

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM  
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**AFRI MAILITA  
NIM. 170210035**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM  
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

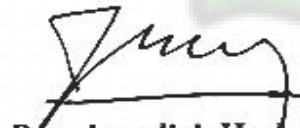
**AFRI MAILITA  
NIM. 170210035**

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

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Dra. Jamaliah Hasballah, M. A**  
NIP. 196010061992032001



**Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP. 199011252019032019

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM  
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

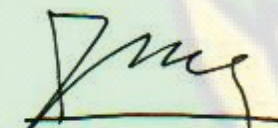
Pada Hari/Tanggal :

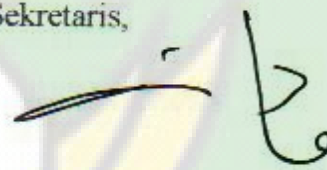
Selasa, 18 Juli 2023 M  
29 Dzulhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

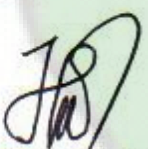
Sekretaris,

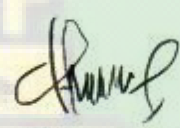
  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M. A**  
NIP. 196010061992032001

  
**Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Penguji II,

  
**Hijriati, M.Pd.I**  
NIP. 199107132019032013

  
**Rani Puspa Juwita, M. Pd.**  
NIP. 199006182019032016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrun Mulyu, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 1973010211997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertandatangan Di Bawah Ini:

Nama : Afri Mailita

Nim : 170210035

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiarasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 08 Maret 2023

Yang Menyatakan,



20  
METERAI  
TEMPEL

841CCAAX429787642

Afri Mailita

## ABSTRAK

Nama : Afri Mailita  
NIM : 170210035  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini  
Tebal Skripsi : 86 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M. A  
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M. Pd  
Kata Kunci : Media *Busy Board*, Kognitif, Anak Usia Dini

Analisis kebutuhan yang ditemui saat observasi di TK Cingoran Desa Alai adalah masih kurang media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan tahap *Evaluation*. Data diperoleh dari lembar validasi ahli materi media *busy board* sebesar 90% dengan jumlah frekuensi 7, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 28, maka jumlah rata-rata skor skala likert 4 dengan skor maksimal adalah 35. Sedangkan untuk penilaian validasi ahli media, media *busy board* dengan jumlah frekuensi 13, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 52, maka jumlah rata-rata skor skala likert 4, dengan skor maksimal adalah 65, sehingga memperoleh hasil persentase 80%. Kemudian untuk penilaian lembar observasi yang di uji coba pada 10 orang anak memperoleh nilai rata-rata skor dengan skala likert 3,0. Dengan banyak butir pertanyaan 4 dan banyak total skor skala likert 40, maka jumlah skor total ideal 160 dengan hasil persentase 76,7% yang berarti kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *busy board* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. Sebagai pencipta alam semesta dan yang telah melimpahkan berkah, rahmah dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Busy Board dalam Meningkatkan Konitif Anak Usia Dini”**. Salawat beriring salam semoga selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti. Tujuan penulisan Skripsi ini untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan S-1 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, maka dengan kerendahan hati Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M. A, selaku Pembimbing Pertama yang telah membimbing, membantu, dan mengarahkan Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Ibu Faizatul Faridy, M. Pd, selaku Pembimbing Kedua, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, doa dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Heliati Fajriah, MA, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Penasehat Akademik (PA) yang telah menuntun dan memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Kepada Ibu Guru TK Cingoran yang telah banyak membantu, berpartisipasi, dan memberin izin Penulis untuk melakukan penelitian, dalam rangka menyelesaikan Skripsi.

Dalam penulisan Skripsi ini Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik pengolahan maupun penyajian data. Oleh karena itu segala saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi kesempurnaan Skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Banda Aceh, 8 Maret 2023  
Penulis,

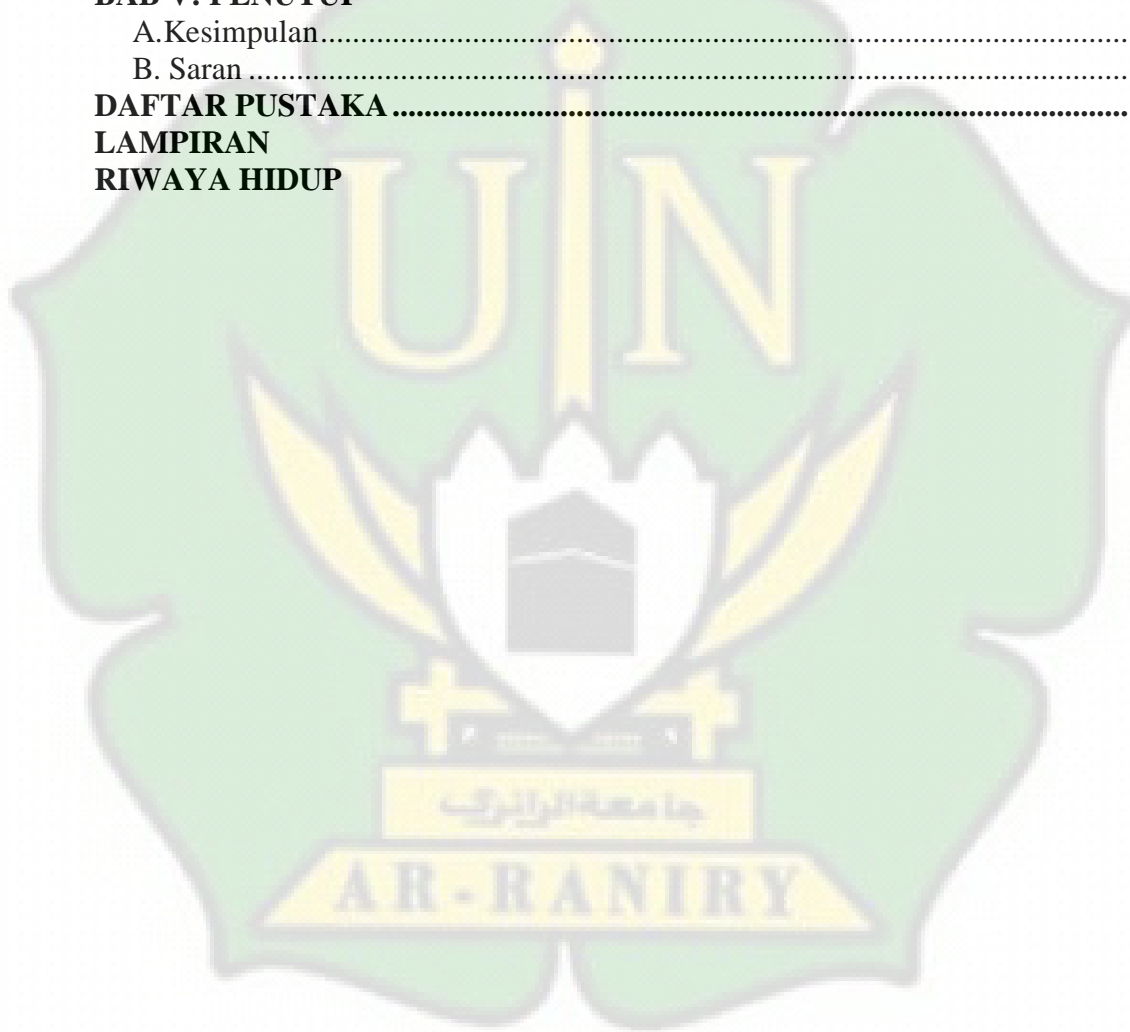
Afri Mailita

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI</b>	
<b>ABSTAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATAPENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Defenisi Operasional .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	12
1. Metode Perkembang Kognitif Anak Usia Dini .....	15
2. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
3. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	17
4. Faktor Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	19
B. Media Pembelajaran Busy Board.....	20
5. Pengertian Media Busy Board.....	20
6. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Busy Board .....	23
7. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	24
8. Kelebihan dan Kelemahan Media Busy Board.....	25
9. Penggunaan Media Busy Board dalam Aspek Perkembangan AUD.....	25
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian Pengembangan .....	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	29
C. Lokasi Uji Coba .....	34
D. Instrumen Penelitian .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Pengembangan Media <i>Busy Board</i> .....	43
a. <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
b. <i>Design</i> (Rancangan) .....	46
c. <i>Development</i> (Pengembangan).....	58
d. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	72
e. <i>Evaluation</i> ( <i>Evaluasi</i> ).....	74



2. Kelayakan Media Busy Board.....	75
a. Validasi Ahli Materi .....	75
b. Validasi Ahli Media.....	75
c. Lembaran Observasi Penilaian Anak.....	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
1. Pengembangan Media <i>Bus Board</i> .....	76
2. Kelayakan Media <i>Busy Board</i> .....	79
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYA HIDUP</b>	

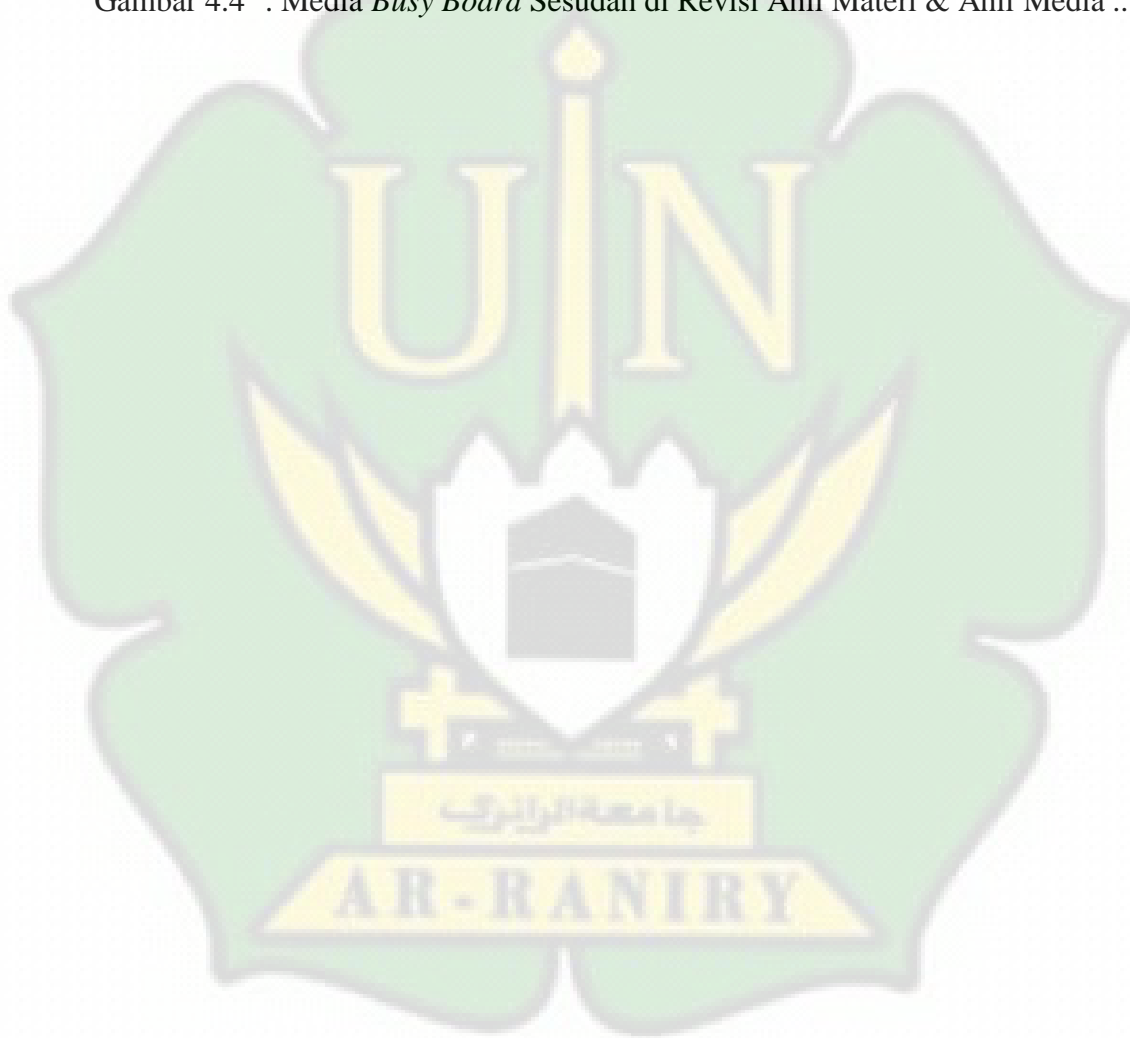


## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Rancangan Instrumen Ahli Materi.....	32
Tabel 3.2	: Rancangan Instrumen Ahli Media .....	33
Tabel 3.3	: Rancangan Lembar Observasi Penilaian Anak.....	34
Tabel 3.4	: Kriteria Penilaian Ahli Materi .....	36
Tabel 3.5	: Kriteria Penilaian Ahli Medi .....	36
Tabel 3.6	: Kriteria Penelitian Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun ....	38
Tabel 3.7	: Skala Pengukuran Kelayakan Media .....	40
Tabel 3.8	: Skala Predikat Kategori Kelayakan Produ .....	40
Tabel 3.9	: Presentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak .....	41
Tabel 4.1	: Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Busy Board</i> .....	49
Tabel 4.2	: Rancangan penilaian dan istrumen observasi anak .....	57
Tabel 4.3	: Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap I .....	59
Tabel 4.4	: Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap II.....	60
Tabel 4.5	: Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap Acc .....	61
Tabel 4.6	: Hasil Validasi dari Ahli Media Tahap I.....	63
Tabel 4.7	: Hasil Validasi dari Ahli Media Tahap Acc.....	65
Tabel 4.8	: Komentar Dan Saran Dari Ahli Materi Terhadap Materi Media <i>Busy Board</i> .....	68
Tabel 4.9	: Pembuatan Dan Penambahan Isi Media Sesuai Saran Validator.....	69
Tabel 4.10	: Komentar Dan Saran Dari Ahli Media Terhadap Materi Media <i>Busy Board</i> .....	70
Tabel 4.11	: Media <i>Busy Board</i> Sebelum dan Sesudah Divalidasi Ahli Media ..	71
Tabel 4.12	: Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media <i>Busy Board</i> .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Bagan Penelitian Model Addie .....	30
Gambar 4.1 : Rancangan Awal Media <i>Busy Board</i> .....	56
Gerafik 4.2 : Hail Validasi Ahli Materi Tahap I, II, dan Acc .....	63
Gerafik 4.3 : Hail Validasi Ahli Materi Tahap I, Acc.....	67
Gambar 4.4 : Media <i>Busy Board</i> Sesudah di Revisi Ahli Materi & Ahli Media ..	72



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Sk Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitia
- Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Surat Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Surat Validasi Instrumen
- Lampiran 7 : Dokumentasi ADDIE



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan suasana belajar dan proses belajar mengajar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dasar pada dirinya untuk memiliki pengetahuan, agama, keperibadian, kecerdasan, etika, pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan dirinya, baik secara Bangsa maupun Negara.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam aspek perkembangan yaitu: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik (halus dan kasar), perkembangan kognitif (daya fikir, daya cipta), perkembangan sosial emosional (sikap dan emosi), perkembangan bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan kelompok usia, yang dilalui oleh anak usia dini. Aspek perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir dalam kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian, dan kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu masalah. Aspek perkembangan kognitif, merupakan proses

---

<sup>1</sup>Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Jakarta: Sinar Grafika, 2011, h. 2.

yang berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (inteligensi), yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.<sup>1</sup>

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran, yang menyenangkan, agar anak tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu cara mengembangkan kognitif pada anak usia dini adalah, melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi dari sumber kepada anak didik, yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media, diharapkan akan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi sebagai alat, untuk menjelaskan informasi/ pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan, dan anak usia dini sebagai penerima pesan. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang integral, dari seluruh sistem pembelajaran.<sup>2</sup>

Eko Firman Kurniawan dan Dewi Komalasari mengemukakan, media *busy board* merupakan media baru yang sedang hangat digunakan, di berbagai Negara maju. Seperti di negara-negara Eropa dan Amerika, Pengertian dari *busy board*

---

<sup>1</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47

<sup>2</sup> Gilar Gandana, *Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Persepektif Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), H. 5

sendiri merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk. Media *busy board*, papan adalah kayu yang lebar dan tipis. Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan.<sup>1</sup>

Berdasarkan hasil Observasi awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 Agustus 2022 di TK Cingora Desa Alai, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan. Peneliti menemukan di sekolah tersebut masih kurang media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, terutama dalam perkembangan aspek kognitif. Media yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak masih belum bervariasi. Guru masih menggunakan media buku bergambar serta poster-poster yang hanya dapat dilihat oleh anak. Sehingga pembelajaran terlihat monoton dan menyebabkan anak-anak menjadi kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media yang dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak usia dini. Dalam hal ini, Peneliti menggunakan media *Busy Board* sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. *Busy Board* merupakan sebuah media yang dapat dimainkan secara individu atau secara berkelompok.

---

<sup>1</sup> Eko Firman Kurniawan, "Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun", *Jurnal PG PAUD*: 2019, h. 2

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa perkembangan kognitif anak yang berusia 4-5 tahun sudah mampu berfikir logis, dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengandirinya, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama, atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.<sup>2</sup>Sedangkan indikator pencapaian perkembangan kognitif berfiki logis anak usia 4-5 tahun yang diambil dalam penelitian ini adalah satu indikator yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan, diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Della Ulfa Amasir, dkk, dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang”. Hasil dari penelitiannya adalah bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung anak kelas eksperimen dengan media *busy book* dengan kelas kontrol dengan media majalah anak (LKA).Ini berarti kemampuan berhitung anak pada tes kemampuan awal (pre-test) sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kemudian berdasarkan hasil kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen dan

---

<sup>2</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 2.



kelompok kontrol pada post-test diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 82,5. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 70,62. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,32 dibandingkan dengan  $\alpha 0,05$  ( $t_{tabel} = 2,10092$ ) dengan derajat kebebasan  $dk (N1-1) + (N2-1) = 20$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,32 > 2,10092$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima atau  $H_o$  ditolak.<sup>1</sup> Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan media *busy book* sedangkan penelitian ini menggunakan media *busy board* dan persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitif.

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Putri Anugrah, dkk, dengan judul “Pengembangan Media *Busy Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru”. Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran *busy board*, adapun data yang diperoleh melalui teknik. Angket, angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data, tentang kualitas materi berisi aspek materi (kemampuan motorik halus). Angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, yaitu media alat permainan edukatif media *Busy board* yang bertema “keluarga”. Ahli media akan menilai produk media pembelajaran yang berkaitan

---

<sup>1</sup> Della Ulfa Amaris, dkk, “Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Teman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang”. *Jurnal Usia Dini*, Vol.4 No.2 (2018). h. 10.

fungsi, tampilan, penggunaan, karakteristik dan manfaat, dengan sasaran penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 87,77 % dengan tingkat validitas sangat valid, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 89,58% dengan tingkat validitas sangat valid dan kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik sebesar 98,07% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni Media *busy board* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan.<sup>2</sup> Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada aspek yang dikembangkan. Penelitian terdahulu meningkatkan aspek perkembangan kemampuan motorik halus sedangkan penelitian ini meningkatkan aspek perkembangan kemampuan kognitif dan persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

Penelitian yang dilakukan oleh Eko Firman Kurniawan dan Dewi Komalasari, dengan judul “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun”. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok bermain usia 3-4 tahun dengan jumlah 10 anak, terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok bermain. Pada saat sebelum pemberian *treatment* dengan media *busy board*, anak masih belum menunjukkan kemampuan motorik halus dengan baik. Setelah adanya pemberian *treatment* berupa media *busy board*, hampir semua anak mengalami peningkatan kemampuan membilang dalam hal memasukkan bend-

---

<sup>2</sup>Dinda Putri Anugrah, dkk, “Pengembangan Media *Busy Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5 No.3 (2021). h. 2.

benda ke dalam lubang. *Pre-test* dan *Post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment* berupa media *busy board*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pengaruh media *busy board* terhadap motorik halus anak kelompok bermain usia 3-4 tahun mengalami perkembangan setelah perlakuan (*treatment*). Skor total yang didapatkan oleh 10 anak pada *pre-test* sebesar 99 dengan skor rata-rata sebesar 9,9. Pada kegiatan *post-test* skor total yang didapatkan 10 anak sebesar 178 dengan skor rata-rata sebesar 17,8.<sup>3</sup> Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu penelitian terdahulu menggunakan media *busy board* untuk melihat kemampuan motorik halus anak, sedangkan penelitian saya menggunakan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. persamaannya sama-sama menggunakan media *busy board*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu adanya pengembangan dan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kognitif anak. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”**.

---

<sup>3</sup>Eko Firman Kurniawan, Pengaruh Media *Busy Board*..., h. 2

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian dapat dilihat dari dua aspek yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara praktis hasil penelitian ini memperkaya ilmu pengetahuan tentang bagaimana meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan media *busy board*, yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini serta menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis dan sebagai penyempurnaan media pembelajaran agar penelitian ini dapat dilanjutkan dan di jadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mendalam, terutama dalam melihat pengembangan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak.

### b. Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi guru dalam menerapkan, dan mengembangkan media pembelajaran bagi anak, sehingga memudahkan guru untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan, sekaligus sebagai bahan dasar untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan kreativitas guru dalam meningkatkan kognitif anak.

### c. Anak

Melalui pengembangan media *busy board*, anak dapat memperoleh layanan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan kognitif anak agar dapat berkembang secara baik.

#### d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi salah satu media prasarana yang layak dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kognitif anak.

### E. Definisi Operasional

Setiap istilah sering kali menimbulkan bermacam-macam pengertian, oleh karena itu agar dapat menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sesuai dengan judul penelitian, maka perlu diberikan penjelasan istilah sebagai berikut:

#### 1. Media *Busy Board*

Pengertian media adalah kata “mesia” berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefenisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan.<sup>4</sup>

*Busy board* sendiri merupakan kata yang diambil dari bahasa inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk. Media *busy board* adalah media pembelajaran yang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalam sebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan media pembelajaran tersebut.<sup>5</sup>Rambu lalu lintas menurut Danang adalah bagian dari perlengkapan jalan yang membuat lambang, huruf, angka, kalimat atau

<sup>4</sup>Septy Nurfadhillah, ddk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Barat: CV jejak, 2021), h. 7

<sup>5</sup>Eko Firman Kurniawan., “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun”, *Jurnal PG PAUD* :2019, h. 2.

perpaduan di mana yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan pemerintahan dan petunjuk bagi pengguna jalan.<sup>6</sup>

Media *Busy board* dalam penelitian ini sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Media *busy board* rambu lalu lintas berupa sebuah kegiatan permainan anak, dalam kegiatan permainan ini dapat mengetahui fungsi rambu lalu lintas, mengetahui bentuk segi tiga, segi empat, mengetahui ukuran kecil dan ukuran besar. Setelah anak mengetahuinya anak kemudian mencocokkan warna, bentuk dan ukurannya.

## 2. Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut Piaget (dalam Nina Veronika, 2018) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi.<sup>7</sup> Adapun kognitif anak usia 4-5 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kognitif berfikir logis dimana anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, dan ukuran.

---

<sup>6</sup> Danang, *Budaya Tertip Berambu Lalu Lintas*, (Jakarta: PT Sarana Bangun Pustaka, 2011), h. 5

<sup>7</sup> Nina Veronika, "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, 2018, h. 50.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organism menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmani) maupun psikis (rohaniah). Adapun perkembangan ialah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kemampuan duduk dan berdiri.<sup>1</sup>

Perkembangan adalah sebuah proses perubahan kuantitatif dan kualitatif dalam rentang kehidupannya mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja sampai masa dewasa. Bisa juga diartikan perkembangan adalah suatu proses perubahan dalam diri sebuah individu atau organisme, baik itu fisik maupun psikis menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan.<sup>2</sup>

Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai

---

<sup>1</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 19

<sup>2</sup> Salma Rozana Dan Ampun Bantali, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), H. 68



seseorang dengan berbagai minat, terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar.<sup>1</sup> Menurut Novitasari, kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>2</sup>

Kognitif dalam Peraturan menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dimana kognitif yang dimaksud pada ayat 1 yaitu: pertama belajar dari pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Kedua, berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab-akibat. Ketiga, berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebut dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai macam benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.<sup>3</sup> Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>4</sup> Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 46.

<sup>2</sup> Yesi Novitasari & Muhammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, Vol. 5, No. 1 (tahun 2021).

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R I., *Undang-undang Nomor 137...*, h. 6

<sup>4</sup> Alwi dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 579

lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>5</sup>

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>6</sup> Menurut Gagne, (dalam Vera Heryanti, 2014), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.<sup>7</sup>

\*Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

---

<sup>5</sup> Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012), h. 10.

<sup>6</sup> Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II*, (Universitas Negeri Padang: Artikel Vol. I, No.1, April 2013 ), h. 253

<sup>7</sup> Vera Heryanti, Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak), (*Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1, Desember 2014*), h. 22

Menurut Khadijah perkembangan kognitif adalah kemampuan belajar dan berfikir dengan kecerdasan yang mampu belajar dan konsep baru. Terampil memahami apa yang sedang terjadi di sekitarnya dan terampil menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>1</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses berfikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan tersebut.

#### 1. Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Metode pembelajaran adalah cara penggunaan serta pengelolaan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru. Sehingga peranan metode pembelajaran sangat strategi menuju hasil belajar yang optimal. Berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik saat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada di jenjang PAUD. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Stiap pendidik harus mampu menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Ada beberapa macam metode pengembangan kognitif anak usia dini salah satunya adalah metode bermain, menurut Piaget (Khadijah, 2016) mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi

---

<sup>1</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 31

secara efektif.<sup>2</sup> Menurut Vygotsky (Jamaris, 2006) mengemukakan bahwa bermain secara langsung berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.<sup>3</sup>

## 2. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif sering disebut dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget (Yudha dan Rudyanto, 2004) seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa”.<sup>4</sup>

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah, kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya, sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.<sup>5</sup>

Adapun perkembangan kognitif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berfikir logis. Berfikir logis anak usia dini merupakan pemikiran yang

---

<sup>2</sup>Khadijah, *Pengembangannya, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 106

<sup>3</sup>M Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*. (Jakarta, 2006). h. 107

<sup>4</sup> Yudha dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Bandung: Depdiknas) 2004, h. 199

<sup>5</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 34.

berhubungan dengan sebab akibat, gagasan ataupun ide, fakta dan kesimpulan untuk serangkaian alasan dalam membuat pengertian.<sup>6</sup>

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang indikator tingkat pencapaian Perkembangan berfikir logis pada anak usia 4-5 tahun.<sup>7</sup> Berfikir logis untuk usia 4-5 tahun dapat mengembangkan beberapa indikator yaitu: mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (Misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.<sup>8</sup> Sedangkan indikator pencapaian perkembangan berfikir logis anak usia 4-5 tahun yang diambil dalam penelitian ini adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.

### 3. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Piaget (dalam Leny Marinda, 2020) tahap-tahap perkembangan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan yaitu sebagai berikut:<sup>9</sup>

#### a. Tahap Sensor-motorik

Pada tahap sensor-motorik (0-2 tahun), bayi bergerak pada tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis.

<sup>6</sup> Salman Rozana, dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 141.

<sup>7</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R I., *Undang-undang Nomor 137...*, h. 6.

<sup>8</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI., *Undang-undang Nomor 137...*, h. 6.

<sup>9</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1, 2020, h. 121-122.

Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

b. Tahap Pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak melalui merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar tersebut, hal itu menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.<sup>1</sup> Anak usia (4-5 tahun) aspek perkembangan kognitif berfikir logis anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.<sup>2</sup>

c. Tahap Operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada saat ini anak dapat berpikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata, dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda ke dalam bentuk-bentuk benda.

---

<sup>1</sup> Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif...*, h. 121-122.

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI., *Undang-undang Nomor 137...*, h. 6

#### d. Tahap oprasional Formal

Pada tahap oprasional formal (11-dewasa), anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikirannya lebih idealistik.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa tahap sensorimotor anak masih menggunakan panca indranya, tahap pra-operasional anak dapat berpikir secara simbolis, pada tahap oprasional konkrit anak sudah mulai dapat memberikan kesimpulan dan mempertimbangkan pada dua aspek, pada tahap oprasional formal pada usia 11 tahun anak sudah mulai dapat berpikir secara abstrak.<sup>4</sup>

#### 4. Faktor Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- b. Faktor lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam

---

<sup>3</sup>Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif...*, h. 121-122

<sup>4</sup> Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif...*, h. 121-122.

keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.

- c. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- e. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- f. Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar), yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>5</sup>

## **B. Media Pembelajaran *Busy Board***

### **1. Pengertian Media *Busy Board***

Media merupakan salah satu sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne (Arief S.

---

<sup>5</sup>Hijriati, *Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood*, Vol. 1, No. 2. Januari-juni 2016, h. 45.



Sadiman ddk, 2007) media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan siswa dan dapat merangsang belajar anak. Sementara itu Bringgs berpendapat dalam buku yang sama bahwa, media adalah semua alat, fisik, yang dapat menyajikan pesan dan dapat mendorong siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contohnya.<sup>6</sup>

*Association for Education anCommunication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan dalam proses penyebaran informasi. Adapun *National Education Assosiation* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, hal ini dapat mempengaruhi efektivitas program pendidikan.<sup>7</sup>

Marshall McLuhan (dalam Ali Muhson, 2010) media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak berhubungan langsung dengannya. Lebih lanjut, Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pendidikan yang direncanakan, sedangkan dalam arti yang luas, media tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek

---

<sup>6</sup> Arief S. Sadiman ddk., *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6.

<sup>7</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 1.

nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Adapun Djamarah dan Aswan dalam jurnal yang sama mendefinisikan media sebagai alat yang dapat digunakan sebagai sarana penyalur informasi dan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Wilbur Schram (dalam Nunu Mahnun, 2012) media adalah teknologi penyampaian pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media merupakan perluasan dari guru. Pengertian ini tidak jauh berbeda dengan yang dikemukakan oleh Association of Education Communication Technology (AECT), yang diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk proses penyaluran pesan Communication Technology.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa media adalah suatu sarana pembelajaran yang dapat merangsang minat dan bakat anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media *Busy board* merupakan media yang seringdigunakan di berbagai negaramaju. Seperti Eropa dan Amerika.Pada penelitian ini busy board merupakan media pembelajaranyang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalamsebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan mediapembelajaran tersebut.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.8, No.2, 2010, h. 3.

<sup>9</sup> Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.37, No.1, Januari-juni 2012, h. 28.

<sup>10</sup> Eko Firman Kurniawan, *Pengaruh media busy board...*, h. 145.

## 2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran *Busy Board*

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Manfaat media pembelajaran baik secara umum dan khusus adalah, sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran lebih menarik pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang

---

<sup>11</sup>Hujir AH Sanaky, *Media Pengembangan Interaktif-Inovasi* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h. 5.

dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>12</sup>

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana dalam mengkonkritkan materi pembelajaran dan merangsang perkembangan anak pada pembelajaran, media pembelajaran menurut Zaman dalam Garlinda dan Rita Kurnia dikelompokkan dalam beberapa jenis, yaitu:<sup>13</sup>

#### a. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan siswa atau media yang hanya dapat dilihat saja. Media ini sangat sering terlihat dalam proses pembelajaran. Media visual dibedakan menjadi media visual bergerak dan media visual diam. Media visual bergerak seperti film bisu yang hanya ditampilkan secara visual tanpa suara. Sedangkan media visual diam seperti: gambar, grafis, peta globe, dan lain sebagainya yang bisa dilihat oleh mata.

#### b. Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi belajar anak. Media audio digunakan untuk menginspirasi siswa yang sifatnya didengarkan. Contohnya adalah kaset suara dan radio.

<sup>12</sup>Hujir AH Sanaky, *Media Pengembangan Interaktif-Inovasi...*, h. 5.

<sup>13</sup>Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad publishing, 2018), h. 14-16.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan media visual. Dengan penggunaan media audio visual, media ini sangat efektif karena dapat merangsang minat belajar anak. Penyampaian tema kepada anak didik lebih lengkap dan optimal, selain itu dalam kondisi tertentu media audio visual dapat menggantikan peran guru di kelas dalam kondisi tertentu. Contoh media ini adalah televisi, slide suara, video pembelajaran, dan lainnya.<sup>14</sup>

4. Kelebihan dan Kelemahan Media *Busy Board*

Kelebihan dari media *busy board* adalah medianya menarik, Bahan yang digunakan aman untuk anak, Awet dan tahan lama.

Kelemahan dari media *busy board* adalah medianya terlalu besar dan berat untuk diangkat oleh anak.

5. Penggunaan Media *Busy Board* dalam Aspek Perkembangan AUD

Media *Busy board* merupakan alat permainan yang rata - rata berukuran cukup besar dan berisikan berbagai macam benda - benda sehari-hari yang sudah tidak asing lagi bagi anak seperti stop kontak, gembok, resleting, dan banyak lagi sehingga dapat bermanfaat untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran...*, h. 14-16.

<sup>15</sup> Eko Firman Kurniawan, *Pengaruh media busy board...*, h. 145

Ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini adalah nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.<sup>16</sup>

- a. Nilai agama dan moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihandiri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- b. Fisik-motorik sebagaimana dimaksud pada ayat (1), meliputi:
  - a) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;
  - b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan
  - c) kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

---

<sup>16</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 5.

d. Kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
- c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.<sup>17</sup>

e. Bahasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:

- a) memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan;
- b) mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan
- c) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

---

<sup>17</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor...*,137

f. Sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a) kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan orang lain;
- b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan
- c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

g. Seni sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa aspek perkembangan anak di atas peneliti mengambil satu indikator, yang diambil peneliti adalah indikator aspek perkembangan kognitif. Dimana peneliti akan meningkatkan aspek kemampuan dan perkembangan kognitif anak melalui media *busy board*.

<sup>18</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor...*,137



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian Pengembangan**

Penelitian adalah suatu upaya untuk mencari jawaban berdasarkan masalah yang dihadapi secara cermat, terukur, dan terarah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan, karena penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dilapangan kemudian direvisi hingga dapat digunakan secara efektif.<sup>1</sup>

Dalam buku Sugiyono penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan pada segala bidang ilmu, khususnya ilmu pendidikan.<sup>2</sup>

### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

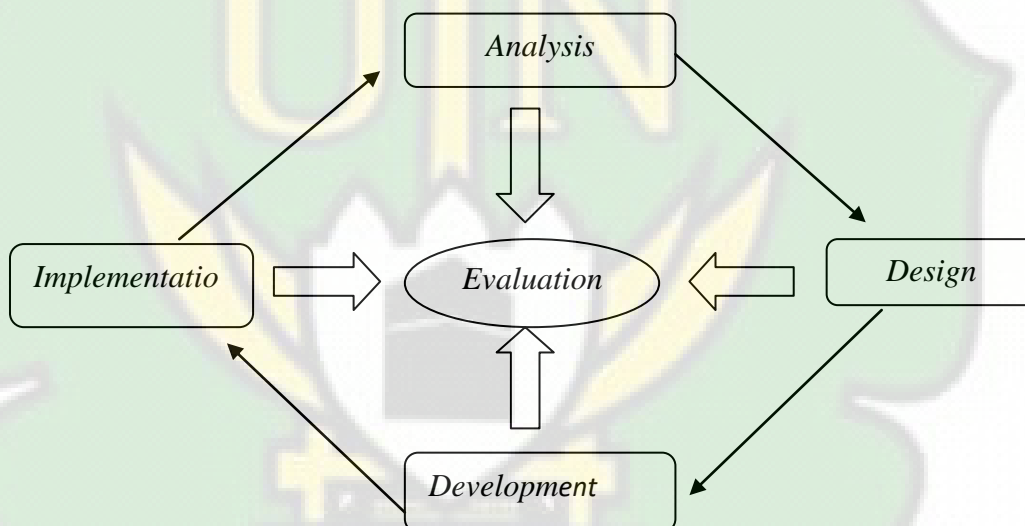
Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun mengacu pada jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Metode

---

<sup>1</sup> Rudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020), h. 18.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeth, 2016), h. 407.

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model penelitian pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE menurut Sizer dkk yang dikutip oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti merupakan suatu pendekatan yang menetapkan sesuatu analisa tentang bagaimana komponennya berinteraksi satu samalain dengan berkoordinasi semua fase. Berikut ini adalah bagan pengembangan model ADDIE:



**Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D...*, h. 407.

Sesuai dengan bagan diatas, maka tahap-tahap model ADDIE merujuk pada lima tahapan yaitu tahapan analisis, tahap desain, tahap development, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun uraian dari tahap-tahap yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:<sup>1</sup>

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah melakukan kegiatan identifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Adapun masalah yang terjadi di lapangan adalah peneliti melihat bahwasannya alat permainan yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak masih belum bervariasi, guru masih menggunakan media buku bergambar serta poster-poster yang hanya dapat dilihat oleh anak. Dalam tahap analisis ini peneliti juga menentukan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan menentukan model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Adapun model penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap kedua, peneliti membuat rancangan media dan rancangan materi. Saat merancang media, peneliti harus memperhatikan tujuan pengembangan media. Tujuan pengembangan media adalah agar media lebih efektif dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik sebagai sarana pengembangan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti juga harus memperhatikan bentuk media yang dibuat, pemilihan warna yang sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Rudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan model ADDIE...*, h. 34.

karakteristik dan kebutuhan anak usia 4-5 tahun. Pada tahap menentukan materi, materi yang digunakan sesuai dengan aspek perkembangan yang dikembangkan dalam penelitian yaitu aspek kemampuan kognitif berfikir logis anak usia 4-5 tahun.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan media yang sudah dirancang menjadi kenyataan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. Dalam tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media *busy board*. Kemudian setelah selesai dikembangkan, peneliti melakukan konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dengan mengacu pada instrumen penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Adapun rancangan instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media dan lembar observasi anak sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rancangan Instrumen Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian
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 kognitif anak usia 4-5 tahun
3	Kelayakan materi dengan penggunaan media <i>busy board</i>
4	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan anak
5	Materi 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 dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak
8	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Muhammad Japar.<sup>2</sup>

**Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Alhi Media**

No	Aspek yang diamati	Indikator penilaian
1	Kegunaan	Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak yang ingin dicapai
		Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun
		Penggunaan media <i>busy board</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak
		Penggunaan media <i>busy board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak
		Penggunaan media <i>busy board</i> mampu memotivasi anak
2	Desain	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media <i>busy board</i> aman untuk anak usia 4-5 tahun
		Bahan media <i>busy board</i> awet dan tahan lama
		Ukuran media <i>busy board</i> layak dengan anak usia 4-5 tahun
		Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak
3	Estetika	Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun
		Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak
		Kesesuaian media <i>busy board</i> dengan karakteristik anak
		Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Dadan Suryana.<sup>3</sup>

<sup>2</sup>Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h. 139-140.

<sup>3</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279.

**Tabel 3.3 Rancangan Lembar Observasi Penilaian Anak**

No	Kriteria Penilaian Anak
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
4	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran

Sumber: Adaptasi dan Modifikasidari PERMENDIKBUD UU No.137 Tahun 2014.<sup>4</sup>

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diuji terlebih dahulu agar kevalidan dan kegunaan bisa sesuai dengan peran dan fungsinya. Adapun tahap ujicoba adalah sebagai berikut:

- a. Uji ahli, uji ahli ini dilakukan oleh validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Lembar instrumen validasi dinilai oleh validator yang sudah disusun pada tahap development. Lembar validasi ini menjadi acuan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.
- b. Uji coba produk media *busy board*. Setelah penilaian dari validator selesai, peneliti merevisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari validator. Setelah selesai merevisi produk, selanjutnya produk siap diujicobakan untuk melihat kelayakan media berdasarkan kriteria penilaian anak sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif berfikir logi anak usia 4-5 tahun.

<sup>4</sup> 1Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 22.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Proses evaluasi dilakukan setelah Empat tahapan diatas selesai. Proses ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.

### **C. Lokasi Uji Coba**

Uji coba produk media *busy board* dilakukan di TK Cingoran Desa Alai, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan dengan jumlah peserta didik 10 orang anak usia 4-5 tahun di kelas A. pemilihan tempat uji coba ini berdasarkan lokasi observasi awal yang telah dilakukan peneliti.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar observasi. Lembar validasi yang dipakai untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan adalah (1) lembar validasi ahli materi dan ahli media, (2) lembar observasi penilaian anak. Lembar validasi ini yang diberikan kepada para ahli yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Lembaran observasi ini yang digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga layak digunakan. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi terdiri dari dua macam, yaitu lembaran validasi ahli materi dan lembaran validasi ahli media yang berisi tentang kriteria penilaian kelayakan produk. Adapun dua macam lembaran validasi tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli Materi**

No	Indikator Penelitian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
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	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kognitif anak					
5	Materi 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 dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak					
8	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak					

Sumber: Adaptasi dan modifikasi dari Muhammad Japar.<sup>5</sup>

Keterangan:

- 5 = Sangat layak
- 4 = Layak
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Kurang layak
- 1 = Tidak layak

**Tabel 3.5 Keriteria Penilaian Ahli Media**

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	a. Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai					
		b. Penggunaan media <i>busy</i>					

<sup>5</sup> Muhammad Japar, dkk, *Media Teknologi Pembelajaran...*, h. 139-140.



		<i>board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun					
		c. Penggunaan media <i>busy board</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak					
		d. Penggunaan media <i>busy board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingi tahu anak					
		e. Penggunaan media mampu memotivasi anak					
2	Desain	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 dengan anak usia 4-5 tahun					
		d. Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak					
3	Estetika	a. Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun					
		b. Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak					
		c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak					
		d. Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa					

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Dadan Suryana.<sup>6</sup>

Keterangan:

- 5 = Sangat layak
- 4 = Layak
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Kurang layak

<sup>6</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini...*, h. 279.

1 = Tidak layak

## 2. Lembaran Observasi Penilaian Anak

Lembaran observasi anak digunakan untuk mengukur aspek perkembangan tahapan media yang dikembangkan. Lembar ini digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap anak mengenai hasil proses belajar anak dengan menggunakan media *busy board* untuk pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Indikator Penilaian	Nilai Indikator	Skor
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
4	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (No146 dan 137, Tahun 2014).<sup>7</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Data yang diambil dalam penelitian pengembangan ini adalah diperoleh

<sup>7</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (No146 dan 137 Tahun 2014).

dari dua sumber data yaitu, lembar validasi dari tim validator (ahli materi dan ahli media) dan lembar observasi penilaian kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dinilai oleh guru kelas pada saat uji coba produk berlangsung di TK Cingoran Desa Alai.

## **F. Tehnik Analisis Data**

Setelah mengumpulkan data maka dilanjutkan dengan teknik analisis data. Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil analisis data ini adalah sebagai jawaban dari rumusan masalah. Adapun data yang dianalisis adalah data dari hasil lembar validasi yang diisi oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Dalam pengembangan media *busy board* ini data yang digunakan adalah data kualitatif dengan menganalisis lembar validasi yang telah diisi oleh para pakar atau ahli.

### **1. Lembar Analisis Kelayakan Produk**

Lembar penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan media yang dikembangkan. Lembar penilaian diberikan kepada validator untuk diberikan tanggapan atau komentar terhadap media yang dikembangkan. Setelah lembar penilaian diisi oleh validator, maka peneliti melakukan uji validasi, di mana uji validasi merupakan penentuan kevalidan media *busy board* yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan peneliti adalah skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item diberi skor 1-5 dan mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Berdasarkan rumusan

masalah yaitu apakah media *busy board* layak atau tidak layak digunakan, maka kategori untuk kelima skor tersebut dapat dijelaskan.

**Tabel 3.7 Skala Pengukuran Kelayakan Media<sup>8</sup>**

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat layak
2	4	Layak
3	3	Ragu-ragu
4	2	Kurang layak
5	1	Tidak layak

Sumber: Sugiono, 2016.

Keterangan:

SL	: Sangat layak	diberi skor	: 5
L	: Layak	diberi skor	: 4
RG	: Ragu-ragu	diberi skor	: 3
TL	: Kurang layak	diberi skor	: 2
STL	: Tidak layak	diberi skor	: 1

Kemudian untuk menghitung persentase penelitian kelayakan produk media *busy board* dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	: Persentase nilai yang dicari
$\Sigma M$	: Jumlah skor setiap aspek penilaian
$M_{max}$	: Skor maksimal setiap aspek penilain
100	: Bilangan konstanta <sup>9</sup>

**Tabel 3.8 Predikat Kategori Kelayakan Produk**

Skor	Interval	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Ragu-ragu

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, ...*, h. 136

<sup>9</sup> Rustoyarso dan Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Noktah, 2020), h. 158.

2	21% - 40%	Kurang layak
1	< 20%	Tidak layak

Sumber: Adaptasi Modifikasi dan Rustiyaso dan Tri Wijaya: 2020.

## 2. Lembaran Observasi Perkembangan Kognitif pada Anak

Lembaran ini berisi tentang data lembar observasi anak terhadap pembelajaran menggunakan media *busy board* dan dipersentasekan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma X} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Persentase (%)
$\Sigma x$	= Jumlah skor dari validator
$\Sigma X$	= Jumlah skor total idea
100	= Bilangan konstan

Sebelum mulai menghitung persentase kevalidan media tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = banyak butir pertanyaan x banyak total skala *likert*.

Skala ideal digunakan untuk mengetahui kelayakan media *busy board* yang dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9 Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak**

Persentase	Keterangan	Nilai Konversi
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)	1
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Dari hasil persentase lembar observasi memberikan informasi pada penggunaan media *busy board* yang dibuat peneliti. Mulai dari kategori sangat tidak layak sampai pada media yang sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut maka peneliti bisa mengetahui kelayakan produk media yang telah dibuat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Pengembangan Media *Busy Board*

Ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media *busy board* berdasarkan prosedur pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

###### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan melihat kebutuhan anak melalui observasi di TK Cingoran Desa Alai, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang digunakan guru untuk mengembangkan kognitif anak masih belum bervariasi. Guru masih menggunakan media poster bergambar, seperti gambar angka 1-10, poster perkalian, poster pembagian, dan poster pengurangan, terkadang anak menulis angka dipapan tulis, serta menulis dibukunya sendiri seharusnya dalam sebuah pembelajaran harus ada media pembelajaran yang dapat dimainkan anak agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan di TK Cingoran perlu adanya alat permainan yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia 4-5 tahun serta membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam perkembangan kemampuan kognitif anak. Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti adalah

*Media Busy Board* yang dirancang semenarik mungkin untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Sebelum penelitian ini, terdapat penelitian-penelitian yang sudah mengembangkan berbagai macam media untuk aspek kognitif anak, antara lain adalah penelitian Riska Hapsari dengan judul Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna. Dalam penelitian tersebut penggunaan media bola warna dapat meningkatkan kognitif anak.<sup>1</sup> Kemudian dalam Penelitian Rati Audina dengan judul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. Dalam penelitian tersebut pembelajaran mengembangkan aspek kognitif dengan menggunakan ular tangga mampu meningkatkan secara signifikan.<sup>2</sup> Dengan adanya penelitian-penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa untuk perkembangan aspek kognitif anak sangat penting untuk dikembangkan oleh guru maupun orangtua.

Penilaian perkembangan kemampuan kognitif anak dilakukan dengan menggunakan instrumen. Menurut Djaali dalam jurnal pendidikan dan kebudayaan instrumen adalah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Instrumen dibagi menjadi 2 yaitu tes dan non tes. Tes seperti tes prestasi belajar, tes bakat, tes intelegensi. Sedangkan

---

<sup>1</sup>Riska Hapsari, "Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, Vol. 3, No. 1 (tahun 2020), h. 22-24.

<sup>2</sup>Rati Audina, dkk, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki", *Jurnal Ilmiah Multidisipli*, Vol. 1, No. 3, (tahun 2022), h. 303



untuk yang non tes adalah pedoman wawancara, lembar observasi, kuisioner atau angket, daftar cocok (check list), skala penilaian, skala sikap, dan sebagainya.<sup>3</sup> Adapun untuk penilaian penelitian ini menggunakan instrumen non tes yaitu validasi ahli dan lembar observasi.

Setelah analisis kebutuhan dan penentuan penilaian dilakukan, peneliti menentukan syarat-syarat pengembangan produk media sesuai kebutuhan anak, tingkat perkembangan pencapaian dan karakteristik anak. Kemudian peneliti menentukan model penelitian yang akan digunakan. Adapun dalam model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

Produk yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian Eko Firman Kurniawan, dengan judul Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun.<sup>4</sup>



Sedangkan penelitian ini mengembangkan media *busy board* dengan judul Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini.

<sup>3</sup> Baso Intang Sappaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 066, Tahun Ke-13, 2007, h. 380

<sup>4</sup>Eko Firman Kurniawan, "Pengaruh Media *B usy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun", *Jurnal PG PAUD*: 2019, h. 2



b. *Design* (Perancangan)

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, pada tahap ini peneliti membuat rancangan materi:

Rancangan Materi Produk Media *Busy Board* yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama medianya: *Media Busy Board*
2. Usia anak: 4-5 Tahun
3. Aspek yang dikembangkan: aspek kognitif
4. Alat dan bahannya. alatnya: katek, penggaris, lem tembak, dan pensil. bahannya: papan triplek, kain flanel, dan karton 3 kali
5. Langkah-langkah memainkan.

Terlebih dahulu guru menjelaskan kepada anak:

- a. Guru memperkenalkan fungsi rambu lalu lintas: lampu rambu lalu lintas, dilarang parker, dilarang berhenti, dilarang masuk, menandakan ada 4 jalur, menandakan adanya lampu merah, tanda berhenti.

b. Guru memperkenalkan warna:

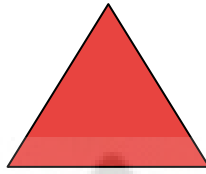
a) guru memperkenalkan atap rumah

- memperkenalkan anak warna merah, Setelah anak mengenal warna merah anak disini akan mencocokkan warna yang sama. Misalnya: Atap rumah yang berwarna merah akan dicocokkan dengan atap rumah berwarna merah yang sama.
- Memperkenalkan anak warna pink, Setelah anak mengenal warna pink anak disini akan mencocokkan warna yang sama. Misalnya: Atap rumah yang berwarna pink akan dicocokkan dengan atap rumah berwarna pink yang sama.
- Memperkenalkan anak warna biru, Setelah anak mengenal warna biru anak disini akan mencocokkan warna yang sama. Misalnya: Atap rumah yang berwarna biru akan dicocokkan dengan atap rumah berwarna biru yang sama.
- Memperkenalkan anak warna kuning, Setelah anak mengenal warna kuning anak disini akan mencocokkan warna yang sama. Misalnya: Atap rumah yang berwarna kuning akan dicocokkan dengan atap rumah berwarna kuning yang sama.

b) Guru memperkenalkan bentuk segitiga dan bentuk segiempat

- Apa saja bentuk segitiga...?

Yang berbentuk segitiga adalah atap rumah:



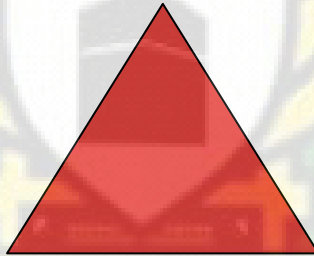
- Apa saja yang berbentuk segiempat...?

Yang berbentuk segiempat adalah kaca gedung:

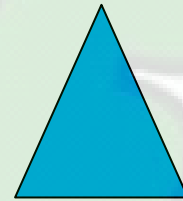


c) Guru memperkenalkan ukuran segitiga dan segiempat:

- Mengklasifikasikan ukuran segitiga yang berukuran besar dan berukuran kecil:

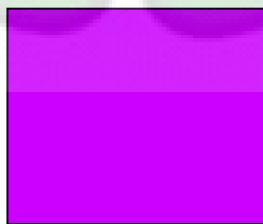


Ukuran segitiga besar

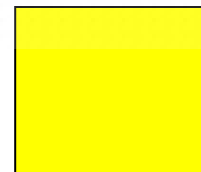


Ukuran segitiga kecil

- Mengklasifikasikan ukuran segiempat yang berukuran besar dan berukuran kecil:



Ukuran segiempat besar



Ukuran segiempat kecil

Cara memainkan media *busy board* dengan cara:


- Anak mencocokkan warna lampu rambu lalu lintas
- Anak mencocokkan warna atap rumah
- Anak mencocokkan warna kaca gedung
- Anak mencocokkan bentuk segitiga
- Anak mencocokkan bentuk segiempat
- Anak mencocokkan ukuran kecil
- Anak mencocokkan ukuran besar



6. Konsep yang dikenalkan di dalam media busy board:


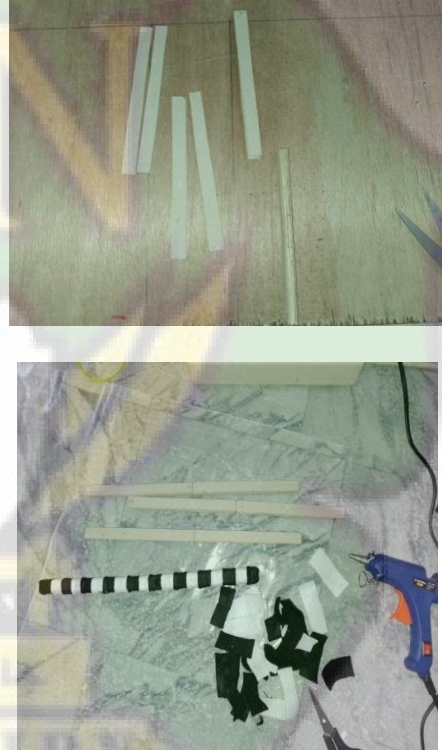
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
- Mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran

Setelah rancangan materi dibuat selanjutnya peneliti membuat rancangan produk media *busy board* menggunakan alat dan bahan pembuatan media *busy board* sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Langkah-Langkah Pembuatan Media Busy Board**

No	Keterangan	Gambar
1.	Alat: Gunting, penggaris, cutter, lem tembak	


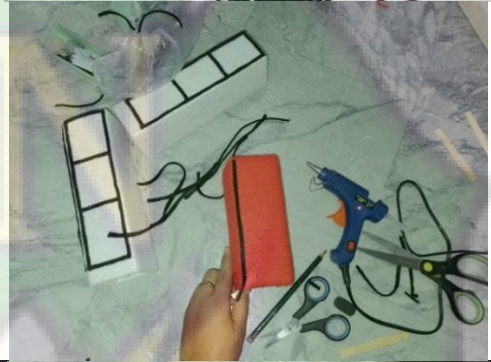


2.	<p>Bahan: Papan triplek, karton 3x, kain flannel, magnet, stik es krim, dan perekat, kawat besi, dan lem lilin.</p>	
3.	<p>Potong papan triplek dengan ukuran lebar 16 cm dan panjang 17cm</p>	
4.	<p>Lapisi dengan kain flannel dengan warna hijau dan hitam</p>	

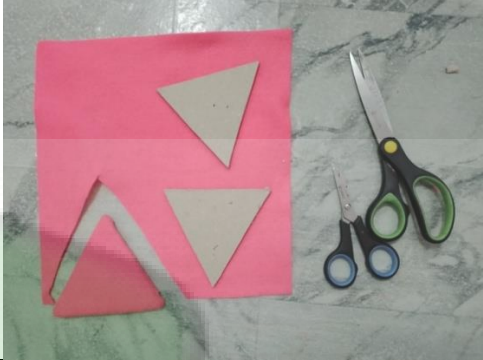


		
5.	<p>Potong karton 3x berbentuk memanjang dan dilapisi dengan stik es krim agar lebih kuat. Lapisi semuanya dengan kain flannel dengan warna hitam dan putih.</p>	
6.	<p>Potong karton 3x berbentuk segipanjang setelah itu karton 3x yang sudah berbentuk segipanjang dan segiempat kemudian tempelkan stik es krim agar lebih kuat, kemudiandibuat bentukgedung.</p>	


		
7.	Lapisi bentuk segipanjang dan segiempat dengan kain flannel dengan warna putih dan biru.	



		
8.	<p>Potong karton 3x berbentuk segiempat, dilapiskan beberapa lapisan agar lebih tebal dan lapiasi kain flannel dengan warna biru dan kuning. Setelah itu ditempel kain flannel warna hitam ditempel diatasnya supaya berbentuk kaca dan ditempel perekat setiap segiempatnya.</p>	
9.	Temple kain flannel warna	

	<p>hitam di pinggir gedung dan tepelkan kaca gedung di tiap-tiap kolom yang sudah di temple dengan flannel warna hitam.</p>	 
10.	<p>Potong karton 3x berbentuk segitiga sebanyak 8 potong setiap potongannya dilapisi dengan karton 3x agar supaya bentuk segitiganya lebih tebal</p>	
11.	<p>Lapisi semua bentuk yang sudah di potong dengan kai flannel sesuai dengan warna merah dan pink.</p>	

		
12.	<p>Setelah semuanya dilapisi dengan kain flanel kemudian bentuk segitiganya di bentuk atap rumah dan ditempel dengan perekat setiap segitigannya.</p>	
13.	<p>Potong karton 3x berbentuk bulat kecil 3 potong setiap potongannya dilapisi dengan karton 3x agar supaya bentuk bulatnya lebih tebal. Lapisi dengan kain flanel warna merah, kuning, dan hijau. Setiap bulatan ditempel dengan perekat. Kemudian potong karton 3x berbentuk memanjang dan dilapisi dengan stik es krim agar lebih</p>	

	kuat, setelah itu dilapisi dengan kain flannel dengan warna hitam.	
14.	Kemudian diprint beberapa gambar lambang rambulalulintas dan ditempel ke karton 3 x supaya lebih kuat gambarnya kemudian tempelkan ke stik es krim.	

Setelah Media *Busy Board* selesai dibuat, media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun gambar media *busy board* sebelum divalidasi adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Rancangan Awal Media *Busy Board*.**

Selanjutnya dilakukan rancangan penilaian dan instrument observasi anak.

**Tabel 4. 2 Rancangan penilaian dan istrumen observasi anak**

No	Indikator Penilaian	Nilai Indikator	Skor
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
4	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran.	Belum Berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Adapun instrumen yang digunakan terdapat pada syarat pembuatan media yaitu syarat teknis, syarat edukatif, dan syarat estetika. Untuk syarat teknis adalah media dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mengembangkan lebih dari satu aspek, bahan mudah didapat, aman, awet, mudah dimainkan dan bisa dimainkan sendiri atau kelompok. Untuk syarat edukatif adalah media dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak. Untuk syarat estetika adalah media mudah dibawa, ukuran tidak terlalu besar dan kecil dan warna yang menarik.<sup>5</sup> Sedangkan untuk instrumen ahli materi menurut Dadan Suryana adalah materi harus disajikan sesuai dengan kompetensi dasar , materi

<sup>5</sup> Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h. 139-140.

disajikan sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD di Taman Kanak-kanak, materi disajikan sesuai dengan kebutuhan anak, dan materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>Kemudian untuk instrumen pada lembar observasi mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikas benda berdasarkan bentuk, mengklasifikasi berdasarkan warna, dan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran.<sup>7</sup>

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah Media *BusysBoard* selesai didesain, kemudian Peneliti melakukan konsultasi kepada Validator ahli materidan ahli mediauntuk pemberian komentar dan penilaian dengan mengisi instrumen lembar validasi. Saran dan masukan pada lembar validasi ini digunakan untuk menjadi acuan dalam merevisi produk media *busy board* sebelum diimplementasikan di TK Cingoran Desa Alai Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan pada anak usia 4-5 tahun di kelas A. Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan adalah:

---

<sup>6</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279.

<sup>7</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia., Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

## 1) Validasi Ahli

## a) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian lembar validasi ahli materi dari Validator, berikut dilampirkan hasil penilaian yang Peneliti dapatkan:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap I**

No	Indikator penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>busy board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun		2			
2.	Kelayakan materi media <i>busy board</i> dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun				4	
3.	Kesesuaian materi media dengan penggunaan media <i>busy board</i>	1				
4.	Kesesuaian materi media dengan aspek perkembangan anak	1				
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik	1				
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran.		2			
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.		2			
Jumlah Frekuensi		7				
Jumlah Skor		13				
Rata-rata		1,85				
Jumlah Skor Maksimal		35				
Bilangan Konstata		100				
Persentase		37,14%			Kurang Layak	

Sumber: Hasil Validasi Materi Media *Busy Board* Oleh Ahli Materi

$$P = \frac{13}{35} \times 100\% = 37,14\%$$

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai di atas, dengan jumlah frekuensi 7, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 13, maka jumlah rata-rata skor skala likert 1,85 dengan skor maksimal adalah 35, sehingga memperoleh hasil persentase 37,14%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* kurang layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap II**

No	Indikator penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>busy board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun		2			
2.	Kelayakan materi media <i>busy board</i> dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun			3		
3.	Kesesuaian materi media <i>busy board</i> untuk meningkatkan kognitif pada anak			3		
4.	Mampu mengembangkan lebih dari satu aspek			3		
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik			3		
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran.			3		
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.			3		
Jumlah Frekuensi		7				
Jumlah Skor		20				



Rata-rata	2,85	Ragu-Ragu
Jumlah Skor Maksimal	35	
Bilangan Konstata	100	
Persentase	57,14%	

Sumber: Hasil Validasi Materi Media Busy Board Oleh Ahli Materi

$$P = \frac{20}{35} \times 100\% = 57,14\%$$

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai di atas, dengan jumlah frekuensi 7, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 20, maka jumlah rata-rata skor skala likert 285 dengan skor maksimal adalah 35, sehingga memperoleh hasil persentase 57,14%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* masih ragu-ragu digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi dari Ahli Materi Tahap Acc**

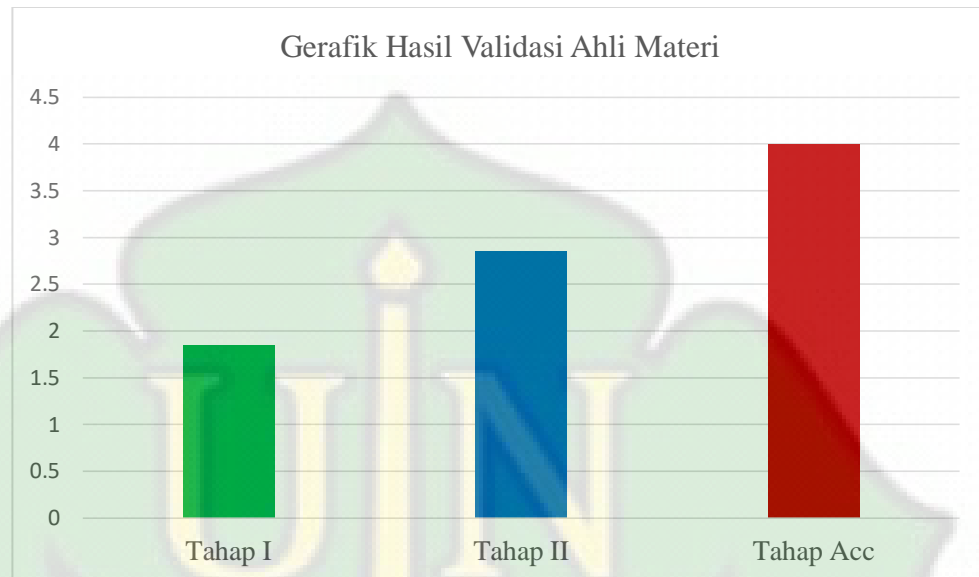
No	Indikator penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>busy board</i> layak dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun				4	
2.	Kelayakan materi media <i>busy board</i> dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun				4	
3.	Kesesuaian materi media <i>busy board</i> untuk meningkatkan kognitif pada anak				4	
4.	Mampu mengembangkan lebih dari satu aspek				4	
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				4	
6.	Materi yang disajikan mampu				4	

	memotivasi anak dalam proses pembelajaran.					
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.				4	
Jumlah Frekuensi		7		Layak		
Jumlah Skor		28				
Rata-rata		4				
Jumlah Skor Maksimal		35				
Bilangan Konstata		100				
Persentase		80%				

Sumber: Hasil Validasi Materi Media Busy Board Oleh Ahli Materi

$$P = \frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai di atas, dengan jumlah frekuensi 7, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 28, maka jumlah rata-rata skor skala likert 4 dengan skor maksimal adalah 35, sehingga memperoleh hasil persentase 80%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

**Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I, II, dan Acc**

Berdasarkan gambar grafik di atas, pada validasi materi tahap pertama nilai rata-rata yang didapat sebesar 1,85, kemudian pada tahap kedua nilai rata-rata yang didapat 2,85 dan pada tahap Acc nilai rata-rata yang didapat 4.

a) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian lembar validasi media dari Validator, berikut dilampirkan hasil penilaian yang Peneliti dapatkan:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I**

No	Aspek yang diamati	Indikator penilaian	Nilai pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	a. Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak yang ingin dicapai		2			
		b. Penggunaan media <i>busy</i>					

		<i>board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun		2			
		c. Penggunaan <i>mediabusy board</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak			3		
		d. Penggunaan <i>mediabusy board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingi tahu anak			3		
		e. Penggunaan <i>median busy board</i> mampu memotivasi anak			3		
2	Desain	a. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media <i>busy board</i> aman untuk anak usia 4-5			3		
		b. Bahan media <i>busy board</i> awet dan tahan lama			3		
		c. Ukuran media <i>busy board</i> layak dengan anak usia 4-5 tahun			3		
		d. Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak			3		
3.	Estetika	a. Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun			3		
		b. Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak			3		
		c. Kesesuaian media <i>busy board</i> dengan karakteristik anak			3		
		d. Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa		2			
Jumlah Frekuensi				13			
Jumlah Skor				36			
Rata-rata				2,76			

Jumlah Skor Maksimal	65	
Bilangan Konstanta	100	
Persentase	55,38%	Ragu-Ragu

Sumber: Hasil Validasi Media Busy Board Oleh Ahli Media

$$P = \frac{36}{65} \times 100\% = 55,38\%$$

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli media yang telah dinilai di atas, dengan jumlah frekuensi 13, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 36 maka jumlah rata-rata skor skala likert 2,76 dengan skor maksimal adalah 65, sehingga memperoleh hasil persentase 55,38%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* masih ragu-ragu digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

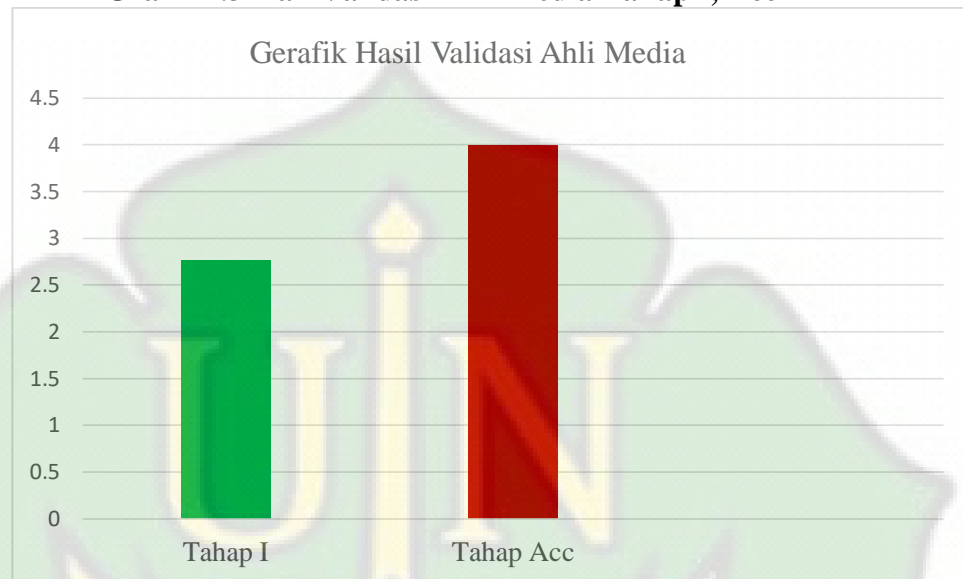
**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Acc**

No	Aspek yang diamati	Indikator penilaian	Nilai pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	a. Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak yang ingin dicapai			3		
		b. Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			3		
		c. Penggunaan media dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak				4	
		d. Penggunaan media mampu menumbuhkan minat dan rasa ingi tahu anak					5
		e. Penggunaan media					5

		mampu memotivasi anak					
2	Desain	e. Bahan pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun.					5
		f. Bahan media <i>busy board</i> awet dan tahan lama				4	
		g. Dapat digunakan dalam waktu yang lama				4	
		h. Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak				4	
3.	Estetika	e. Pemilihan bentuk dan warna yang menarik untuk anak usia 4-5 tahun				4	
		f. Kesesuaian ukuran media <i>busy board</i> bagi anak usia dini				4	
		g. Kesesuaian media <i>busy board</i> dengan karakteristik anak				4	
		h. Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa			3		
Jumlah Frekuensi			13				
Jumlah Skor			52				
Rata-rata			4				
Jumlah Skor Maksimal			65				
Bilangan Konstanta			100				
Persentase			80%		Layak		

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli media yang telah dinilai di atas, dengan jumlah frekuensi 13, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 52 maka jumlah rata-rata skor skala likert 4 dengan skor maksimal adalah 65, sehingga memperoleh hasil persentase 80%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

**Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I, Acc**



Berdasarkan gambar grafik di atas, pada validasi media tahap pertama nilai rata-rata yang didapat sebesar 2,76, dan pada tahap Acc nilai rata-rata yang didapat 4.

#### 1) Revisi Produk

Tahap revisi produk pengembangan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dengan komentar dan saran dari validator sebagai acuan. Revisi produk pengembangan media *busy board* adalah sebagai berikut:

##### a) Validasi Ahli Materi

Setelah penilaian produk dilakukan oleh ahli materi melalui lembar validasi, maka akan dapat saran dan komentar dari ahli materi. Adapun saran dan komentar pada saat konsultasi dengan ahli materi dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Komentar dan Saran dari Ahli Materi terhadap Materi Media *Busy Board***



Validator	Komentar dan Saran		
	Konsultasi I	Konsultasi II	Konsultasi III
Lina Amelia, M. Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan materi sudah ada tapi sangat sederhana. Sebaiknya memunculkan langkah-langkah rinci kegiatan pemanfaatan media dalam pembelajaran dan didukung dengan adanya RPPH.</li> <li>- RPPH sudah ada tapi indikator yang di munculkan dalam kegiatan belum lengkap.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi untuk indikator 4 tentang (ukuran) belum bisa dipertanggung jawabkan.</li> <li>- Silahkan komunikasikan lagi dengan pembimbing tentang ukuran.</li> <li>- Saran: sebaiknya dibandingkan bentuk yang sejenis dengan ukuran yang berda.</li> <li>- Kesimpulan: kurang layak karena belum memenuhi tuntutan semua indikator, Masih satu indikator lagi tentang ukuran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Layak digunakan tanpa revisi ulang.</li> </ul>

Berdasarkan tabel tersebut diatas, validator menjelaskan bahwa desain produk awal tampilan materi sudah ada tapi sangat sederhana, sebaiknya memunculkan langkah-langkah kegiatan pemanfaatan media dalam pembelajaran dan didukung dengan adanya RPPH. RPPH sudah ada tapi indikator yang di munculkan dalam kegiatan belum lengkap. Materi untuk indikator 4 tentang ukuran belum muncul di medianya.



Oleh karena itu, berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi tersebut, peneliti membuat tampilan materinya lebih menarik serta menambahkan kegiatan di RPPH karena sebelumnya masih kurang kegiatannya dan materi untuk indikator poin ke 4 tentang (ukuran) belum muncul jadi peneliti merenovasi media agar indikator poin ke 4 tentang (ukuran) agar kegiatannya ada di media *busy board*. Adapun rincian media yang dibuat setelah tahap validasi ahli materi antara lain sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Pembuatan Dan Penambahan Isi Media Sesuai Saran Validator**

No	Keterangan	Gambar
1	Menambahkan kegiatan rumah yang dibuat ukurannya lebih kecil dari rumah sebelumnya.	
2	Merenovasi ukuran gedung dan kacanya dari ukuran kecil ke ukuran yang lebih besar	



#### b) Validasi Media

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, maka peneliti membawa produk tersebut ke ahli media untuk divalidasi tentang kegunaan, desain, dan estetika dalam pembuatan produk tersebut. Setelah divalidasi oleh ahli media, maka didapatkan saran dan komentar dari ahli media mengenai media *busy board*. Adapun saran dan komentar ahli media pada saat konsultasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Komentar dan Saran dari Ahli Media terhadap Materi Media *Busy Board***

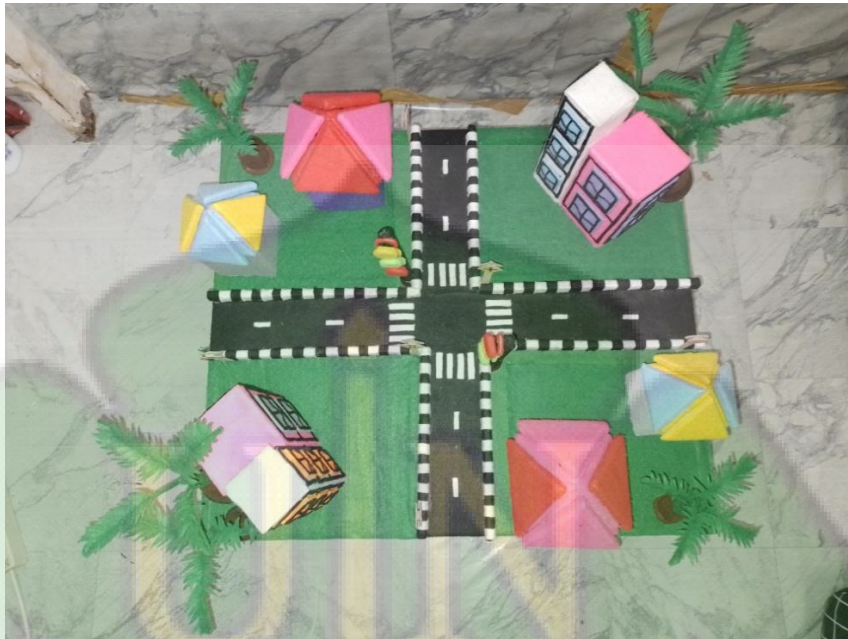
Validator	Komentar dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Zikra Hayati, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semua dilapisi</li> <li>- Tidak semua dapat dilakukan pada media. Hanya 1 indikator yang muncul, dan 1 yang hanya diambil, apa tidak bermasalah.</li> <li>- Direvisi, karena hanya 1 indikator, pada bangunan gedung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indikator kognitif yang diambil pada logis hanya satu indikator, apa akan terkaver di kemampuan logis perkembangan AUD.</li> </ul>

Berdasarkan tabel diatas, validator memberikan beberapa komentar dan saran antara lain; berikut gambar media sebelum dan sesudah divalidasi oleh kedua ahli

media: dilapisi semua bagian media dengan kain flannel dan kaca gedung yang sebelumnya hanya dimainkan bonkar pasang, maka dibuat sekarang dengan menambah kan kacagedung yang sudah ada tertempel digedung dan ada kaca gedung lain yang bisa ditempelkan dengan mecocokkan warna kaca gedungny. Berikut gambar media *Busy Board* sebelum dan sesudah divalidasi oleh kedua ahli media:

**Tabel 4.11 Media *Busy Board* Sebelum dan Sesudah divalidasi Ahli Media**

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
1			Dibelakang media dilapisi semua dengan kain flannel
2			Kaca gedung yang sebelumnya hanya dimainkan bonkar pasang, maka dibuat sekarang dengan menambah kan kaca gedung yang sudah ada tertempel di gedung dan ada kaca gedung lain yang bisa ditempelkan dengan mecocokkan warna kaca gedungnya.



**Gambar 4.4 MediaBusy Board Sesudah di Revisi Ahli Materi & Ahli Media**

#### d. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Setelah revisi produk selesai dilakukan, peneliti selanjutnya melakukan uji coba terbatas pada anak umur 4-5 tahun di TK Cingoran DEsa Alai Kecamatan Kluet Timur pada TK A dengan jumlah anak 10 orang pada tanggal 09 Januari 2023 – 10 Januari 2023. Pada tahap uji coba ini anak diminta untuk mencoba produk media *busy board*. Kemudian, pemberian penilaian pada saat anak menggunakan produk media *busy board* oleh guru adalah menggunakan penilaian lembar observasi untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Tujuan penilaian untuk melihat kelayakan penggunaan media *busy board* pada pembelajaran.

Tahap implementasi ini terdiri dari uji coba skala kecil dengan jumlah anak 10 orang, dengan menggunakan media yang sudah didesain dan dinilai oleh dosen ahli

meteri dan ahli media. Kemudian peneliti memberikan lembar observasi kepada guru kelas untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif anak pada saat uji coba produk media *busy board*. Berikut hasil penilaian pada lembar observasi perkembangan kemampuan kognitif anak:

**Tabel 4.12 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Busy Board*.**

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai Pengamatan				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	0	0	9	1	31
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	0	0	10	0	30
3.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna	0	0	9	1	31
4.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran	0	0	9	1	31
Jumlah Skor Dari Validator						123
Rata-rata						3,07
Banyak Butir Pertanyaan						4
Banyak Total Skor Skala Likert						40
Jumlah Skor Total Ideal						160
Persentase						76,87
Kriteria						BSB (Berkembang Sangat Baik)

*Sumber: Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor validator adalah 123, berdasarkan total peserta uji coba 10 anak dan pertanyaan untuk satu anak 4 pertanyaan maka total jumlah pertanyaan adalah 40, sehingga rata-rata skor skala likert 3,0. Dengan banyak butir pertanyaan 4 dan banyak total skor skala likert 40, maka jumlah skor total ideal 160. Berdasarkan data tersebut, rata-rata hasil observasi penilaian anak yang didapat

berdasarkan uji coba skala kecil adalah 76,8% yang berarti kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Maka berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media *busy board* yang telah dikembangkan layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model *ADDIE*. Setelah media *busy board* diujicobakan di TK Cingoran Desa Alai, maka hasil penilaian dari lembar observasi penilaian anak memperoleh nilai sebesar 76,8% yang masuk dalam kategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sesuai dengan hasil implementasi produk yang dilakukan oleh peneliti.

Pada saat uji coba terlihat anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain media *busy board*, kemudian saat bermain terbukti media dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak berdasarkan hasil nilai observasi.

Kekurangan yang terdapat dalam media *busy board* yang dikembangkan adalah media berukuran besar dan sedikit berat sehingga sulit untuk diangkat oleh anak usia dini. Sedangkan kelebihan media *busy board* adalah tahan lama karena bahan yang digunakan adalah flannel dan kain triplek yang tidak gampang sobek dan tidak mudah rusak jika terkena air.

## 2. Kelayakan Media *Busy Board*

Kelayakan media dilakukan pada tahap pengembangan dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian ini digunakan sebagai acuan dalam revisi produk. Validasi juga dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan produk media *busy board*. Adapun hasil penilaian masing-masing validasi ahli adalah sebagai berikut:

### a. Validasi Ahli Materi

Penilaian lembar validasi oleh ahli materi pada produk media *busy board* terdapat beberapa saran dan komentar yang kemudian digunakan peneliti dalam memperbaiki dan merevisi produk supaya layak digunakan. Adapun hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebanyak 80% yang masuk dalam kategori layak.

### b. Validasi Ahli Media

Penilaian lembar validasi ahli media terhadap produk media *busy board* melalui tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli media terhadap produk media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun hasil akhir penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 80% yang masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

### c. Lembar Observasi Penilaian Anak

Produk media *busy board* yang telah dikembangkan selanjutnya diuji cobakan dalam skala kecil di TK Cingoran Desa Alai yang dinilai oleh guru

kelas. Adapun hasil penilaian ujicoba tersebut diperoleh persentase sebesar 76,8% yang berarti kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik dan media *busy board* yang dikembangkan masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pengembangan Media *Busy Board***

Firdaus, dkk, “Permainan Edukatif *Busy Board*: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone”. Permainan edukatif *busy board* merupakan media pembelajaran penunjang yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita khususnya di SLBN 1 Bone. *Busy Board* dapat menstimulasi berbagai indera anak seperti penglihatan, pendengaran, peraba, dan prorioseptif.<sup>8</sup>

Faujiyyah Hasanah, dkk, “Media Pembelajaran *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”, Melalui media *busy board* ini dapat meningkatkan motorik halus yang bertujuan untuk melatih otot-otot halus peserta didik. Berdasarkan hal tersebut kemampuan motorik halus anak dalam melatih otot-otot halus usia 4-5 tahun KOBAR Mandiri telah mengalami peningkatan yang sangat baik, dengan media pembelajaran *busy board* juga selain dapat mengembangkan aspek motorik halus secara tidak langsung media tersebut dapat meningkatkan aspek lainnya, seperti aspek kognitif, seni serta dapat

---

<sup>8</sup> Firdaus, dkk, “Permainan Edukatif *Busy Board*: Upaya Peningkata Kemampuan Motoric Halus Anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone”, *Jurnal Panita Abdi*, Vol. 6, No. 3 (2022). h. 607.



menumbuhkan kerjasama yang baik sesama teman, dan menumbuhkan sikap percaya diri.<sup>9</sup>

Eko Firman Kurniawan dan Dewi Komalasari, dengan judul “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Adapun beberapa contoh motorik halus adalah: memegang, memasukkan benda ke dalam lubang, membalik halaman atau lembaran-lembaran buku, meniru membuat garis, menggambar, melipat, menggunting, menempel dan menyusun (permainan yang bersifat membangun).<sup>10</sup>

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran yaitu media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dengan media *busy board* diharapkan proses pembelajaran khususnya pembelajaran di dalam kelas dapat lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Media *busy board* dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Cingoran Desa Alai Kluet Timur Aceh Selatan.

---

<sup>9</sup> Faujiyyah Hasanah, dkk, “Media Pembelajaran *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”. *Jurnal Ceria*, Vol. 6 No. 1 (2023), h. 73

<sup>10</sup> Eko Firman Kurniawan, “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun”, *Jurnal PG PAUD*: 2019, h. 2

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu model penelitian pengembangan dengan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama adalah *Analysis* dimana tahap ini adalah tahap dalam mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan peneliti. Setelah permasalahan didapat, selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan di TK Cingoran Desa Alai. Setelah analisis kebutuhan dilakukan, diketahui bahwa media untuk pembelajaran masih kurang terutama dalam mengembangkan aspek kognitif anak, sehingga penyampaian materi pembelajaran sangat terbatas.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan), setelah analisis permasalahan dan analisis kebutuhan dilakukan, selanjutnya peneliti mendesain produk media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Kemudian pada tahap ini dilakukan revisi produk dari saran-saran dan masukan validator agar produk lebih sempurna dan layak digunakan.

Tahap keempat adalah *implementation*, yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun di TK Cingoran Desa Alai Kluet Timur dengan jumlah 10 anak.

Tahap kelima adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu hasil akhir produk media *busy board* yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

Kemudian pada tahap *dovelopment* terdapat perubahan pada media berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan dari ahli materi adalah membuat tampiln materinya lebih menari serta menambahkan kegiatan di RPPH karena sebelumnya masih kurang kegiatannya dan materi untuk indikator pon ke 4 tentang (ukuran) belum muncul jadi peneliti merenovasi media agar indikator pon ke 4 tentang (ukuran) agar kegitannya ada dimedia *busy board*. Saran dan masukan dari ahli media adalah semua bagian media dilapisi dengan kain flannel dan kaca gedung yang sebelumnya hanya dimainkan bonkar pasang, maka di buat sekarang dengan menambah kan kacagedung yang sudah ada tertempel di gedung dan ada kaca gedung lain yang bisa ditempelkan dengan mecocokkan warna kaca gedungny.

## 2. Kelayakan Media *Busy Board*

Kelayakan media *busy board* dilihat pada lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar observasi penilaian anak. berdasarkan lembar validasi ahli materi, dengan jumlah frekuensi 7, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 28, maka jumlah rata-rata skor skala likert 4 dengan skor maksimal adalah 35, sehingga memperoleh hasil persentase 80% yang masuk dalam kategori layak. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun. Sedangkan untukpenilaianlembar validasi ahli media, dengan jumlah frekuensi 13, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 52 maka jumlah rata-rata skor skala likert 4 dengan skor maksimal adalah 65, sehingga memperoleh hasil persentase 80%. Dari

hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun. Kemudian untuk penilaian lembar observasi jumlah skor validator adalah 123, berdasarkan total peserta uji coba 10 anak dan pertanyaan untuk satu anak 4 pertanyaan maka total jumlah pertanyaan adalah 40, sehingga rata-rata skor skala *likert* 3,0. Dengan banyak butir pertanyaan 4 dan banyak total skor skala *likert* 40, maka jumlah skor total ideal 160. Berdasarkan data tersebut, rata-rata hasil observasi penilaian anak yang didapat berdasarkan uji coba skala kecil adalah 76,8% yang berarti kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Maka berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media *busy board* yang telah dikembangkan layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *busy board* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak memiliki hasil penilaian dari masing-masing ahli. Pada ahli materi, dengan jumlah frekuensi 7, dan jumlah skor dari validator adalah 28, maka jumlah rata-rata skor skala *likert* 4 dengan skor maksimal adalah 35, sehingga memperoleh hasil persentase 80% yang masuk dalam kategori layak. Kemudian untuk ahli media, dengan jumlah frekuensi 13, didapatkan bahwa jumlah skor dari validator adalah 52 maka jumlah rata-rata skor skala *likert* 4 dengan skor maksimal adalah 65, sehingga memperoleh hasil persentase 80%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy board* layak digunakan untuk perkembangan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun.

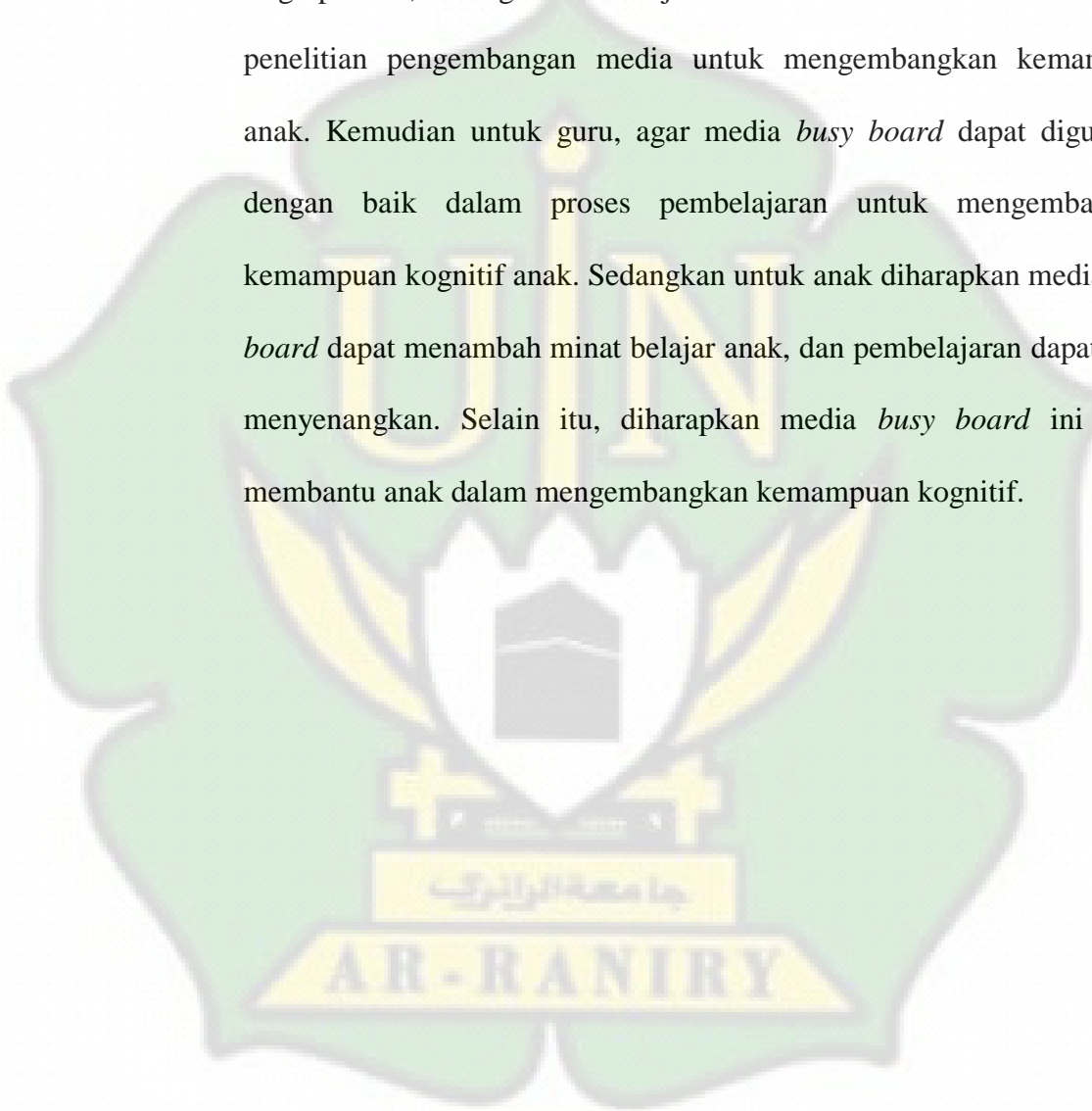
### **B. Saran**

Adapun saran pada penelitian pengembangan media *busy board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Media *busy board* diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan ide-ide yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak serta bisa digunakan dalam jangka panjang agar media pembelajaran

lebih bervariasi dan dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.

2. Bagi penulis, semoga bisa menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media untuk mengembangkan kemampuan anak. Kemudian untuk guru, agar media *busy board* dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan untuk anak diharapkan media *busy board* dapat menambah minat belajar anak, dan pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Selain itu, diharapkan media *busy board* ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Alwi dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amaris, Della, Ulfa dkk. 2018. “Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Teman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang”. *Jurnal Usia Dini*. 4(2).
- Anugrah, Dinda, Putri dkk. 2021. “Pengembangan Media *Busy Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3)
- Darmawan, Daddy dan Kustandi, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Dewi,Nanda dkk. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S 1 PVKB UNJ”. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 7(2).
- Fauziddin, Muhammad & Novitasari, Yesi. 2012. “Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Obsesi*. 5(1).
- Hariadi, Sutriyono. 2019. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tik Teks Wawancara Bahasa Jawa Berbasis Blended Learning pada Siswa Kelas VII*. Probolinggo: Penerbit Buku-Buku.
- Heryanti, Vera. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak). *Universitas Bengkulu: Artikel*. 2(1).
- Hijriati. 2016. “Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa *Early Childhood*”. 1(2).

- Jawati, Ramaikis. 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II. *Universitas Negeri Padang: Artikel*. 1(1).
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan:Perdana Publishing.
- Khadijah. 2017. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurnia, Rita dan Guslinda. 2018.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakadpublishing.
- Kurniawan, Eko, Firman. 2019. “Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun”, *Jurnal PG PAUD*.
- M Jamaris. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*. Jakarta.
- Mahnun,Nunu. 2012. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1).
- Marinda, Leny. 2020. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar”. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. 13(1)
- Muhson, Ali. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.



- Rati Audina, dkk. 2022 “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki”, *Jurnal Ilmiah Multidisipli*. 1(3).
- Riska Hapsari. 2020. “Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*. 3(1).
- Rozana, Salman dkk. 2020. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Rudyanto dan Yudha. 2004. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Bandung: Depdiknas.
- Sadiman, Arief S. ddk. 2007. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatan). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salma Rozana Dan Ampun Bantali. 2002. *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Sanaky, Hujir AH. 2013. *Media Pengembangan Interaktif-Inovasi*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugianti, dan Rayanto, Rudi Hari. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeth.

- Suryana, Dadan, dan Rahmalia, Denny. 2021. “Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak”. *Jurnal Basicedu*. 5(2)
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), (Jakarta: Sinar Grafika, 2011).
- Veronica, Nina. 2018. “Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”, *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2).
- Wilbowo. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf LN. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1: SK

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 10040 /Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2022

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 November 2021

#### MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :  
1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA Sebagai Pembimbing Pertama  
2. Faizatul Faridy, M.Pd Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi

Nama : Afri Mailita  
NIM : 170210035  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Busy Board dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 09 September 2022  
An. Rektor  
Dekan



#### Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 2: Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email: uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-16885/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah TK Cingoran Desa Alai, Kecamatan Kluet Timur, Kabupaten Aceh Selatan  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AFRI MAILITA / 170210035**  
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia-Dini  
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Lr. Teuku Dibrang II Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Busy Board dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Desember 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Januari  
2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

### Lampiran 3: Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
TK CINGORAN

Jln. Kedai Runding – Paya Dapur, Kampung Alai Kec. Kluet Timur Kode Pos 23772

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 027 / TK / CG / 2023

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di-

Banda Aceh

Berdasarkan surat izin dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Nomor B-16885/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022. Tanggal 20 Desember 2022.

Dengan ini Kepala TK Cingoran Menenerangkan bahwa:

Nama : AFRI MAILITA  
Nim : 170210035  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : XI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian pengumpulan data dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Busy Board dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”** Pada tanggal 09-10 Januari 2023.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Kampung Alai, 12 Januari 2023

Kepala TK Cingoran

NURHAYATI, S.Pd

NIP. 196703282008012001

## Lampiran 4: Surat Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1692/Un.08/Kp.PIAUD/10/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,  
**Ibu Lina Amelia, M. Pd**

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswa, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Afri Mailita  
Nim : 170210035  
Judul : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini  
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 26 Oktober 2022

Ketua Prodi PIAUD,



Heliati Fajriah

## Lampiran 5: Surat Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1691/Un.08/Kp.PIAUD/10/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,  
Ibu Zikra Hayati, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Schubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Afri Mailita  
Nim : 170210035  
Judul : Pengembangan Media Busy Board dalam  
Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini  
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 26 Oktober 2022

Ketua Prodi PIAUD,



Heliati Faridah

## Lampiran 6: Surat Validasi Instrumen



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1693/Un.08/Kp.PIAUD/10/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,  
Ibu Munawwarah, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Afri Mailita  
Nim : 170210035  
Judul : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini  
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 26 Oktober 2022

Ketua Prodi PIAUD,

  
Heljati Fajriah





## Lampiran 7: Dokumentasi ADDIE

### 1. Analisis(Analisis)

#### Jurnal yang dilihat

GENERASI EMAS  
Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Volume 3 Nomor 1, Mei 2020

P- ISSN: 2815-4560  
E- ISSN: 2820-5270

**PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENGELOMPOKKAN BENDA DENGAN MEDIA BOLA WARNA**

**Riska Hapsari**  
TK Permata Bunda, Kampar, Riau  
riskahapsari052017@gmail.com

Submit: November 2019  
Diterima: Mei 2020

Proses Review: Januari 2020  
Publikasi: Mei 2020

**Abstrak**  
The problem of this research is the lack of children's fine motor skills, low cognitive abilities of children, media and methods that do not vary, the activities carried out are less memorable for children, the results of the activities are not in accordance with teacher expectations. This study aims to hone children's cognitive skills through the grouping of objects with color ball media. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using data collection techniques such as observation, documentation, and tests. The data analysis technique used in this study is a qualitative descriptive comparison and percentage, meaning that the results of observations assessing the cognitive abilities of children before giving action compared with the ability after giving action, in the form of a simple percentage, the preliminary data shows the child's ability to group objects according to size, shape, and color get a percentage value in the category enough, in the first cycle to reach the category of good value, while the second cycle gets a value with a very good category. The conclusion of the study is that children's cognitive abilities can be improved through the performance of grouping objects with color ball media in the Kampar Permata Play Group of Left Middle Kampar.

**Keywords:** Development, Cognitive, Media, Ball, Color

**Abstrak**  
Permasalahan penelitian ini karena kurangnya kemampuan motorik halus anak, kemampuan kognitif anak yang rendah, media dan metode yang tidak bervariasi, kegiatan yang dilaksanakan kurang berkesan bagi anak, dan capaian hasil kegiatan kurang sesuai dengan harapan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengasah kognitif anak melalui kegiatan mengelompokkan benda dengan media bola warna, jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perbandingan deskriptif kualitatif serta presentase, artinya hasil observasi penilaian kemampuan kognitif anak sebelum pemberian tindakan dibandingkan dengan kemampuan setelah pemberian tindakan, dalam bentuk presentase sederhana, yaitu data awal pra siklus menunjukkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran, bentuk serta warna mendapat presentase nilai dalam kategori cukup, pada siklus I mencapai kategori nilai baik, sedangkan saat siklus II mendapat nilai dengan kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian adalah kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan untuk kerja mengelompokkan benda dengan media bola warna di Kelompok Bermain Permata Bunda Kampar Kiri Tengah.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Kognitif, Media, Bola, Warna

Riska Hapsari, Pengembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna

18

#### Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki

Rati Audina<sup>1</sup>, Kris Setyaningsih<sup>2</sup>, Izza Fitri<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>UIN Raden Fatah Palembang  
E-mail: ratiandina09@gmail.com

**Article History:**  
Received: 28 Januari 2022  
Revised: 02 Februari 2022  
Accepted: 02 Februari 2022

**Kata Kunci:** Media, Ular Tangga, Perkembangan Kognitif

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI. Jenis Penelitian ini adalah pre experimental dengan desain one Group pretest-posttest (satu kelompok objek). Jumlah sampel anak adalah 14 orang anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 5 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi awal sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran dengan permainan ular tangga, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian ini diperoleh  $t_{hitung} = 2,0337735061228$  sedangkan  $dx = 14 - 14 - 2 = 26$  dengan taraf 5% sehingga didapat  $t_{tabel} = 1,706$  karena  $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.

#### PENDAHULUAN

Pada masa usia (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan supaya dapat berkembang dengan optimal. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan anak usia dini, dalam rangka memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran dikelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, diantara keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika pembelajaran itu mengasyikkan dan tidak membosankan (M. Fadillah, 2019).



Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 28 ayat 1 yang berbunyi Pendidikan Anak





#### Produk yang serupa



## 2. Design (Perancangan)


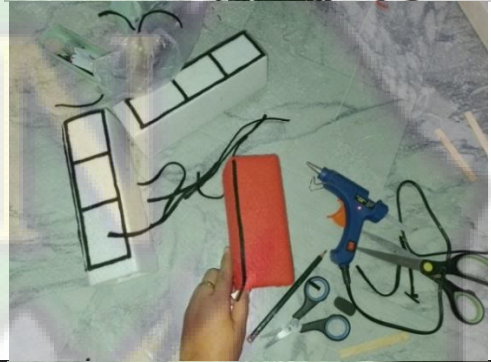


Langkah-langkah pembuatan media:

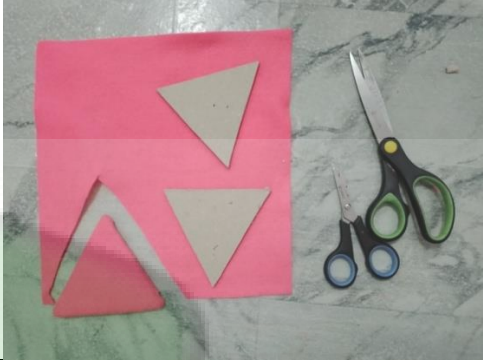


No	Keterangan	Gambar
1.	Alat: Gunting, penggaris, cutter, lemtembak	
2.	Bahan: Papan triplek, karton 3x, kain flannel, magnet, stikeskrim, dan perekat, kawat besi, dan lemlilin.	
3.	Potong papan triplek dengan ukuran lebar 16 cm dan panjang 17cm	


		
4.	<p>Lapisidengankain flannel denganwarnahijaudanhitam</p>	
5.	<p>Potongkarton 3x berbentukmemanjangdandilap isidenganstikeskrim agar lebihkuat. Lapisemuanyadengankain flannel denganwarnahitamdanputih.</p>	 

<p>6.</p>	<p>Potong karton 3x berbentuk segi panjang setelah itu karton 3x yang sudah berbentuk segi panjang dan segiempat kemudian tempelkan stik es krim agar lebih kuat, kemudian dibuat bentuk gedung.</p>	
<p>7.</p>	<p>Lapisan berbentuk segi panjang dan segiempat dengan kain flanel dengan warna putih dan biru.</p>	

		
8.	<p>Potong karton 3x berbentuk segi empat, dilapiskan beberapa lapisan agar lebih tebal dan lapis kain flannel dengan warna biru dan kuning. Setelah itu tempelkan flannel warna hitam di atasnya supaya berbentuk kacamata dan tempelkan perekat setiap segi empatnya.</p>	
9.	Temple kain flannel	

	<p>warna hitam di pinggir gedung dan tepelkan kaca gedung di tiap-tiap kolom yang sudah di temple dengan flannel warna hitam.</p>	 
<p>10.</p>	<p>Potong karton 3x berbentuk segitiga sebanyak 8 potong. Setiap potongannya dilapis dengan karton 3x agar supaya bentuk segitiganya lebih tebal.</p>	
<p>11.</p>	<p>Lapis semua bentuk yang sudah di potong dengan kain flannel sesuai dengan warna merah dan pink.</p>	

		
12.	<p>Setelah semuanya dilapis dengan flannel kemudian bentuk segitiganya di bentuk atap rumah dan ditempel dengan perekat setiap segitiganya.</p>	
13.	<p>Potong karton 3x berbentuk bulat kecil 3 potong setiap potongannya dilapis dengan karton 3x agar supaya bentuk bulatnya lebih tebal. Lapis dengan kain flannel warna merah, kuning, dan hijau. Setiap bulat ditempel dengan perekat. Kemudian potong karton 3x berbentuk memanjang dan dilap</p>	

	isidenganstikeskrim agar lebihkuat, setelahitudilapisidengankain flannel denganwarnahitam.	
14.	Kemudiandiprintbeberapa gambar lambang bulat dan ditempel ke karton 3 x 3 supaya lebih kuat gambarnya ke mudianditempelkankestikeskrim.	

### 3. Development (Pengembangan)

#### a Validasi Ahli Materi

- Tahap I

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini.  
 Nama : Afri Mailita  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Validator : Lina Amelia, M. Pd.

#### A. Petunjuk

- Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi
  - Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Keterangan :
- 1 : Tidak Layak
  - 2 : Kurang Layak
  - 3 : Ragu-ragu
  - 4 : Layak
  - 5 : Sangat Layak
- Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### B. Penilaian Materi

No	Indikator penilaian	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
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.	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan anak					
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik		✓			
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran		✓			
7.	Materi yang disajikan dalam media					



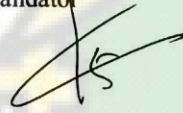
	busy board layak dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak		✓			
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.		✓		✓	

**C. Komentar dan Saran**

- ① Tampilan materi sudah ada tapi sangat sederhana. Sebaiknya memunculkan langkah? rnci kegiatan pemanfaatan media dalam pembelajaran dan didukung dgn adanya RPPH
- ② RPPH sudah ada tapi indikator yg dimunculkan dalam kegiatan blm lengkap.

Banda Aceh, 29 November 2022

Validator



Lina Amelia M. Pd  
NIP. 198509072020122010

AR-RANIRY

- **Tahap II**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Peneliti : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini.  
 Nama : Afri Mailita  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Validator : Lina Amelia, M. Pd.

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.  
 Keterangan :  
 1 : Tidak Layak  
 2 : Kurang Layak  
 3 : Ragu-ragu  
 4 : Layak  
 5 : Sangat Layak
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

**B. Penilaian Materi**

No	Indikator penilaian	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
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 kognitif anak usia 4-5 tahun			✓		
3.	Kesesuaian materi media <i>busy board</i> untuk meningkatkan kognitif pada anak			✓		
4.	Mampu mengembangkan lebih dari satu aspek			✓		
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik			✓		

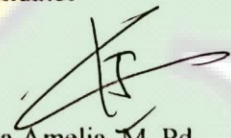
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran			✓		
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.			✓		

**C. Komentar dan Saran**

1. Materi untuk indikator 4 (Uburan) belum bisa dipertanggung jawabkan.
2. Silahkan komunikasikan lagi dengan Pembimbing tentang Uburan
3. Saran : sebaiknya dibandingkan bentuk yang sejenis dgn Uburan Boda.

Penyempurnaan  
 Kurang layak karena  
 belum memenuhi  
 kriteria indikator  
 (Uburan) semua

Banda Aceh, 13 Desember 2022  
 Validator

  
 Lina Amelia, M. Pd  
 NIP. 198509072020122010

AR-RANIRY

- Tahap Acc

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Peneliti : Pengembangan Media *Busy Board* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini.  
 Nama : Afri Mailita  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Validator : Lina Amelia, M. Pd.

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.  
 Keterangan :  
 1 : Tidak Layak  
 2 : Kurang Layak  
 3 : Ragu-ragu  
 ④ : Layak  
 5 : Sangat Layak
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

**B. Penilaian Materi**

No	Indikator penilaian	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
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 kognitif anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Kesesuaian materi media <i>busy board</i> untuk meningkatkan kognitif pada anak				✓	
4.	Mampu mengembangkan lebih dari satu aspek				✓	
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	

6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				✓	
7.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.				✓	

**C. Komentar dan Saran**

---

---

---

---

---


---

---

---

**D. Kesimpulan**

Banda Aceh, 19 Desember 2022  
Validator

  
Lina Amelia, M. Pd  
NIP. 198509072020122010

## b Validasi Ahli Media

- Tahap I

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Peneliti : Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

Nama : Afri Mailita

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Validator : Zikra Hayati, M. Pd.

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.  
Keterangan :
  1. : Tidak Layak
  2. : Kurang Layak
  3. : Ragu-ragu
  4. : Layak
  5. : Sangat Layak
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### B. Penilaian Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai pengamatan					
			1	2	3	4	5	
1.	Kegunaan	1) Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak yang ingin dicapai		✓				
		2) Penggunaan media <i>busy board</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun		✓				
		3) Penggunaan media <i>busy board</i> dapat mengembangkan			✓			

		lebih dari satu aspek perkembangan anak						
		4) Penggunaan media <i>busy board</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak			✓			
		5) Penggunaan media <i>busy board</i> mampu memotivasi anak			✓			
2	Desain	1) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media <i>busy board</i> aman untuk anak usia 4-5 tahun			✓			
		2) Bahan media <i>busy board</i> awet dan tahan lama			✓			
		3) Ukuran media <i>busy board</i> layak dengan anak usia 4-5 tahun			✓			
		4) Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak			✓			
3.	Estetika	1) Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun			✓			
		2) Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak			✓			
		3) Kesesuaian media <i>busy board</i> dengan karakteristik anak			✓			
		4) Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa.	✓					

**C. Komentar dan Saran**

1. Sama silaps

2. tdk sama opt & laka kelaysi um pd monev.

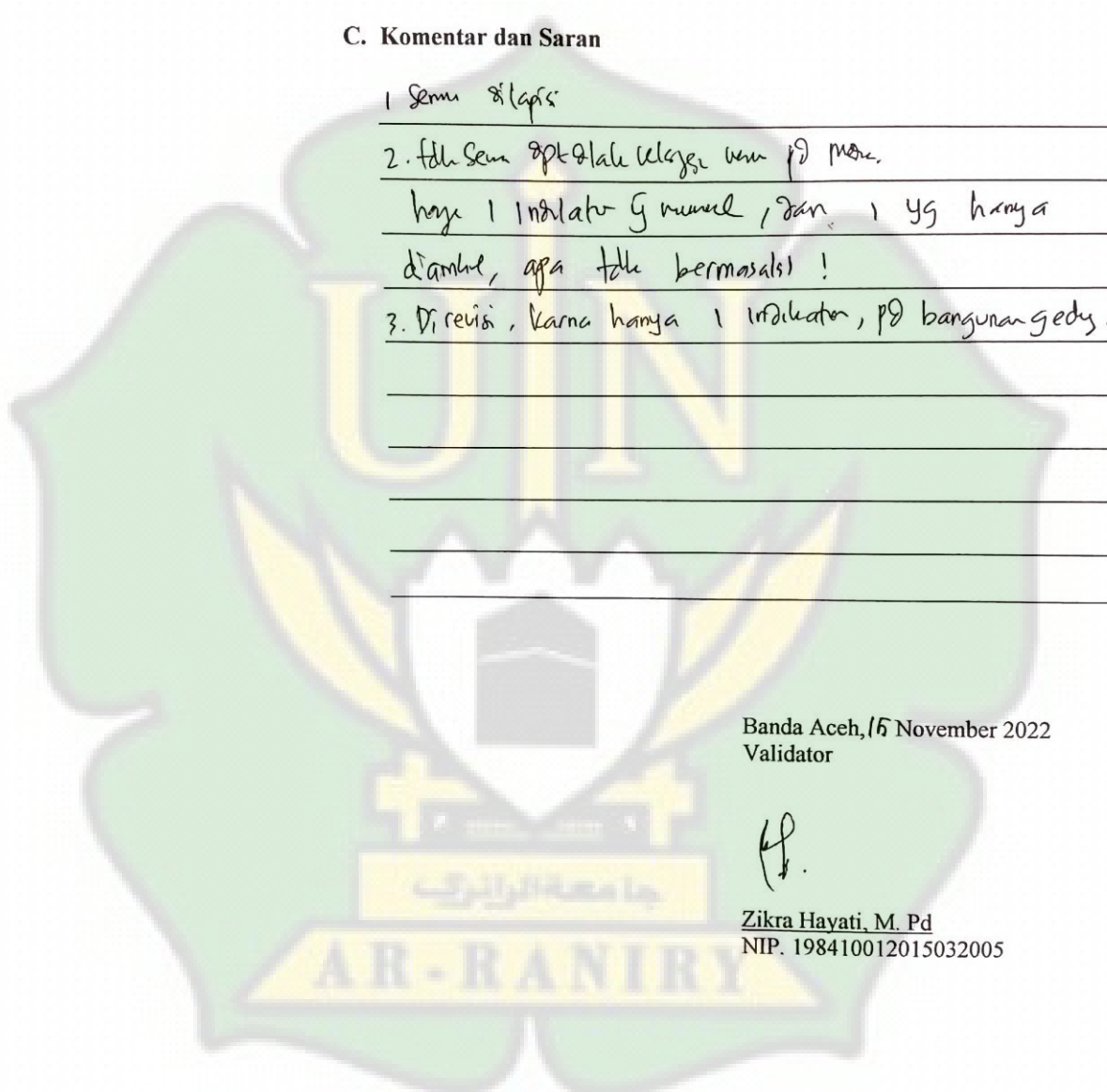
haya 1 indikator umumel, dan 1 yg hanya diambil, apa tdk bermasals!

3. Di revisi, karna hanya 1 indikator, pd bangunan gedy.

Banda Aceh, 15 November 2022  
Validator



Zikra Hayati, M. Pd  
NIP. 198410012015032005





- Tahap Acc

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Busy Board* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

Nama : Afri Mailita

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Validator : Zikra Hayati, M. Pd.

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media
  2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Keterangan :
1. : Tidak Layak
  2. : Kurang Layak
  3. : Ragu-ragu
  4. : Layak
  5. : Sangat Layak
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

**B. Penilaian Media**

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaan	1) Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan kognitif anak yang ingin dicapai			✓		
		2) Penggunaan media <i>busy board</i> layak dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		

		3) Penggunaan media dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak					✓	
		4) Penggunaan media mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak						✓
		5) Penggunaan media mampu memotivasi anak						✓
2	<b>Desain</b>	1) Bahan pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun.						✓
		2) Bahan media <i>busy board</i> awet dan tahan lama.					✓	
		3) Dapat digunakan dalam waktu yang lama					✓	
		4) Media <i>busy board</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak					✓	
3.	<b>Estetika</b>	1) Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun					✓	
		2) Kesesuaian ukuran media <i>busy board</i> bagi anak usia dini					✓	
		3) Kesesuaian media <i>busy board</i> dengan karakteristik anak					✓	
		4) Media <i>busy board</i> praktis dan mudah dibawa.			✓			

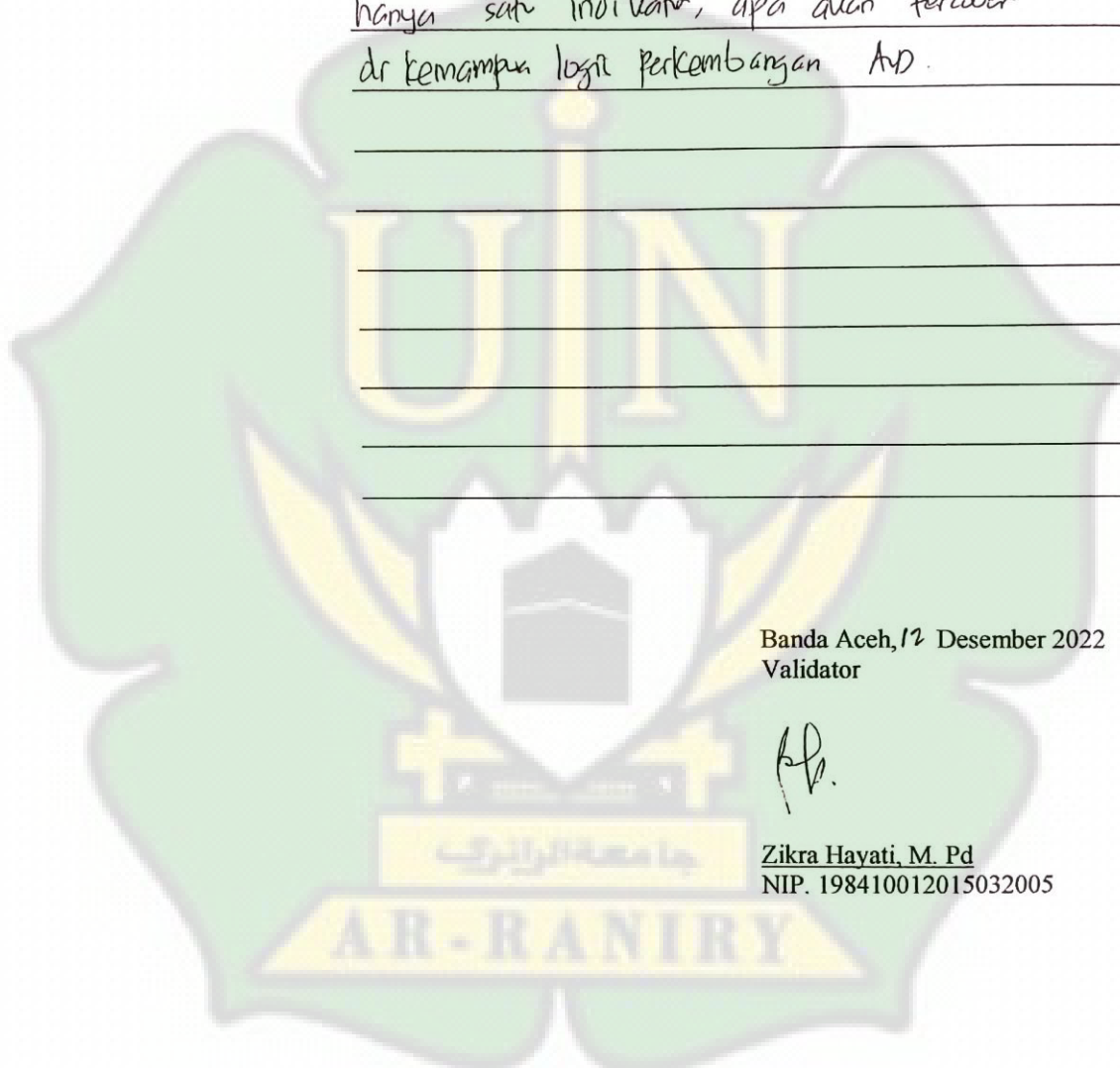
**C. Komentar dan Saran**

Indikator kognitif yg diambil pd logis  
hanya satu indikator, apa dlm tercover  
di kemampuan logis perkembangan AD.

Banda Aceh, 12 Desember 2022  
Validator



Zikra Hayati, M. Pd  
NIP. 198410012015032005



#### 4. *Implementation* (Implementasi)



AR-RANIRY





## 5. Evaluation (Evaluasi)

### LEMBARAN OBSERVASI PENILAIAN

#### **PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOARD* DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN CEKLIS (√)**

Nama Anak : Amrija  
 Kelompok Usia : Kelompok A (4-5 Tahun)  
 Hari/Tanggal : Selasa / 10 Januari 2023  
 Semester/Bulan : I (satu) / Januari

#### **A. Petunjuk**

1. Lembaran validasi diisioleh Bapak/Ibu
2. Jawaban diberikan Pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

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

#### **B. Lembaran Observasi Penilaian Anak**

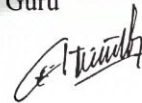
No	Aspek yang dinilai	Keterangan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.	1. Anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi				
		2. Anak mulai mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi				
		3. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi				
		4. Anak sangat mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi				√
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk.	1. Anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk				

		2. Anak mulai mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk benda					
		3. Anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk benda					
		4. Anak sangat mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk benda					✓
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna.	1. Anak belum mampu Mengklasifikasikan berdasarkan warna					
		2. Anak mulai mampu Mengklasifikasikan berdasarkan warna					
		3. Anak mampu Mengklasifikasikan berdasarkan warna					
		4. Anak sangat mampu Mengklasifikasikan berdasarkan warna					✓
4	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran	1. Anak belum mampu Mengklasifikasikan berdasarkan ukuran					
		2. Anak mulai mampu Mengklasifikasikan berdasarkan ukuran					
		3. Anak mampu Mengklasifikasikan berdasarkan ukuran					
		4. Anak sangat mampu Mengklasifikasikan berdasarkan ukuran					✓

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I, tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (146, Tahun 2014).

Aceh Selatan, Januari 2023

Guru



( KHAIRIYAH )



### Hasil Penilaian Lembar Observasi

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai Pengamatan				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	0	0	9	1	31
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	0	0	10	0	30
3.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna	0	0	9	1	31
4.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran	0	0	9	1	31
Jumlah Skor Dari Validator						123
Rata-rata						3,07
Banyak Butir Pertanyaan						4
Banyak Total Skor Skala Likert						40
Jumlah Skor Total Ideal						160
Persentase						76,87
Kriteria						BSB (Berkembang Sangat Baik)