						

Lampiran 5 Rubrik Penilaian anak

Rubrik Penilaian Kemampuan Aspek Kognitif

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian
1.	Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda	Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan serta dapat membantu temannya dalam menggunakan benda tersebut	BSB (4)
		Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan.	BSh (3)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan secara ulang mengenai fungsi benda	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengenal warna	BB (1)
2.	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya peserta dapat membantu temannya dalam memahaminya	BSB (4)
		Anak dapat menggunakan benda sesuai fungsinya	BSh (3)
		Anak masih membutuhkan guru untuk diberitahu secara ulang mengenai fungsi benda	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengetahui fungsi dari suatu benda	BB (1)
3.	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan dengan ukuran	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran yang dibawakan guru serta dapat membantu temannya	BSB (4)
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	BSh (3)
		Anak masih butuh diberi tahu berulang mengenai cara mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	BB (1)
4.	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang dibawakan guru serta dapat membantu temannya dalam mengetahui ukuran benda tersebut	BSB (4)

		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang dibawakan oleh guru	BSH (3)
		Anak masih butuh diberi tahu secara ulang mengenai cara mengelompokkan benda sesuai dengan warna ukuran pada benda.	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warna.	BB (1)
5.	Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit	Anak dapat mengetahui bendabanyak dan sedikit sesuai guru serta dapat membantu temannya dalam mengetahui banyak dan sedikit.	BSB (4)
		Anak dapat mengetahui benda anyak dan sedikit sesuai dengan yang dibawakan oleh guru.	BSH (3)
		Anak masih butuh diberi tahu secara ulang mengenai cara mengetahui banyak dan sedikit benda.	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengetahui benda dan sedikit benda.	BB (1)
6.	Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran	Anak dapat mengurutkan benda sesuai dari ukuran serta dapat membantu temannya dalam mengetahui ukuran benda tersebut	BSB (4)
		Anak dapat mengurutkan benda sesuai dari ukuran	BSH (3)
		Anak masih butuh diberi tahu secara ulang mengenai cara mengurutkan dari ukuran.	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengurutkan benda sesuai dari ukuran.	BB (1)

Keterangan :**BB : Belum Berkembang****MB : Mulai Berkembang****BSH : Berkembang Sangat Harapan****BSB : Berkembang Sesuai Baik**

Lampiran 6 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Kegunaan Media Busy Board					
	a. Kegunaan media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.			√		
	b. Kegunaan media <i>Busy Board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.			√		
	c. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu memotivasi anak.				√	
	d. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				√	
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun			√		
	b. Bahan media <i>Busy Board</i> awet dan tahan lama			√		
	c. Ukuran media <i>Busy Board</i> layak untuk anak usia 4-5 tahun			√		
	d. Media <i>Busy Board</i> dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak				√	
3.	Estetika					
	a. Bentuk dan warna menarik			√		
	b. Kesesuaian media <i>Busy Board</i> dengan karakteristik anak				√	
	c. Macam – macam permainan yang			√		

No	Aspek yang diamati	Skor			Catatan Bila Diperlukan
	menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun				
	d. Baground Media <i>Busy Board</i> menarik			√	

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{48} \times 100\% = 83,33\%$$

Lampiran 7 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Kegunaan Media Busy Board					
	a. Kegunaan media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.				√	
	b. Kegunaan media <i>Busy Board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.				√	
	c. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu memotivasi anak.				√	
	d. Kegunaan media <i>Busy Board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				√	
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun			√		
	b. Bahan media <i>Busy Board</i> awet dan tahan lama			√		
	c. Ukuran media <i>Busy Board</i> layak untuk anak usia 4-5 tahun			√		
	d. Media <i>Busy Board</i> dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak				√	
3.	Estetika					
	a. Bentuk dan warna menarik				√	
	b. Kesesuaian media <i>Busy Board</i> dengan				√	

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
	karakteristik anak					
	c. Macam – macam permainan yang menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun			√		
	d. Baground Media <i>Busy Board</i> menarik				√	

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{48} \times 100\% = 91,67\%$$

Lampiran 8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun				√	
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				√	
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>				√	
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				√	
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					Double
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				√	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari			√		
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				√	

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\%$$

Lampiran 9 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun				√	
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				√	
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>				√	
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				√	
5.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				√	
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari hari			√		
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				√	

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\%$$

Lampiran 10 Hasil Uji Coba Angket Respons Guru

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Materi					
	Kesesuaian isi materi untuk anak usia 4-5 tahun				√	
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				√	
	Materi sesuai dengan kompetensi indikator (KI).				√	
	Kemudahan materi yang dapat dipahami				√	
2.	Tampilan					
	Desain Menarik				√	
	Permainan sesuai dengan tujuan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun.				√	
	Warna yang menarik.				√	
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk digunakan				√	
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk dibawa			√		

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{36} \times 100\% = 97,22\%$$

Lampiran 11 Hasil Respons Anak terhadap Media Busy Board

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1.	A	22	24
2.	B	19	24
3.	C	24	24
4.	D	19	24
5.	E	18	24
6.	F	23	24
7.	G	21	24
8.	H	24	24
9.	I	22	24
10.	J	20	24
11.	K	24	24
12.	L	18	24
13.	M	24	24
14.	N	19	24
15.	O	23	24
16.	P	18	24
Total		338	384
Prentasi Skor		88,02%	

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{338}{384} \times 100\%$$

$$= 88,02\%$$

Lampiran 12 Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

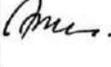
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Anantha Derbya Azzahra
 NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
 Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa, 13 Agustus 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi terkait jurnal. - Konsultasi terkait isi pembahasan - Membuat konten isi Proposal. 	  



Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneket, M.Pd.
 NIP. 19831115 202321 2 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

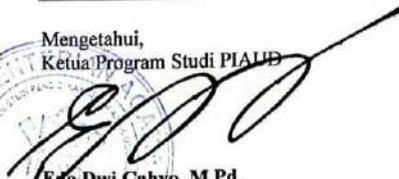
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Anantha Derbya Azzahra
 NPM : 2101040002

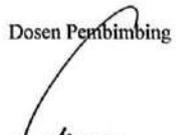
Program Studi : PIAUD
 Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Jumat, 13/9 2024		Revisi BAB I, Bab II, Bab III Sub kajian teori - Pembahasan teori Anak ditamba- hkan + ciri karak- teristik, Media teori, - Penulisan daftar pustaka. - Penulisan tanggal observasi.	  

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD


 Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing


 Aneta, M.Pd.
 NIP. 19831115 202321 2 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dawantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Jumat, 09/10 24		<ul style="list-style-type: none"> - Kata pengantar. - Pemfokusan penuliran Proposal. - Bab 1 pendahuluan pada latar belakang masalah, lebih diratakan kembali. - Meningkatkan dan Murnjng. - Penggunaan kata tugas. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Endo Dwi Cahya, M.Pd.
NIP. 19900715/201801 1 002

Dosen Pembimbing

Ateka, M.Pd.
NIP. 19831115 202321 2 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telpon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa 15/10 2022		- Sumber pada ahli media, ahli materi Instrumen Penilaian. - Indikator pencapaian	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 19831115 202321 2 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin, 21/10 2024		- Pengurangan Footnote - Bab I Penjabaran.	
2	Selasa 22/10 2024		ace proposal siap untuk di kembangkan Maka Cangkep! Cangrim.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 19831115 202321 2 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa, 06 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Proposal ↔ Skripsi (2024-2025) - Penulisan pada kata pengantar dirubah Menjadi Skripsi. - Tabel, gambar dan didekatkan pada letak tabel dan gambar. - Perbaiki pada penulisan typo. - Tabel Indikator perkembangan kosowati dibuat turun (portrait). - Pembuatan tabel alor bagan kotak disesuaikan dengan kotak atas (sama rata). - pada BAB IV, bukan lagi penjabaran tapi sudah jawaban dari pertanyaan panelis. - lebih dibanyakkan penjelasan tentang produk yang dibuat 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 198311152023212034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin, 23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Hatic pada kata asing. - Penulisan latin berubah menjadi Ulu. - Penambahan kalimat awal dan penarikan kesimpulan. - BAB I hlm 6 (peremenditbud). - Bagan Alir. - BAB IV <ul style="list-style-type: none"> A. tambahkan kondisi awal produk dan produk pengembangan. 1. Hasil Analisis kebutuhan produk (pengumpulan data, Membutuhkan analisis) 2. Deskripsi hasil pengembangan (Melalui Informasi) ditambahkan kata pengantar, Deskripsi produk Busy Board sisi A, B, C, D. - kajian produk akhir. - ABSTRAK. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 198311152023212034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metroiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metroiniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002

Program Studi : PIAUD
Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	26 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Lengkapi Capitan - Surat izin pgsd - Harit Mulyanti - Wm. Diana - Motta - Simbol dengan paku - jiba & Lh Lengkap. Adh acc ship di mana @ongedk <p>26/20 or</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.
NIP. 198311152023212034

Lampiran 13 Outline

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK AL HUDA SUMBER SARI**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN NOTA DINAS
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
BAB I PENDAHULUAN
 A. Latar Belakang Masalah
 B. Identifikasi Masalah
 C. Batasan Masalah
 D. Rumusan Masalah
 E. Tujuan Pengembangan
 F. Manfaat Produk yang dikembangkan
 G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan
BAB II LANDASAN TEORI
 A. Kajian Teori
 1. Pengertian Anak Usia Dini

- a. Anak Usia Dini
- b. Karakteristik Anak Usia Dini
- c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini
- 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 - a. Perkembangan Anak Usia Dini
 - b. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini
 - c. Pengertian Kognitif
 - d. Faktor Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 - e. Indikator Kemampuan Kognitif Anak 4-5 Tahun
 - f. Berfikir Logis
- 3. Media Pembelajaran *Busy Board*
 - a. Pengertian Media Pembelajaran
 - b. Pengertian *Busy Board*
 - c. Rancangan Penggunaan Media *Busy Board*
 - d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Busy Board*
 - e. Tujuan Media *Busy Board*
- B. Kajian Studi yang Relevan
- C. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Penelitian
- C. Desain Uji Coba Produk
 - 1. Desain Uji Coba
 - 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media dan Materi
2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

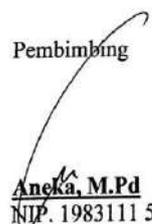
- A. Simpulan tentang Produk
- B. Saran Pemanfaatan Produk

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

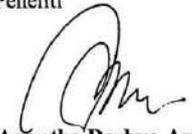
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing


Aneka, M.Pd
NIP. 1983111 5202321 2 034

Menyetujui,

Metro, 20 februari 2025
Peneliti


Anantha Derbya Azzahra
NPM. 2101040002

Lampiran 14 Alat Pengumpulana Data (APD)

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENGUNAAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK AL HUDA SUMBER SARI**

1. Lembar Indikator Kemampuan Kognitif

- a. Mengenal warna melalui mencocokkan benda.
- b. Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya.
- c. Mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya.
- d. Mengelompokkan benda sesuai dengan warna.
- e. Mengetahui benda banyak dan sedikit.
- f. Mengurutkan benda dari ukuran.

2. Lembar kemampuan Kognitif menggunakan media *Busy Board*

Indikator Kemampuan Kognitif	Sub Indikator
Berpikir Logis.	Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda
	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya
	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran
	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna
	Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit
	Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran

**3. Lembar Instrumen Penggunaan Media *Busy Board* Dalam
Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di
TK AL HUDA Sumber Sari.**

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Subtema :

Lembar Instrumen Data Observasi

Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Busy Board*

Indikator	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Berpikir Logis	Anak dapat mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda.					
	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya.					
	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya.					
	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna.					
	Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit.					
	Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran.					

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
	Kegunaan Media Busy Board					
1.	a. Kegunaan media Busy Board layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.					
	b. Kegunaan media Busy Board sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.					
	c. Kegunaan media Busy Board mampu memotivasi anak.					
	d. Kegunaan media Busy Board mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun					
	b. Bahan media Busy Board awet dan tahan lama					
	c. Ukuran media Busy Board layak untuk anak usia 4-5 tahun					

No	Aspek yang diamati	Skor	Catatan Bila Diperlukan
	d. Media Busy Board dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak		
3.	Estetika		
	a. Bentuk dan warna menarik		
	b. Kesesuain media Busy Board dengan karakteristik anak		
	c. Macam – macam permainan yang menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun		
	d. Baground Media Busy Board menarik		

B. Penskoran :Skor Minimal $10 \times 1 = 10$ Skor Maksimal $10 \times 4 = 40$ Persentase skor sebagai berikut $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

A. Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun					
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun					
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>					
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik					
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran					
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari					
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					
Jumlah Skor						

A. Lembar Penilaian Guru

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Materi					
	Kesesuaian isi materi untuk anak usia 4-5 tahun					
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)					
	Materi sesuai dengan kompetensi indikator (KI).					
	Kemudahan materi yang dapat dipahami					
2.	Tampilan					
	Desain Menarik					
	Permainan sesuai dengan tujuan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun.					
	Warna yang menarik.					
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk digunakan					
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk dibawa					
	Jumlah Skor					

B. Penskoran :

Skor Minimal $10 \times 1 = 10$

Skor Maksimal $10 \times 4 = 40$

Persentase skor sebagai berikut $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Nilai Skor :

BB : 1
MB : 2
BSH : 3
BSB : 4

Persentase Ketuntasan dan Kriteria

Persentase Ketuntasan	Kriteria
76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
51% - 75%	BSH (Berkembang sesuai Harapan)
26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
0% - 25%	BB (Belum Berkembang)

Rumus Menghitung Persentase

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari
R = Skor dari Jawaban Responden
SM = Skor Maksimal dari tes yang digunakan

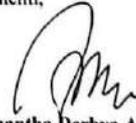
Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Metro, 02 Maret 2025

Peneliti,


Aneka, M.Pd.
 NIP/198311152023212032


Anantha Derbya Azzahra
 NPM.2101040002

Lampiran 15 Rencana Pelajaran Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AI HUDA SUMBER SARI

Hari, Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2025
Kelas : A
Tema, Sub Tema :
Kd yang dikembangkan :

Muatan Materi : Mengetahui angka, warna, bentuk, fungsi suatu benda.

Alat dan Bahan :

1. Busy Board.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kegiatan Penyambutan :

1. SOP

Kegiatan Sebelum Bermain :

1. Salam dan Pembuka
2. Menuliskan hari dan tanggal dipapan tulis
3. Penjelasan tema, subtema dan topic
4. SOP aturan bermain
5. Mempersilahkan anak memilih kegiatan

Kegiatan Saat Bermain :

1. Menarik
2. Meletakkan
3. Mengucapkan
4. Berdiskusi dengan teman -
- 5.

Kegiatan Setelah Bermain :

1. Mengingat Kembali kegiatan hari ini
2. Memberikan apresiasi
3. Refleksi
4. Doa dan Salam
5. Menyanyikan Sayonara

Rencana Penilaian : Bentuk pencatatan hasil observasi. Ceklis, penilaian, hasil karya dan anekdot.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Devita Mayasari, S.Pd.

Wali Kelas

Luluk Diah Afifah, S.Pd.

Lampiran 16 Lembar Observasi Anak

Lembar Observasi

Penggunaan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Berikan tanda ceklist (✓) pada aspek penilaian yang sesuai sebagaimana tertera dibawah ini sebagai berikut :

Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2025

Responden : anak

Sekolah : TK AL-Huda Sumber Sari.

No	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Anak Dapat Mengenal warna melalui mencocokkan untuk benda	A			✓	✓	
		B			✓	✓	
		C				✓	
		D			✓		
		E			✓		
		F				✓	
		G			✓		
		H				✓	
		I			✓		
		J			✓		
		K				✓	
		L			✓		
		M				✓	
		N			✓		
		O			✓		
		P			✓		
2.	Anak Dapat Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya	A				✓	
		B			✓		
		C				✓	
		D				✓	
		E			✓		
		F			✓		
		G				✓	
		H				✓	
		I				✓	
		J			✓		

		K			✓		
		L				✓	
		M				✓	
		N			✓		
		O				✓	
		P			✓		
3.	Anak Dapat Mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	A				✓	
		B			✓		
		C					✓
		D			✓		
		E			✓		
		F					✓
		G					✓
		H					✓
		I					✓
		J					✓
		K			✓		
		L					✓
		M					✓
		N			✓		
		O					✓
		P			✓		
4.	Anak Dapat Mengelompokkan benda sesuai warna	A					✓
		B					✓
		C					✓
		D			✓		
		E			✓		
		F					✓
		G					✓
		H					✓
		I					✓
		J					✓
		K			✓		
		L					✓
		M					✓
		N					✓
		O					✓
		P			✓		
5.	Anak Dapat Mengetahui benda banyak dan sedikit	A			✓		
		B			✓		
		C					✓
		D			✓		
		E			✓		
		F					✓

		G			✓			
		H				✓		
		I				✓		
		J			✓			
		K			✓			
		L				✓		
		M				✓		
		N			✓			
		O				✓		
		P			✓			
6.	Anak Dapat Mengurutkan benda dari ukuran	A			✓			
		B			✓			
		C					✓	
		D			✓			
		E			✓			
		F					✓	
		G			✓			
		H					✓	
		I			✓			
		J			✓			
		K			✓			
		L					✓	
		M					✓	
		N			✓			
		O					✓	
	P			✓				
Total Keseluruhan		338						
Total Persentase		88,02%						

Lampiran 17 Angket *Respon* Guru

**LEMBAR ANALISIS ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI**

Nama : Luluk Diah Afifah, S.Pd.
Sekolah : TK Al Huda Sumber Sari
Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2025

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian.
Skor 1: Kurang Layak
Skor 2 : Cukup layak
Skor 3 : Layak
Skor 4 : Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
4. Atas ketersediaan Bapak/ibu untuk menilai Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari saya ucapkan Terima Kasih.

A. Lembar Penilaian Guru

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
1.	Materi					
	Kesesuaian isi materi untuk anak usia 4-5 tahun				✓	
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)				✓	
	Materi sesuai dengan kompetensi indikator (KI).				✓	
	Kemudahan materi yang dapat dipahami				✓	
2.	Tampilan					
	Desain Menarik				✓	
	Permainan sesuai dengan tujuan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun.				✓	
	Warna yang menarik.				✓	
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk digunakan				✓	
	Media <i>Busy Board</i> mudah untuk dibawa			✓		
	Jumlah Skor			3	32	$\frac{32}{36} = 87,22\%$

B. Penskoran :

Skor Minimal $9 \times 1 = 9$

Skor Maksimal $9 \times 4 = 36$

Persentase skor sebagai berikut $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

Media busy board sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Anak-anak semakin antusias. Tingkatkan lagi kreativitasnya dan terus dikembangkan semenarik mungkin.

Sumber Sari,
Respon Guru



Luluk Diah Afifah, S.Pd.

Lampiran 18 Validasi Ahli Media Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd.
NIP : 198405072019031005
Bidang Keahlian : Validator Ahli Media
Hari/Tanggal : 14 Mei 2025

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian.
Skor 1 : Kurang Layak
Skor 2 : Cukup layak
Skor 3 : Layak
Skor 4 : Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
4. Atas ketersediaan Bapak/ibu untuk menilai Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari saya ucapkan Terima Kasih.

A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
	Kegunaan Media Busy Board					
1.	a. Kegunaan media Busy Board layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.			✓		
	b. Kegunaan media Busy Board sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.			✓		
	c. Kegunaan media Busy Board mampu memotivasi anak.				✓	
	d. Kegunaan media Busy Board mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				✓	
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun			✓		
	b. Bahan media Busy Board awet dan tahan lama			✓		<i>bahan harus tahan lama dan awet</i>
	c. Ukuran media Busy Board layak untuk anak usia 4-5 tahun			✓		<i>ukuran ideal</i>

No	Aspek yang diamati	Skor	Catatan Bila Diperlukan
	d. Media Busy Board dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak	✓	
3.	Estetika		
	a. Bentuk dan warna menarik	✓	hanya dua warna
	b. Kesesuaian media Busy Board dengan karakteristik anak	✓	
	c. Macam – macam permainan yang menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun	✓	polo & tambahkan litrasi numerasi
	d. Background Media Busy Board menarik	✓	Tambahkem litrasi

B. Penskoran :Skor Minimal $12 \times 1 = 12$.Skor Maksimal $12 \times 4 = 48$ Persentase skor sebagai berikut $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

$$\frac{40}{48} \times 100\% = 83\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

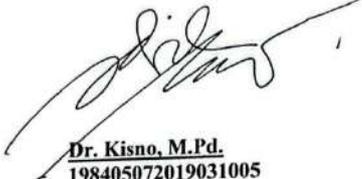
SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak ✓
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

1. Beri simbol pada Af-Af Media
4/ mempermudah pengguna dan
memperjelas identitas
2. Desain pengisian rumah / kunci
belum pada tempatnya.
3. Setiap Af dari 4 Af tambahkan
Angka atau huruf atau kata yg dapat
membuat otak lebih berpikir dan
meningkatkan literasi

Metro, 14 Mei 2025


Dr. Kisno, M.Pd.
198405072019031005

pc

Lampiran 19 Validasi Ahli Media Ke dua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd.
NIP : 198405072019031005
Bidang Keahlian : Validator Ahli Media
Hari/Tanggal : 15 Mei 2025

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian.
Skor 1 : Kurang Layak
Skor 2 : Cukup layak
Skor 3 : Layak
Skor 4 : Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
4. Atas ketersediaan Bapak/ibu untuk menilai Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari saya ucapkan Terima Kasih.



A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
		1	2	3	4	
	Kegunaan Media Busy Board					
1.	a. Kegunaan media Busy Board layak dengan tujuan menunjang perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai.			✓		
	b. Kegunaan media Busy Board sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.			✓		
	c. Kegunaan media Busy Board mampu memotivasi anak.			✓		
	d. Kegunaan media Busy Board mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak			✓		
2.	Desain Media Busy Board					
	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun			✓		
	b. Bahan media Busy Board awet dan tahan lama			✓		
	c. Ukuran media Busy Board layak untuk anak usia 4-5 tahun			✓		layak / ideal

No	Aspek yang diamati	Skor				Catatan Bila Diperlukan
	d. Media Busy Board dapat digunakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak				✓	
3.	Estetika					
	a. Bentuk dan warna menarik				✓	
	b. Kesesuaian media Busy Board dengan karakteristik anak				✓	sangat menarik
	c. Macam – macam permainan yang menarik dan sesuai dengan anak usia 4-5 tahun			✓		tidak
	d. Background Media Busy Board menarik				✓	ditambah & tambahkan litany menarik

B. Penskoran :Skor Minimal $12 \times 1 = 12$ Skor Maksimal $12 \times 4 = 48$ Persentase skor sebagai berikut $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

$$\frac{44}{48} \times 100\% = 91,67$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

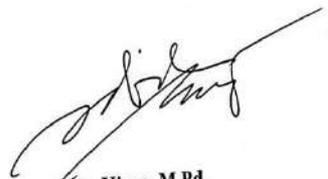
No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak ✓
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

76

C. Kritik dan Saran

Rekomendasi pada catatan review awal telah
direvisi dengan baik! Selain itu, madrasah
sehingga mitra yang khatibah sangat layak
digunakan dalam aktivitas pembelajaran
pada kegiatan penelitian & PTK.

Metro, 15 Mei 2025



Dr. Kisno, M.Pd.
198405072019031005

76

Lampiran 20 Validasi Ahli Materi Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI

Nama Ahli : Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIP : 19930630202321044
Bidang Keahlian : Validator Ahli Materi
Hari/Tanggal : 15 Mei 2025

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian.
Skor 1: Kurang Layak
Skor 2 : Cukup layak
Skor 3 : Layak
Skor 4 : Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
4. Atas ketersediaan Bapak/ibu untuk menilai Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari saya ucapkan Terima Kasih.

A. Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun				✓	
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>				✓	
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	Masukkan dalam teori dan spesifikasi
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					Doble diperbaiki
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari			✓		
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				✓	
	Jumlah Skor			3	24	$\frac{24}{28} \times 100\% = 85,71\%$

B. Penskoran :Skor Minimal $8 \times 1 = 8$ Skor Maksimal $8 \times 4 = 32$ Persentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ **Keterangan :**

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....
 Perbaiki sesuai catatan !!

Metro, 15 Mei 2025



Revina Rizqiyani, M.Pd.
 NIP. 19930630202321044

Lampiran 21 Validasi Ahl Materi Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA
SUMBER SARI

Nama Ahli : Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIP : 19930630202321044
Bidang Keahlian : Validator Ahli Materi
Hari/Tanggal : Jum'at, 16 Mei 2025

Petunjuk Penggunaan :

1. Isilah identitas Bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian.
Skor 1: Kurang Layak
Skor 2 : Cukup layak
Skor 3 : Layak
Skor 4 : Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari.
4. Atas ketersediaan Bapak/ibu untuk menilai Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Huda Sumber Sari saya ucapkan Terima Kasih.

A. Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun				✓	
2.	Kelayakan materi media <i>Busy Board</i> dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>Busy Board</i>				✓	
4.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	
5.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				✓	
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>Busy Board</i> layak sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari			✓		
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				✓	
	Jumlah Skor			3	21	$\frac{21}{28} \times 100\% = 75,42\%$

B. Penskoran :

Skor Minimal $7 \times 1 = 7$

Skor Maksimal $7 \times 4 = 28$

Persentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari Jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Metro, 16 Mei 2025



Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIP. 19930630202321044

Lampiran 22 Hasil Wawancara Guru

Lembar Instrumen Wawancara untuk Guru

Nama : Ibu Luluk Diah Afifah, S.pd.
 NIP : -
 Sekolah : TK Al Huda Sumber Sari.
 Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2025

1. Berapa Jumlah peserta didik yang berada di kelas A?
 16 Anak.
2. Kurikulum apa yang digunakan pada TK Al Huda?
 Kurikulum Merdeka Belajar.
3. Metode apa yang dilakukan saat proses pembelajaran?
 Bercerita, Tanya jawab, Bermain.
4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah Media yang ada dikelas?
 Belum mencukupi. Terkadang guru harus membuat media untuk belajar anak dikelas.
5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?
 Media puzzle, Bongkar pasang, kartu bergambar, papan tulis.

.....
.....
6. Apakah ibu sudah pernah membuat media *busy board*?

Sudah, tapi hanya satu sisi dan
kurang banyak jenis permainannya.

7. Apakah ibu setuju dengan adanya media *busy board* untuk
pembelajaran didalam kelas?

Sangat Setuju, karena dapat membuat
anak tertarik dan tidak bosan
dalam Belajar.

Sumber Sari, 17 Mei 2025

Wali Kelas TK/A



Lulu Diah Afifah, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 23 Rubrik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun

Rubrik Penilaian Kemampuan Aspek Kognitif

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian
1.	Anak dapat mengenali warna melalui mencocokkan bentuk benda	Anak dapat mengenali warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan serta dapat membantu temannya dalam menggunakan benda tersebut	BSB (4)
		Anak dapat mengenali warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan.	BSH (3)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengenali warna melalui mencocokkan bentuk benda yang dibawakan secara ulang mengenai fungsi benda	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengenali warna	BB (1)
2.	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsinya peserta dapat membantu temannya dalam memahaminya	BSB (4)
		Anak dapat menggunakan benda sesuai fungsinya	BSH (3)
		Anak masih membutuhkan guru untuk diberitahu secara ulang mengenai fungsi benda	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengetahui fungsi dari suatu benda	BB (1)
3.	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan dengan	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran yang dibawakan guru serta dapat membantu temannya	BSB (4)

	ukuran	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	BSh (3)
		Anak masih butuh diberi tahu berulang mengenai cara mengelompokkan benda sesuai dengan ukurannya	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru untuk mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran	BB (1)
4.	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang dibawakan guru serta dapat membantu temannya dalam mengetahui ukuran benda tersebut	BSB (4)
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang dibawakan oleh guru	BSh (3)
		Anak masih butuh diberi tahu secara ulang mengenai cara mengelompokkan benda sesuai dengan warna ukuran pada benda.	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warna.	BB (1)
5.	Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit	Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit sesuai guru serta dapat membantu temannya dalam mengetahui banyak dan sedikit.	BSB (4)
		Anak dapat mengetahui benda banyak dan sedikit sesuai dengan yang dibawakan oleh guru.	BSh (3)
		Anak masih butuh diberi tahu	MB (2)

		secara ulang mengenai cara mengetahui banyak dan sedikit benda.	
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengetahui benda dan sedikit benda.	BB (1)
6.	Anak dapat mengurutkan benda dari ukuran	Anak dapat mengurutkan benda sesuai dari ukuran serta dapat membantu temannya dalam mengetahui ukuran benda tersebut	BSB (4)
		Anak dapat mengurutkan benda sesuai dari ukuran	BSH (3)
		Anak masih butuh diberi tahu secara ulang mengenai cara mengurutkan dari ukuran.	MB (2)
		Anak masih membutuhkan guru dalam mengurutkan benda sesuai dari ukuran.	BB (1)

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sangat Harapan

BSB : Berkembang Sesuai Baik

Lampiran 24 Foto Kegiatan di TK Al Huda Sumber Sari



Dokumentasi *Pra Survey* bersama ibu Devita Mayasari, S.Pd. sebagai kepala sekolah Tk Al Huda Sumber Sari.



Dokumentasi kegiatan *Pra Survey* kegiatan anak kelas.



Dokumentasi bersama Ibu Kepala Sekolah dan Guru Kelas A.



Dokumentasi saat kegiatan uji coba media permainan *Busy Board*.

Lampiran 25 Surat Izin *Pra Survey*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 3936/In.28/J/TL.01/08/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah TK AL HUDA
SUMBER SARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ANANTHA DERBYA AZZAHRA**
NPM : 2101040002
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI**

untuk melakukan prasurvey di TK AL HUDA SUMBER SARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 15 Agustus 2024

Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd

NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 26 Surat Izin Balasan *Pra Survey*



YAYASAN AL - HUDA SUMBERSARI MANDAH
NOMOR AHU.0017889.AH.01.04.TAHUN 2022
KEC. NATAR KAB. LAMPUNG SELATAN PROV. LAMPUNG
NPSN. 69789406. TELP. 0852 6822 9360 KODE POS 35362
Jl. Inpres Sumbersari Mandah Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan

02 September 2024

SURAT IZIN BALASAN PRASURVEY

Nomor: 800/11/AL.HUDA/IV.09/69789406/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Al - Huda,
 memberikan izin kepada:

Nama : Anantha Derbya Azzahra
 NPM : 2101040002
 Semester : VII (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM MENUNJANG
 KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 3 – 4
 TAHUN DI TK AL – HUDA SUMBERSARI

Untuk melakukan prasurvey di TK Al - Huda Sumbersari, dalam rangka
 menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah,


 Devita Mavasari, S.Pd.

Lampiran 27 Surat Bimbingan Skripsi

 <p>IAIN METRO</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p><small>Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id</small></p>
<p>Nomor : 1182/In.28.1/J/TL.00/04/2025 Lampiran : - Perihal : SURAT BIMBINGAN SKRIPSI</p>	
<p>Kepada Yth., Aneka (Pembimbing 1) (Pembimbing 2) di- Tempat <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>	
<p>Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :</p>	
Nama	: ANANTHA DERBYA AZZAHRA
NPM	: 2101040002
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2; b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1; 2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas; 3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas; 	
<p>Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>	
<p>Metro, 17 April 2025 Ketua Jurusan,  Edo Dwi Cahyo M.Pd NIP 19900715 201801 1 002</p>	

Lampiran 28 Surat Tugas

Surat Tugas <https://sismik.metrouniv.ac.id/page/mahasiswa/mhs-daftar-research2>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS
 Nomor: B-1198/In.28/D.1/TL.01/04/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama	: ANANTHA DERBYA AZZAHRA
NPM	: 2101040002
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk:

1. Mengadakan observasi/survey di TK AL HUDA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI".
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Mengetahui,
Pejabat Setempat



DEVITA MAYASARI, S.Pd.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 21 April 2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

15/05/2025, 1

ri 1

Lampiran 29 Surat Izin *Research*

<https://sismik.metrouniv.ac.id/page/mahasiswa/mhs-daftar-research>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1199/In.28/D.1/TL.00/04/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA TK AL HUDA
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1198/In.28/D.1/TL.01/04/2025, tanggal 21 April 2025 atas nama saudara:

Nama : **ANANTHA DERBYA AZZAHRA**
 NPM : 2101040002
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK AL HUDA bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK AL HUDA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 April 2025
 Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

15/05/2025, 1

Lampiran 30 Surat Balasan Izin *Research*



YAYASAN AL HUDA SUMBERSARI MANDAH
 NOMOR AHU.0017889.AH.01.04.TAHUN 2022
 KEC. NATAR KAB. LAMPUNG SELATANPROV. LAMPUNG
 NPSN. 69789406. TELP. 0852 6822 9360 KODE POS 35362
 Jl. Inpres Sumber Sari Mandah Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan

Sumber Sari, 25 April 2025

SURAT IZIN BALASAN RESEARCH

Nomor: 800/05/AL.HUDA/IV.02/69789406/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Al Huda, memberikan izin kepada :

Nama : Anantha Derbya Azzahra
 NPM : 2101040002
 Semester : VIII (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
 KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5
 TAHUN DI TK AL – HUDA SUMBER SARI

Untuk melakukan *Research* di TK Al Huda Sumber Sari, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah,



Devita Mayasari, S.Pd.

Lampiran 31 Surat Telah Melaksanakan *Research*



YAYASAN AL HUDA SUMBERSARI MANDAH
 NOMOR AHU.0017889.AH.01.04.TAHUN 2022
 KEC. NATAR KAB. LAMPUNG SELATANPROV. LAMPUNG
 NPSN. 69789406. TELP. 0852 6822 9360 KODE POS 35362
 Jl. Inpres Summersari Mandah Kecamatan Natar Kab. Lampung Selatan

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 800/05/AL.HUDA/IV.02/69789406/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Al Huda, menerangkan bahwa :

Nama : Anantha Derbya Azzahra
 NPM : 2101040002
 Semester : VIII (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Pekerjaan : Mahasiswa UIN Jurai Siwo Lampung

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut di atas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di TK Al Huda Desa Sumber Sari, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan terhitung dari tanggal 25 April sampai dengan 17 Mei tahun 2025, dengan judul penelitian "**Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Menunjang Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al Huda Sumber Sari**".

Dengan demikian surat keterangan ini kami buat untuk di penggunaan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Sumber Sari, 19 Mei 2025

Kepala Sekolah,



Devita Mayasari, S.Pd.

Lampiran 32 Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-374/In.28/S/U.1/OT.01/06/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ANANTHA DERBYA AZZAHRA
NPM : 2101040002
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101040002.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Juni 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009

Lampiran 33 Bebas Pustaka Prodi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 16 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Anantha Derbya Azzahra
NPM : 2101040002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENUNJANG
KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI.

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 27 Mei 2025
Ketua Program Studi PIAUD



Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP. 197904172005012012

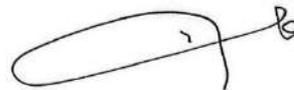
Lampiran 34 Turnitin

SKRIPSI PENGEMBANGAN
MEDIA BUSY BOARD DALAM
MENUNJANG KEMAMPUAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL
HUDA SUMBER SARI

by Turnitin ID

Submission date: 04-Jun-2025 06:15AM (UTC-0600)
Submission ID: 2540079365
File name: 2101040002_ANANTHA_DERBYA_AZZAHRA.docx (23.67M)
Word count: 17310
Character count: 108371

05-06-2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a vertical line and a small flourish.

05-06-2025



SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOARD DALAM
 MENUNJANG KEMAMPUAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
 USIA 4-5 TAHUN DI TK AL HUDA SUMBER SARI

ORIGINALITY REPORT

11 %	11 %	3 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	5%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
5	lppm.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1%
7	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Anantha Derbya Azzahra lahir di Way Jepara pada tanggal 27 Mei 2003, dari pasangan seorang Ayah bernama **Bangun Andito Suryo** dan Bunda **Ayen Eli Anti**. Sejak kecil penulis tinggal di Bratasena, Tulang Bawang. Penulis memiliki dua saudari bernama **Aura Ayu Paramesworo** dan **Ghandies Azty Rhania Andito**.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu SD N 01 Pendowo Asri, SMP N 01 Dente Teladas yang terletak di kec.Dente Teladas, kab. Tulang Bawang, MAN 01 Lampung Timur. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan keperguruan tinggi di IAIN Metro, fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini dari tahun 2021.