PENGEMBANGAN BUSY BOOK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

REZKI FEBRIANTI

E1F018084

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MATARAM

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, Fax. 634918 Mataram

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi: "Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B"

Yang disusun oleh:

Nama : REZKI FEBRIANTI

NIM : E1F018084

Program Studi : PG-PAUD

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada 12 Desember 2022.

Mataram, Januari 2023

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. I Nyoman Suarta, M.Si	**Abdul Kadir Jaelani, M.Pd**
NIP. 195910191986031004	**NIP.197905042008121003**

Menyetujui,

Ketua Program Studi PG-PAUD

(Baik Nilawati Astini, M.Pd)
NIP. 197508302005012001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, Fax. 634918 Mataram

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi: "Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B"

Yang disusun oleh:

Nama : REZKI FEBRIANTI

NIM : E1F018084

Program Studi : PG-PAUD

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada 12 Desember 2022.

Mataram, Januari 2023

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. I Nyoman Suarta, M.Si	**Abdul Kadir Jaelani, M.Pd**
NIP. 195910191986031004	**NIP.197905042008121003**

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn
NIP. 197303172008011007

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, Fax. 634918 Mataram

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : "Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B"

Yang disusun oleh:

Nama : REZKI FEBRIANTI

NIM : E1F018084

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dewan Penguji

Ketua

(Drs. I Nyoman Suarta, M.Si)
NIP. 195910191986031004

Anggota I

Abdul Kadir Jaelani, M.Pd
NIP.197905042008121003

Anggota II

Nurhasanah, M.Pd
NIP. 197904112005012001

Mengesahhkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mataram

Drs. Lalu Zulkifli, M.Si., Ph.D.
NIP. 196901131993031001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, Fax. 634918 Mataram

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	REZKI FEBRIANTI
Jenis Kelamin	:	Perempuan
NIM	:	E1F018084
Program Studi	:	PG-PAUD
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Telp/Hp	:	081236920374
Alamat Rumah	:	DSN.Mongal RT/RW 001/001 Desa Tapir, kecamatan Seteluk, Kabupaten Sumbawa Barat.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B"**ini memang benar karya saya serta bukan jiplakan dari karya orang lain. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuain dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, Januari 2023

Mengetahui,
Ketua Program Studi PG-PAUD

(Baik Nilawati Astini, M.Pd)
NIP. 197508302005012001

Mahasiswa yang bersangkutan

(Rezki Febrianti)
NIM. E1F018084

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Hatiku Tenang Karena Mengetahui Bahwa Apa Yang Melewatkanku Tidak Akan Pernah Menjadi Takdirku, dan Apa Yang Ditakdirkan Untukku Tidak Akan Pernah Melewatkanku"

(Umar Bin Khattab)

"Proses kita boleh lambat namun takdir ALLAH pati Tepat"

"Rezki Febrianti"

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Bapak Agus Salim dan Ibu Darmiati, S.Pd.SD serta keluarga besar saya yang telah mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk saya. Terima kasih sudah banyak berjuang untuk mendidik dan mengantarkan saja ke jejang pendidikan S1. Sekali lagi terimaksih yang tiada terkira .

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya kepada penulis sehingga diberikan karunia dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Allah SWT., Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabatnya semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Dalam penulisan ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat, saran, dan motivasi serta kerjasama dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. Bambang Hari Kusumo, M. Arg.St., Ph.D. Rektor Universitas Mataram.
2. Drs.Lalu Zulkifli, M.Si., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
3. Muhammad Tahir, M. Sn. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
4. Baik Nilawati Astini, M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. D.rs I Nyoman Suarta M.si Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal ini.
6. Abdul Kadir Jealani M.Pd Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelasaikan proposal ini.
7. Nurhasanah, M. Pd. Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan setiap semester.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Mataram atas segala ilmu yang diberikan semoga mendapat balasan dari Allah SWT.
9. Kedua orang tua saya tercinta (Bapak Agus Salim dan Ibu Darmiati, S.Pd.SD) terimakasih atas kepercayaannya, dukungan dan pengorbanan serta do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT untuk saya.
10. Kepala Sekolah dan Guru-guru di TK Islam Raudhatul Mahabbah yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Saudara-saudari saya yang sangat saya cintai (Fitri Asmi Utami, Muhammad Iqbal Syahputra Dan Zuria Mawadda Asmi) yang senantiasa memberi dukungan dan do'a dalam setiap perjalanan saya.
12. Sofian yang selalu memberikan semangat, doa dan kasih sayang selama menempuh pendidkan Strata(S1) ini.
13. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2018(Cici, Tiara dan Ani)

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima

dengan lapang dada. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi bidang pendidikan dan kepentingan lainnya.

Mataram, Januari 2023

(Rezki Febrianti)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PROPOSAL ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ..... **vi**
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GRAFIK ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
ABSTRAK ..... **vxi**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Tujuan Penelitian 5
1.4. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Teoritis 5
2. Manfaat Praktis 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA **7**
2.1. Penelitian Yang Relevan 7
2.2. Permainan *Busy Book* 9
1. Pengertian *Busy Book* 9
2. Langkah-langkah Penggunaan *Busy Book* 10
2.3. Perkembangan Kognitif 12
1. Pengertian Perkembangan Kognitif 12
2. Tahap Perkembangan Kognitif 16

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif 18
2.4. Kerangka Berpikir 21

BAB III METODE PENELITIAN..... 22
3.1. Jenis Penelitian 22
3.2. Rancangan Penelitian 22
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian 22
3.4. Subjek Dan Objek Penelitian 27
3.5. Data dan Metode Pengumpulan Data..... 27
1. Observasi 27
2. Dokumentasi 28
3.6. Instrumen Penelitian..... 29
3.7. Analisis Data 29
BAB IV HASIL PENELITIAN 34
4.1. Hasil Penelitian 34
BAB V PEMBAHASAN..... 61
5.1. Pembahasan Hasil Penelitian 61
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 66
6.1. Kesimpulan 66
6.2. Saran 66
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan 27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Pelaksanaan Permainan *Busy Book* 29
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Tahap Pengembangan I 38
Tabel 4.2 Repkapitulasi Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Tahap Pengembangan I 40
Tabel 4.3 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Tahap Pengembangan II..... 51
Tabel 4.4 Repkapitulasi Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Tahap Pengembangan II..... 54

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Hasil Pengembangan I Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B 44
Grafik 4.2. Hasil Pengembangan II Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B 58
Grafik 4.3. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Pelaksanaan Permainan Busy Book dalam meningkatkan kemampuan kognitif Anak Kelompok B 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Kerangka Berpikir 21
Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Produk Model ADDIE 23

PENGEMBANGAN *BUSY BOOK* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B

Oleh :

Rezki Febrianti, I Nyoman Suarta, Abdul Kadir Jaelani, Nurhasanah.

E-mail:

Rezkifebriantie1f018084@gmail.com ; nyomansuarta@unram.ac.id ; aqj-fkip@unram.ac.id ; nurhasanah@unram.ac.id

ABSTRAK

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

Kata kunci : *Busy Book*, Kemampuan Kognitif.

DEVELOPMENT OF *BUSY BOOK* TO IMPROVE THE COGNITIVE ABILITIES OF GROUP B CHILDREN

by :

Rezki Febrianti, I Nyoman Suarta, Abdul Kadir Jaelani, Nurhasanah.

E-mail:

Rezkifebriantie1f018084@gmail.com ; nyomansuarta@unram.ac.id ; aqj-fkip@unram.ac.id ; nurhasanah@unram.ac.id

ABSTRACT

The quality of children's development, especially cognitive development, is largely determined by the stimulation they receive from an early age. Children need the right stimulation, namely through play or fun activities such as the *Busy Book*. This research is motivated by the lack of use of game media to stimulate children's cognitive abilities to the fullest. This type of research is development research or *Research and Development* with the aim of developing a *Busy Book* to improve children's cognitive abilities. Data collection methods are observation, distribution of questionnaires and documentation with descriptive quantitative analysis techniques.learning media *Busy Book* is made using busy book media. This Busy Book media can develop children's cognitive abilities which can be seen based on the results of the research on the implementation of the Busy Book game trial phase I was in the starting category with a score of 48% and on the results of the research on the implementation of the Busy Book game the trial phase II increased to 61% and was in the category well done. The development of cognitive abilities of group B children in development I obtained a percentage of 55%. In the cognitive development of group B children at development stage II, there was an increase of 60%. Thus it can be concluded that the development of Busy Book media can develop the cognitive abilities of group B TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Keywords: Busy Book, Cognitive Abilities

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak usia dini memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Mansur, 2011:18).

Aspek yang berhubungan dengan kecerdasan atau intelektual adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin dan Sanan, 2010:150).

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

Anak tumbuh dan berkembang selayaknya lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar perbedaan perkembangan kognitif anak. Sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya sesuai tahapannya, sebagian lagi dapat berkembang dengan beberapa hambatan dan ada pula yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif (Novitasari, 2018: 84).

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

berdasarkan perspektif orang lain. Ketika berada pada situasi multi dimensional hanya akan memusatkan perhatian pada satu dimensi saja. Anak usia dini hanya mengklasifikasikan benda yang memiliki ciri-ciri menonjol serta belum dapat memahami berbagai benda yang memiliki persamaan. Ini berarti, apakah anak akan memiliki kemampuan berfikir normal di atas normal atau di bawah normal tergantung pada lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga tempat anak tinggal dan dibesarkan (Khadijah, 2016:48). Untuk itu menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman sangatlah penting untuk anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai tahap perkembangan yang diinginkan.

Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan yaitu melalui bermain. Gaya belajar siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan yang sering digunakan oleh guru seperti media dan metode, dan sebagian besar guru melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara lansung serta menggunakan media visual dan interaktik (Windriani et all, 2020). Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, untuk itu dalam bermain diperlukan media sebagai wadah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011: 5). Sehingga media dalam proses

pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan ilmu pada anak usia dini.

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

Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan *Busy Book* yang dikembangkan oleh peneliti adalah *Busy Book* untuk melatih kemampuan kognitif anak yaitu berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah. Maka peneliti mengambil judul ”Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Pada Kelompok B”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk, bahan, alat, dan aturan bermain dalam permainan *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B?
2. Bagaimana cara bermain *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok B ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk,bahan,alat,dan aturan bermain permainan *Busy Book* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B
2. Untuk mengetahui bagaimana cara bermain *Busy Book* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B.

1.4. Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian diharapkan bermanfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam mengaplikasikan media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran dengan lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis:

a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk para guru dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) dan kegiatan yang menyenangkan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah beserta guru sebagai penyelenggara pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang penerapan permainan *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media busy book, antara lain:

1. Penelitian pada anak didik di Taman Kanak-kanak Fhadillah Amal 3 padang pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Ulfa Amaris dengan mengangkat judul "Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Busy Book* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Busy Book* berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak. Setelah mengkaji penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini dengan penelitiaan yang akan dilakukan. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Busy Book* terhadap kemampuan berhitung anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Busy Book* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B.
2. Penelitian dari Nilmayani yang berjudul "pengaruh penggunaan media *Busy Book* terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di PAUD

Terpadu Filosofia Babussalam Rokan Hilir". Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Busy Book* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas yang menggunakan media *Busy Book* dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media *Busy Book* di dalam pembelajaran. Pada hasil yang dikembangkan media *Busy Book* dikatakan valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian diakukan sebelumnya oleh Nilmayani. Persamaanya adalah sama-sama menghasilkan produk media *Busy Book* dan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan penelitian eksperimen sedangkan peneliti ini menggunakan metode penggembangan.

3. Penelitian dari Anika Putri Ayu yang berjudul "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita". Penelitian tersebut bertujuan untuk Mengetahui bagaimana peningkatan pembelajaran *Busy Book* terhadap kemampuan bahasa inggris anak dan proses pengembangan media pembelajaran busy book dalam pembelajaran bahasa inggris anak usia 4-5 tahun Di PAUD Pembina Kecamatan Padang Guci Hulu. Pada hasil yang dikembangkan media *Busy Book* dikatakan valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian diakukan sebelumnya oleh Anika

Putri Ayu. Persamaanya adalah sama-sama menghasilkan produk media *Busy Book* dan menggunakan jenis penelitian pengembangan dan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan dick dan carey sedangkan peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

2.2. Permainan *Busy Book*

1. Pengertian *Busy Book*

Busy Book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana, biasanya ditujukan untuk anak usia 6 bulan sampai pra sekolah (Mufliharsi 2017) *Busy Book* merupakan rangkaian halaman dari kain flannel, katun atau kertas tebal yang berisi aktivitas untuk menghibur anak. Setiap halaman anak akan menjumpai aktivitas mnenyenangkan seperti mencocokkan warna, menyesuaikan bentuk, mencocokkan angka, huruf dan lain-lain (Ahmad, 2017). Manfaat *Busy Book* diberikan kepada anak usia dini agar dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional (Ulfah, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *Busy Book* adalah media pembelajaran kreatif dan inovatif yang umumnya terbuat dari kain flannel berbentuk buku yang berisi permainan yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan

anak usia dini terutama untuk perkembangan kognitif anak dan *Busy Book* merupakan kumpulan beberapa jenis permainan dalam sebuah buku yang dikemas scera menarik agar mampu meingkatkan perkembangan anak .

2. Langkah-langkah Kegiatan Permainan *Busy Book*

Busy Book yang peneliti akan kembangkan berisi 9 jenis permainan yang dikemas dalam sebuah buku yang berdesain menarik dan dilengkapi petunjuk penggunaan dan cara bermainnya yang dilengkapi dengan spidol dan penghapus sebagai pelengkap permainan. Setiap halaman pada buku akan di laminating agar lebih awet dan tidak mudah rusak. Dalam *Busy Book* ini anak mengenal serta menyebutkan lambang bilangan serta konsep matematika sederhana, mengurutkan ukuran benda, bermain maze (labirin). Dalam buku ini juga untuk mengenalkan, menulis, menyebutkan huruf pada anak. Berikut ini adalah cara penggunaan dan cara bermain *Busy Book*:

Cara Penggunaan *Busy Book* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media yang akan di gunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Busy Book* .
2. Guru membagi anak dalam 3 kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 2-3 orang
3. Setelah menyelesaikan kegiatan anak-anak akan diberikan reward atau point jika berhasil meyelesaikannya dengan baik dan tertib

Cara Bermain *Busy Book* sebagai berikut:

1 Halaman Pertama (Bagian mengenal dan Menyusun huruf) menempel kartu huruf (A-Z) sesuai dengan huruf yang ada pada pola yang berurutan

2 Halaman kedua (Bagian mengenal dan Menyusun huruf) mengetahui nama hewan dengan menempatkan kartu nama hewan sesuai dengan gambar hewan yang ada

3 Halaman ketiga (Bagian Mengenal dan menuyusun huruf) menghubungkan simbol aksara atau huruf (A-Z) sesuai dengan nama hewan yang ada pada gambar

4 Halaman keempat (Bagian Menulis dan melengkapi huruf) melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada

5 Halaman kelima ((Bagian mengurutkan siklus hidup hewan) mengurutkan siklus hidup ayam dengan menempel kartu gambar sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (telur-ayam kecil-ayam sedang-ayam dewasa)

6 Halaman keenam (Bagian mnegelompokkan hewan sesuai dengan jenisnya) mengelompokkan hewan sesuai dengan jenis atau ukurannya berdasarkan gambar dengan menenempelkan kartu gambar tersebut.

7 Halaman Ketujuh (Bagian Berhitung dan menjumlahkan) menghitung jumlah hewan kemudian menyatakan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah kartu hewan yang ditempel.

Kemudian setelah berhitung anak menjumlahkan jumlah kartu gambar (hewan) dalam konsep matematika sederhana lalu menyatakan dengan menempel kartu angka yang ada sesuai dengan hasil penjumlahan tersebut.

8 Halaman Kedelapan (Bagian Mengelompokkan hewan sesuai dengan jumlah kakinya) mengelompokan hewan yang memiliki kaki yang sama dengan cara menempelkan kartu gambar (hewan) yang sesuai dengan jumlah kaki hewan yang ada pada gambar walaupun berbeda jenis.

9 Halaman Kesembilan (Bagian mengurutkan hewan sesuai dengan ukuran) mengurutukan hewan dari yang terkecil ke terbesar dan yang terbesar ke terkecil dengan menempelkan kartu gambar (hewan) sesuai dengan ukuran asli hewan tersebut di dunia nyata.

2.3. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto dan

Ahmad, 2014: 47). Perkembangan kognitif merupakan kemampuan mempelajari konsep baru yang terjadi di lingkungannya, kemampuan mengingat dan kemampuan pemecahan masalah Pudjiati dan Masykouri (2011)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir yang lebih kompleks. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif yang lebih baik maka anak akan lebih mudah menerima setiap pembelajaran yang didapatkannya baik di sekolah maupun di lingkungan bermainnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok B yang dimana rmemasuki rentang usia 5-6 tahun yang harus dicapai anak dalam perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

1. Pemecahan Masalah

   Kemampuan ini diperlukan untuk mempersiapkan anak-anak usia dini menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Pentingnya memecahkan masalah distimulasi berkaitan dengan masa emas yang dilalui anak. Untuk itu dengan bermain merupakan wujud nyata yang dilakukan anak untuk mengaktifkan fungsi otaknya melalui panca indera. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan luas kepada anak untuk melakukan sesuatu secara bebas

sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermakna (Trianto, 2011)

Adapun beberapa kemampuan anak yang diharapkan mampu dikembangkan dalam proses pemecahan masalah berdasarkan pada Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 adalah sebagai berikut:

a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)

2. Berpikir logis

Menurut Andriawan (2014:1) menjelaskan berpikir logis adalah proses berpikir dalam menarik kesimpulan yang berupa pengetahuan berdarkan fakta yang ada dengan menggunakan argument yang sesuai dengan langkah dalam menyelesaikan masalah hingga mendapatkan suatu kesimpulan. Adapun beberapa kemampuan anak yang diharapkan mampu dikembangkan dalam proses berpikir logis berdasarkan pada Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 adalah sebagai berikut:

a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran:“lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti:”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
g. Mengenal pola ABCD-ABCD
h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

3. Berpikir simbolik

Berpikir simbolik yaitu anak usia dini berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dihadapannya (Mutiah, 2010). Pendapat lain menyatakan bahwa berpikir simbolik yaitu anak mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf (Hardiyanti, Sasmita & Sabdaningtyas, 2018). Adapun beberapa

kemampuan anak yang diharapkan mampu dikembangkan dalam proses berpikir simbolik berdasarkan pada Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 adalah sebagai berikut:

a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Fase-fase perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada pada fase pra-operasional. Perkembangan kognitif yang dimaksud menurut Suryana (2016: 39) mencakup tiga aspek yaitu berpikir simbolik, berpikir egosentris dan berpikir intuitif.

Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Berpikir egosentris merupakan cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh karena itu, anak belum dapat melakukan cara pandangnya di sudut pandang orang lain. Berpikir intuitif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti

menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Piaget (Danim, 2013 :105-106), perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun termasuk pada tahap pra-operasional dengan rentang usia 2-7 tahun karena pada tahap ini kemampuan pemecahan masalah anak sudah tampak anak mulai bereksplorasi dengan dunia di sekitarnya baik itu dengan lingkungan masyarakat maupun keluarga melalui kata-kata, citra, dan gambar-gambar. Sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak ruang lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terbagi menjadi tiga yaitu: belajar dalam pemecahan masalah, berfikir simbolik dan berfikir logis. Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dalam membangun pengetahuannya untuk pemecahan masalah berada pada tahap praoprasional yaitu pada rentang usia 2-7 tahun. Penelitian ini difokuskan pada lingkup pemecahan masalah, indikator anak usia 5-6 tahun yaitu dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial serta menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Pada tahapan praoperasional anak sudah menggunakan memorinya untuk mengekspresikan pengetahuannya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak TK kelompok B berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini aktivitas berfikirnya belum mempunyai

sistem yang terorganisasi tetapi anak-anak mulai bisa memahami realitas dilingkungannya. Kemampuan kognitif sering disebut juga sebagai daya pikir yaitu daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Menurut Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan. Maka dari itu dengan adanya media Busy Book akan memberikan kebebasan atau keleluasaan pada anak dalam memainkan serta mampu memilih sebuah masalah untuk diselesaikan guna mencapai manfaat dari pengembangan media ini.

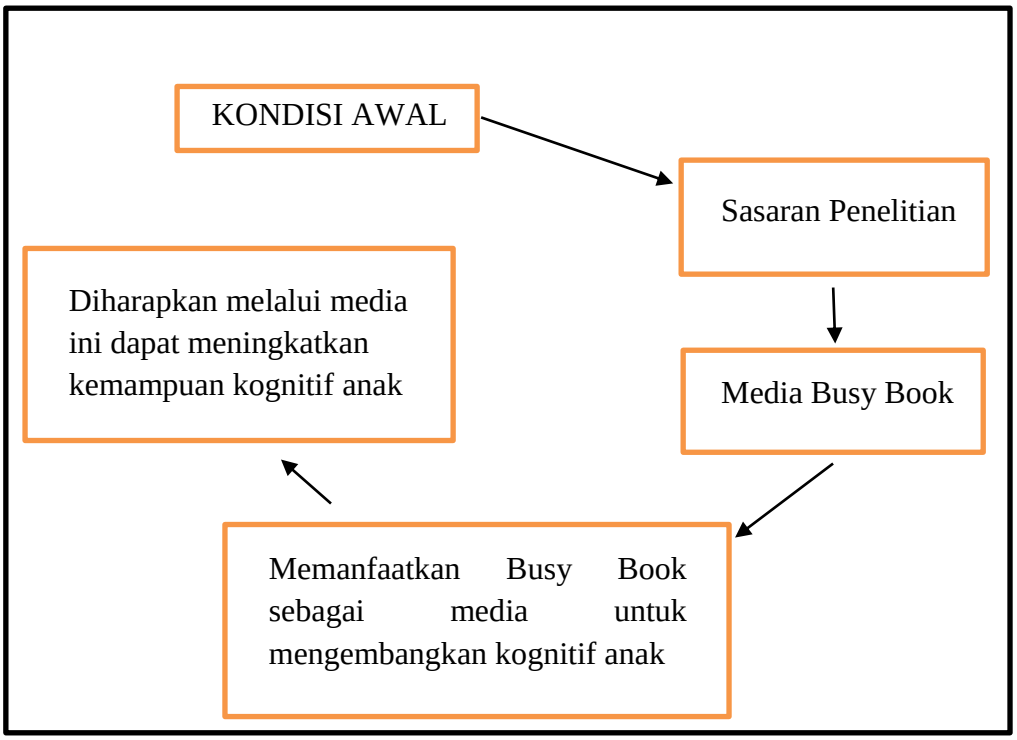
Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.4. Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan sejak anak usia dini, hal ini dapat dilakukan melalui berbagai kesempatan dan berbagai aktivitas dalam keseharian anak. Dari berbagai kegiatan yang dilakukan dan diberikan yang paling banyak memberikan pengaruh untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar memberikan kebebasan untuk anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan, sehingga kemampuan konitif mereka dapat berkembang. Kegiatan pembelejaran yang dilakukan haruslah menarik dan menyenangkan.

Kenyataannya perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah belum berkembang secara maksimal. Tidak semua anak memiliki perkembangan kognitif yang baik seperti masih banyak anak yang tidak bisa mengenali huruf khususnya huruf kecil dan angka. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak ini dikarenakan beberapa alasan,

salah satunya adalah kurang menariknya proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah, kurangnya penggunaan media, kreativitas guru yang yang kurang interaktif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga anak terlihat kurang minat anak dalam belajar. Maka sangat diperlukan pengembangan media *Busy Book* sebagai solusi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018 : 297). Dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah menguji keefektifan pengembangan *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

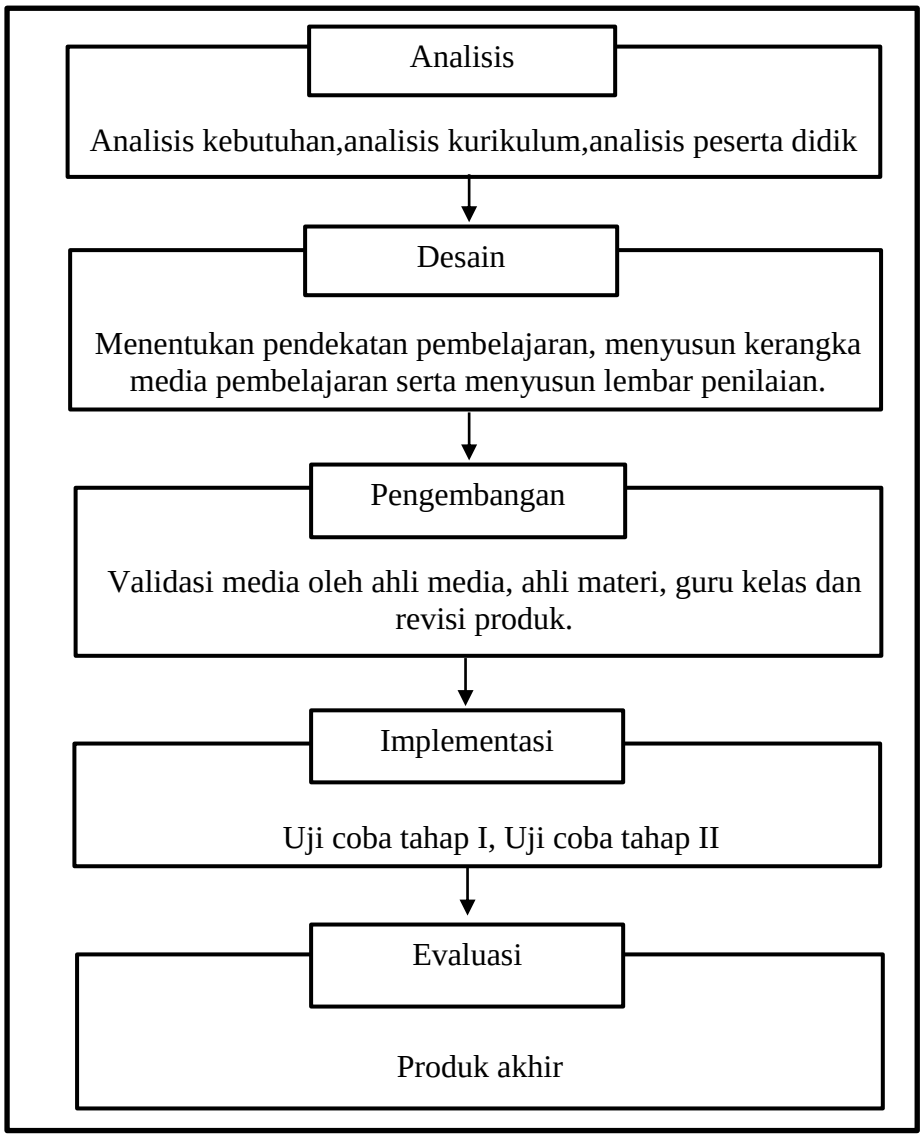
3.2. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dengan judul "Pengembangan *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B" dilaksanakan di TK Islam Raudhatul Mahabbah yang berada di jalan Baypas-Batujai Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2022/2023 yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

3.3. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Suryani dkk (2018) model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tujuan pemilihan model ADDIE karena ini adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan karena proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Model pengembangan ADDIE terdiri dari empat tahap utama ditunjukkan pada gambar 3.1. di bawah ini:



Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Produk Model ADDIE

Adapun penjelasan 4 tahap desain media pembelajaran menggunakan model ADDIE, sebagai berikut:

1. **Analisis**

   Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data awal terkait media pembelajaran dan perkembangan kognitif di sekolah serta melakukan studi pustaka terkait teori dan materi yang mendukung. Adapun tahapan analisis terdiri dari: (a) menganalisis kebutuhan, (b) menganalisis kurikulum, dan (c) menganalisis peserta didik.

2. **Desain**

   Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran seperti penyusunan kerangka media. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media pembeljaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media yang dikembangkan. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri dari: (a) pembuatan media, (d) melakukan validasi desain, dan (c) revisi produk. Penelitian ini menggunakan dua validator yang akan menguji kevaliditas media *Busy Book* yang telah dikembangkan untuk mengetahui kekurangannya dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk. Adapaun validator tersebut, diantaranya: ahli media dan ahli materi pembelajaran terdiri dari: dosen pembimbing 1 serta validasi oleh guru-guru di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan peserta didik sebagai subjek uji coba keefektifan penggunaan media. Pada penelitian ini direncanakan akan dilakukan tiga tahap uji coba. Uji coba tahap selanjutnya akan dilakukan apabila keefektifan penggunaan media belum berkembang sesuai indikator kemampuan yang diharapkan. Adapun perencanaan tiga tahap uji coba tersebut menurut Arikunto(2020) yaitu: (a) uji coba tahap I, (b) uji coba tahap II, dan (c) uji coba tahap III . Pada setiap uji coba terdiri dari beberapa tahap yaitu : (a) Tahap perencanaan , (b) Pelaksanaan, dan (c) Refleksi. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing pada tahap implementasi hanya dilaksanakan dua kali uji coba saja yaitu uji coba tahap I dan uji coba tahap II.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Tujuannya untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan, sehingga bisa diambil kesimpulan produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan untuk pembelajaran

Tabel. 3.1. Jadwal Kegiatan

NO	Kegiatan	2022								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1	Persiapan Penelitian									
	a. Penyusunan dan pengajuan judul									
	b. Penyusunan Proposal									
	c. Seminar proposal									
	d. Perizinan penelitian									
2	Tahapan Pelaksanaan									
	a. Pengolahan data									
	b. Analisis Data									
3	Penyusunan Laporan									

3.4. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

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

2. Obyek Penelitian

   Obyek dalam penelitian ini adalah peneliti yang mengambil judul penelitian pengembangan *Busy Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B.

3.5. Data dan Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data sebagai bahan untuk mengumpulkan informasi, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Arikunto (2020) menjelaskan data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema, dan gambar yang berkaitan dengan penelitian penulis. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil observasi. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dan implementasi penggunaan media. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif.

Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data-data tertulis atau lisan seseorang informan, sedangkan deskriptif berusaha menggambarkan objek atau subjek yang di teliti denga apa adanya dengan tujuan menggambarkan sistematika fakta dan

karakteristik objek yang diteliti secara tepat Sukardi (2013:162). Kualitatif Deskriptif dapat disimpulkan sebagai sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan di lapangan secara sistematis berdasarkan fakta-fakta dengan data yang saling berhubungan menggunakan pola pikir induktif.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Menurut observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Ratnawulan, dkk.2015:125). observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi, 2018: 145)

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berisi tentang daftar dokumen akan yang diteliti dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2014: 201).

3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan 2 tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.

Adapaun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Permainan *Busy Book*

Tahapan	Deskriptor	Jumlah item
Persiapan permainan	1. Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi)	1-4
	2. Guru mengumpulkan anak lalu bernyanyi bersama agar anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.	
	3. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan Busy Book. 4. Guru membagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok twerdiri dari 2-3 anak	
Kegiatan Bermain	5. Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama yang akan bermain *Busy Book* sesuai urutannya.	5-17
	6. Guru akan menjelaskan ulang secara rinci kepada siwa setiap kegiatan yang ada pada *Busy Book* .	
	7. Setelah itu guru akan memberikan kebebasan kepada anak untuk myelesaikan setiap halaman sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.	

	8. Anak mengambil kartu huruf (A-Z) untuk dicocokkan dengan huruf yang ada pada lembar permainan.	
	9. Selanjutnya setelah mencocokkan huruf mengambil kartu nama hewan untuk ditempelkan sesuai dengan gambar hewan yang ada pada *Busy Book.*	
	10. Anak menghubungkan simbol aksara atau huruf (A-Z) sesuai dengan nama hewan yang ada pada gambar dengan menenmpelkan kartu huruf sesuai dengan nama hewan tersebut.	
	11. Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .	
	12. Mengurutkan siklus hidup ayam dengan menempel kartu gambar sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (telur-ayam kecil-ayam sedang-ayam dewasa).	
	13. Mengelompokkan hewan sesuai dengan jenis atau ukurannya berdasarkan gambar dengan menenempelkan kartu gambar tersebut.	
	14. Menghitung jumlah hewan kemudian menyatakan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah kartu hewan yang ditempel.	
	15. Kemudian setelah berhitung anak menjumlahkan jumlah kartu gambar (hewan) dalam konsep matematika sederhana lalu menyatakan dengan menempel kartu angka yang ada sesuai dengan hasil penjumlahan tersebut.	
	16. Mengelompokan hewan yang memiliki kaki yang sama dengan cara menempelkan kartu gambar (hewan) yang sesuai dengan jumlah kaki hewan yang ada pada gambar walaupun berbeda jenis.	
	17. Mengurutukan hewan dari yang terkecil ke terbesar dan yang terbesar ke terkecil dengan menempelkan kartu gambar (hewan) sesuai dengan ukuran asli hewan tersebut di dunia nyata.	

Akhir Permainan	18. Permainan berakhir apabila semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book*.	18-19
	19. Memberikan *reward* kepada anak.	

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B

Variabel Penelitian	Aspek	Indikator	Nomor Item Instrumen
Perkembangan kognitif	Pemecahan masalah	1. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	1-2
	Berpikir Simbolik	1. Mempresentasikan gambar dengan tulisan 2. Menghubungkan simbol angka dan benda 3. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 4. Mengelompokkan,sortir,memilah,mencocokkan berdasarkan warna,bentuk,ukuran,jenis,dll 5. Mengurutkan bilangan operasional (nama bilangan,jumlah,dan menghitung 6. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 7. Menghubungkan bunyi simbol misal gambar pisang dihubungkan dengan symbol aksara k-a-m-b-i-n-g	2-7

	Berpikir Logis	1. Mengetahui Hewan (jenis,ciri-ciri,siklus hidup,tempat tinggal,makanan,manfaat,kaitan dengan manusia,dsb)	7-8

3.7. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari oleh diri sendiri maupun orang lain. Sugiyono (2018:355).

Analisis data yang berkaitan dengan mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan pemebelajaran dengan media *Busy Book* pada anak kelompk B di TK Islam Raudhatul Mahabbah yang dilakukan dengan analisis kualitatif deskriptif. Melalui data kualitatif deskriptif ini dapat dilihat secara jelas tingkat kemampuan anak sebagai subjek peneliti f.

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

pengembangan berikutnya. Data yang telah dianalisis kemudian dipersentasekan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum f} \; x \; 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

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

f : Jumlah skor seluruh perkembangan kognitif anak

100% : Presentase

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

1. Persentase 0% - 54% = Belum Berkembang (BB)
2. Persentase 55% - 74% = Mulai Berkembang (MB)
3. Persentase 75% - 84% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Persentase 85% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila:

1. Media *Busy Book* yang dihasilkan berhasil menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B dengan rata-rata persentase kemampuan kognitif anak minimal 75% setelah dilakukan uji coba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Hasil Penelitian

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

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

4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran *Busy Book*

1. Uji Coba Tahap I

Penelitian pada uji coba tahap I di laksanakan di TK Islam Raudhatul Mahabbah pada tanggal hari senin tanggal 7 sampai dengan

hari rabu tanggal 9 November 2022. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a) Perencanaan

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, peneliti berdiskusi dengan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan secara detail dalam penelitian diantaranya menyiapkan RKH, menyiapkan instrumen, menyiapkan alat untuk permainan Busy Book yang akan dilaksanakan, setelah melakukan kegiatan seperti berbaris didepan kelas,senam,dan kegiatan keagamaan maka guru akan mengumpulkan anak-anak di dalam kelas dan siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

b) Pelaksanaan dan observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: (a) guru Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi) sembari itu guru-guru melakukan penyambutan ketika anak datang ke sekolah, mengarahkan anak meletakkan sepatu, kemudian meletakkan tas di tempat yang telah disediakan, (b) Setelah jam belajar di mulai guru mengarahkan anak untuk berkumpul dan berbaris di depan kelas krmudian guru akan membimbing anak untuk berdoa kemudian bernyanyi bersama, menyanyikan lagu islami seperti lagu nama-nama nabi agar anak lebih semangat,dan membaca doa-doa dan hadist yang telah dihafal guna melakukan pendekatan agar anak-anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar .

Langkah selanjutnya, (c) Sebelum kegiatan dimulai guru akan memperkenalkan serta menjelaskan cara penggunaan dari setiap halaman yang ada pada media Busy Book, (d) Kemudian guru membagi anak menjadi 3 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari dua kelompok yang berisikan 3 orang dan satu kelompok yang berisikan dua orang, (e) Kelompok pertama yang mendapatkan giliran akan bermain di meja yang terpisah dengan teman-teman yang lain , (f) kelompok yang lain akan dibimbing oleh guru pendamping dengan menyampaikan materi yang masih berkaitan dengan media Busy Book yaitu seperti bernyanyi A B C D,dan lain sebagainya.

Langkah selanjutnya, (g) Sebelum permainan dimulai anak akan diminta untuk mengamati media terlebih dahulu dengan membuka setiap halaman, (h) Anak akan diarahkan untuk menyelesaikan permainan yang ada pada Busy Book secara berurutan sesuai dengan halaman, (i) Pada halaman pertama anak mengambil kepingan kartu huruf (A-Z) lalu menempelkannya dengan huruf yang ada di halaman tersebut, (j) setelah menempelkan huruf anak mencari kartu kata yang terdiri dari nama-nama hewan, kemudian menempelkan kartu kata tersebut sesuai dengan nama hewan yang tertera pada halaman kedua, (k) Pada halaman ketiga dengan kegiatan menyusun huruf anak mengambil kartu huruf kemudian menyusunnya satu persatu menjadi sebuah kata sesuai dengan nama hewan yang ada pada halaman

tersebut, (l) Di Halaman keempat anak melengkapi kata yang tidak lengkap dengan menulis huruf yang sesuai dengan gambar yang ada dengan menggunakan spidol.

Kegiatan selanjutnya, (m) Anak mengurutkan siklus hidup hewan, anak mengambil kemudian menempelkan kartu lalu mengurutkannya sesuai dengan siklus hidup ayam (telur-anak ayam-ayam muda-ayam dewasa), (n) setelah itu anak mengelompokkan hewan sesuai jenisnya, (o) Setelah mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya anak menyatakan jumlah hewan dengan angka sesuai dengan jumlah hewan yang ditempelkan kemudian anak menghitung hewan dalam kegiatan menjumlahkan, (p) anak mengambil kartu hewan dengan mengelompokkannya sesuai dengan jumlah kaki hewan tersebut, (q) Setelah mengelompokkan hewan berdasarkan jumlah kakinya kemudian anak mengurutkan hewan tersebut sesuai dengan ukuran dari yang terkecil ke terbesar dan begitu juga sebaliknya.

Jika permainan sudah berakhir yang artinya semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book* maka guru akan memberikan *reward* kepada anak-anak. Berikut ini adalah tabel hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Tahap Pengembangan I.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Uji Coba Tahap I.

No	Indikator	Skor Penilaian
	Persiapan permainan	
1	Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi)	4
2.	Guru mengumpulkan anak lalu bernyanyi bersama agar anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.	4
3	Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan Busy Book.	4
4	Guru membagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 anak	4
	Kegiatan Bermain	
5	Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama yang akan bermain *Busy Book* sesuai urutannya.	2
6	Guru akan menjelaskan ulang secara rinci kepada siwa setiap kegiatan yang ada pada *Busy Book* .	4
7	Setelah itu guru akan memberikan kebebasan kepada anak untuk myelesaikan setiap halaman sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.	3
8	Anak mengambil kartu huruf (A-Z) untuk dicocokkan dengan huruf yang ada pada lembar permainan.	2
9	Selanjutnya setelah mencocokkan huruf mengambil kartu nama hewan untuk ditempelkan sesuai dengan gambar hewan yang ada pada *Busy Book.*	1
10	Anak menghubungkan simbol aksara atau huruf (A-Z) sesuai dengan nama hewan yang ada pada gambar dengan menenmpelkan kartu huruf sesuai dengan nama hewan tersebut.	1
11	Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .	2

12	Mengurutkan siklus hidup ayam dengan menempel kartu gambar sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (telur-ayam kecil-ayam sedang-ayam dewasa).	3
13	Mengelompokkan hewan sesuai dengan jenis atau ukurannya berdasarkan gambar dengan menenempelkan kartu gambar tersebut.	2
14	Menghitung jumlah hewan kemudian menyatakan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah kartu hewan yang ditempel.	2
15	Kemudian setelah berhitung anak menjumlahkan jumlah kartu gambar (hewan) dalam konsep matematika sederhana lalu menyatakan dengan menempel kartu angka yang ada sesuai dengan hasil penjumlahan tersebut.	1
16	Mengelompokan hewan yang memiliki kaki yang sama dengan cara menempelkan kartu gambar (hewan) yang sesuai dengan jumlah kaki hewan yang ada pada gambar walaupun berbeda jenis.	2
17	Mengurutukan hewan dari yang terkecil ke terbesar dan yang terbesar ke terkecil dengan menempelkan kartu gambar (hewan) sesuai dengan ukuran asli hewan tersebut di dunia nyata.	2
18	Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .	1
Akhir Permainan		
19	Permainan berakhir apabila semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book*.	2
20	Memberikan *reward* kepada anak.	2
Jumlah Skor		48
Persentase		$P\frac{48}{100} \times 100\% = 48\ \%$
Kategori		Mulai terlaksana

Berdasarkan hasil data peneliti yang dilakukan terhadap langkah-langkah permainan *Busy Book* pada tahapan pengembangan I dengan jumlah skor yang diperoleh 48 dengan persentase 48% dengan kategori mulai terlaksana.

a) Refleksi

Pada tahap pengembangan I ini guru dan peneliti mengevaluasi pelaksanaan terkait apakah kegiatan terlaksana dengan baik atau tidak. Maka untuk itu peneliti akan menganalisis penyebab adanya kekurangan pada pengembangan I sehingga dapat diperbaiki pada tahap pengembangan II. Pada tahap pengembangan I anak masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai dengan skor rata-rata siswa berkategori kurang berkembang. Dalam tahap pengembangan I memiliki kelebihan serta kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan Pada Tahap Pengembangan I

Guru mampu melaksanakan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah bermain *Busy Book* yaitu guru menyiapkan alat pembelajaran, mengumpulkan anak lalu bernyanyi bersama agar anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, menjelaskan aturan permainan Busy Book, membuat 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 anak dan yang terakhir guru akan menjelaskan ulang secara rinci kepada siswa setiap kegiatan yang ada pada Busy Book Ketika

masing-masing kelompok mendapatkan giliran untuk bermain. Guru juga telah memberikan kesempatan pada anak untuk menyelesaikan media, dan dalam tahap pengembangan I ini guru mampu membangun komunikasi yang baik dengan anak dengan cara bermain sambil bercerita. Dengan adanya bantuan guru inti dan guru pembimbing kelompok yang belum mendapat giliran terlihat cukup tenang karena mengikuti kegiatan yang lain namun masih berkaitan dengan permainan yang ada di Busy Book sesuai dengan bimbingan guru inti dan guru pendamping.

2. Kekurangan Pada Tahap Pengembangan I

Berdasarkan pada semua kegiatan yang telah dilaksanakan pada tahap pengembangan I ini cukup banyak memiliki kekurangan yaitu dalam proses pelaksanaan yang dimana konsep bermainnya secara berkelompok. Berdasarkan pada penelitian ini serta ditinjau dari kondisi saat pelaksanaan kegiatan bermain Busy Book ini kurang efektif untuk dimainkan secara bersamaan dalam kelompok karena anak mudah kehilangan fokus dan terganggu dengan temannya yang lain. Berdasarkan pada apa yang terjadi saat tahap pelaksanaan kondisi sedikit tidak kondusif karena anak-anak memiliki sifat yang berbeda-beda sehingga ada salah satu anak yang memang berebut untuk memilih dan mengambil kartu dalam permainan *Busy Book* ini. Anak- anak juga belum mengerti betul aturan

permainan yang ada didalam Busy Book ini. Untuk media *Busy Book* memiliki kekurangan pada komponen bahan yaitu bagian velcro atau perekat dimana setelah dimainkan anak mudah lepas karena ada anak-anak yang super aktif sehingga merusak *Busy Book.*

Maka solusi yang dapat diterapkan pada pengembangan II berdasarkan dari hasil pengembangan I agar hasil pencapaian yang diingingkan lebih optimal adalah sebagai berikut:

1. Guru menyempurnakan dengan cara mengubah metode bermain dalam langkah-langkah bermain *Busy Book* yaitu dalam tahap persiapan yang semulanya dimainkan secara bekelompok akan dimainkan secara individu. Kemudian pada tahap pelaksanaan permainan cara penggunaannya bukan lagi secara berurutan sesuai halaman tapi anak diminta bebas untuk memilih mana halaman yang ingin dimainkan hingga semua lembar kegiatan yang ada pada *Busy Book* tersebut terselesaikan.
2. Agar kegiatan berjalan dengan baik maka didalam kelas maksimal ada dua orang guru satu guru inti dan satu lagi guru pembimbing yang dimana keduanya berperan penting dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, Ketika guru inti mmbimbing anak dalam bermain *Busy Book* maka guru pendamping menyampaikan materi yang lain namun masih

berkaitan dengan materi yang ada didalam *Busy Book* tersebut .

3. Agar kegiatan berjalan dengan baik maka guru harus pintar membangun suasana yang ceria didalam kelas dan pintar mengatur amak-anak tanpa memarahi mereka.
4. Indikator yang telah berkembang dengan baik pada tahap pengembangan I harus dikembangkan lagi pada tahap pengembangan II.
5. Agar menimalisir kekurasakan pada bagian perekat maka bagian tersebut ada kartu-kartu yang tidak ditempeli perekat untuk menimalisir kerusakan pada *Busy Book.*

2. Uji Coba Tahap II

Penelitian pada uji coba tahap II, di laksanakan di TK Islam Raudhatul Mahabbah pada hari Kamis tanggal 10 sampai dengan hari sabtu tanggal 12 November 2022. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, sama seperti ditahap pengembangan I peneliti berdiskusi dengan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan secara detail dalam penelitian diantaranya menyiapkan RKH, menyiapkan instrument, menyiapkan alat untuk permainan *Busy Book* yang akan dilaksanakan, setelah melakukan kegiatan seperti berbaris didepan

kelas,senam,dan kegiatan keagamaan maka guru akan mnegumpulan anak-anak didalam kelas dan siap mnegikuti kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan dan observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: : (a) guru Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi) sembari itu guru-guru melakukan penyambutan ketika anak datang ke sekolah, mengarahkan anak meletakkan sepatu, kemudian meletakkan tas di tempat yang telah disediakan, (b) Setelah jam belajar di mulai guru mengarahkan anak untuk berkumpul dan berbaris di depan kelas krmudian guru akan membimbing anak untuk berdoa kemudian bernyanyi bersama, menyanyikan lagu islami seperti lagu nama-nama nabi agar anak lebih semangat,dan membaca doa-doa dan hadist yang telah dihafal guna melakukan pendekatan agar anak-anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar .

Langkah selanjutnya, (c) Sebelum kegiatan dimulai guru akan memperkenalkan serta menjelaskan cara penggunaan dari setiap halaman yang ada pada media Busy Book, (d) Guru akan memanggil anak satu-persatu sesuai giliran, (e) Anak yang mendapatkan giliran pertama akan bermain di meja yang terpisah dengan teman-teman yang lain , (f) Anak-anak yang belum mendapatkan giliran bermain akan dibimbing oleh guru

pendamping dengan menyampaikan materi yang masih berkaitan dengan media Busy Book yaitu seperti bernyanyi A B C D dan lain sebagainya.

Langkah selanjutnya, (g) Sebelum permainan dimulai anak akan diminta untuk mengamati media terlebih dahulu dengan membuka setiap halaman, (h) Anak akan diarahkan untuk menyelesaikan permainan yang ada pada Busy Book secara berurutan sesuai dengan halaman, (i) Pada halaman pertama anak mengambil kepingan kartu huruf (A-Z) lalu menempelkannya dengan huruf yang ada di halaman tersebut, (j) setelah menempelkan huruf anak mencari kartu kata yang terdiri dari nama-nama hewan, kemudian menempelkan kartu kata tersebut sesuai dengan nama hewan yang tertera pada halaman kedua, (k) Pada halaman ketiga dengan kegiatan menyusun huruf anak mengambil kartu huruf kemudian menyusunnya satu persatu menjadi sebuah kata sesuai dengan nama hewan yang ada pada halaman tersebut, (l) Di Halaman keempat anak melengkapi kata yang tidak lengkap dengan menulis huruf yang sesuai dengan gambar yang ada dengan menggunakan spidol.

Kegiatan selanjutnya, (m) Anak mengurutkan siklus hidup hewan, anak mengambil kemudian menempelkan kartu lalu mengurutkannya sesuai dengan siklus hidup ayam (telur-anak ayam-ayam muda-ayam dewasa), (n) setelah itu anak

mengelompokkan hewan sesuai jenisnya, (o) Setelah mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya anak menyatakan jumlah hewan dengan angka sesuai dengan jumlah hewan yang ditempelkan kemudian anak menghitung hewan dalam kegiatan menjumlahkan, (p) anak mengambil kartu hewan dengan mengelompokkannya sesuai dengan jumlah kaki hewan tersebut, (q) Setelah mengelompokkan hewan berdasarkan jumlah kakinya kemudian anak mengurutkan hewan tersebut sesuai dengan ukuran dari yang terkecil ke terbesar dan begitu juga sebaliknya.

Jika permainan sudah berakhir yang artinya semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book* maka guru akan memberikan *reward* kepada anak-anak. Berikut ini adalah tabel hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Tahap Pengembangan II.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Busy Book Pada Tahap Pengembangan II

No	Indikator	Skor Penilaian
	Persiapan permainan	
1	Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi)	4
2.	Guru mengumpulkan anak lalu bernyanyi bersama agar anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.	4
3	Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan Busy Book.	4
4	Guru akan memanggil anak secara satu persatu sesui giliran.	4
	Kegiatan Bermain	

5	Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama yang akan bermain *Busy Book* sesuai urutannya.	3
6	Guru akan menjelaskan ulang secara rinci kepada siwa setiap kegiatan yang ada pada *Busy Book* .	4
7	Setelah itu guru akan memberikan kebebasan kepada anak untuk myelesaikan setiap halaman sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.	4
8	Anak mengambil kartu huruf (A-Z) untuk dicocokkan dengan huruf yang ada pada lembar permainan.	3
9	Selanjutnya setelah mencocokkan huruf mengambil kartu nama hewan untuk ditempelkan sesuai dengan gambar hewan yang ada pada *Busy Book.*	2
10	Anak menghubungkan simbol aksara atau huruf (A-Z) sesuai dengan nama hewan yang ada pada gambar dengan menenmpelkan kartu huruf sesuai dengan nama hewan tersebut.	2
11	Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .	3
12	Mengurutkan siklus hidup ayam dengan menempel kartu gambar sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (telur-ayam kecil-ayam sedang-ayam dewasa).	3
13	Mengelompokkan hewan sesuai dengan jenis atau ukurannya berdasarkan gambar dengan menenempelkan kartu gambar tersebut.	3
14	Menghitung jumlah hewan kemudian menyatakan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah kartu hewan yang ditempel.	3
15	Kemudian setelah berhitung anak menjumlahkan jumlah kartu gambar (hewan) dalam konsep matematika sederhana lalu menyatakan dengan menempel kartu angka yang ada sesuai dengan hasil penjumlahan tersebut.	2

16	Mengelompokan hewan yang memiliki kaki yang sama dengan cara menempelkan kartu gambar (hewan) yang sesuai dengan jumlah kaki hewan yang ada pada gambar walaupun berbeda jenis.	2
17	Mengurutukan hewan dari yang terkecil ke terbesar dan yang terbesar ke terkecil dengan menempelkan kartu gambar (hewan) sesuai dengan ukuran asli hewan tersebut di dunia nyata.	3
18	Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .	2
Akhir Permainan		
19	Permainan berakhir apabila semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book*.	3
20	Memberikan *reward* kepada anak.	3
Jumlah Skor		61
Persentase		$p\frac{61}{100} \times 100\% = 61\%$
Kategori		Terlaksana Dengan Baik

Berdasarkan hasil data yang dilakukan peneliti terhadap langkah langkah permainan *Busy Book* pada tahapan pengembangan II dengan jumlah skor yang diperoleh 61 dengan persentase 61% dengan kategori terlaksana dengan baik.

a) Refleksi

Menciptakan suasana yang kondusif juga mendukung pembelajaran berjalan dengan baik, dengan adanya kerjasama antar guru dalam menciptakan suasana yang baik ketika belajar akan meningkatkan kualitas pembeljaran yang asik dan menyenangkan. Pemberian

pemahaman terhadp Langkah-langkah permainan *Busy Book* dengan metode yang tepat dan sesuai pada anak akan membantu mereka mudah memahami materi pembelajaran yang diterapkan. Selain itu peningkatan mutu bahan ajar dengan memperbaiki komponen-komponen media yang kurang menjadi media yang sempurna sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Untuk memaksimalkan keefektifan media untuk perkembangan kognitif anak agar meningkat guru sangat berperan penting dalam hal ini.

4.1.2 Pelaksanaan Perkembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B

1. Tahap I

Selama mengamati proses permainan *Busy Book*, peneliti juga mendapatkan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak selama dalam proses bermain capaian perkembangan siswa terkait dengan indikator yang belum berkembang, indikator mulai berkembang, indikator berkembang sesuai harapan, dan indikator berkembang sangat baik siswa kelompok B dapat dijabarkan sebagai berikut :

a) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang belum berkembang di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang belum berkembang pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 37,5% dari 3 orang

anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mneyebutkan huruf A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 4 orang anak, indikator mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 37,5% dari 4 orang anak, indikator berani bertanya ketika mengalami kesulitan mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan) mencapai 37,5% dari 3 orang anak dan indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 25% dari 2 orang anak . sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang belum berkembang mencapai 22,5%.

b) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang mulai berkembang di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang mulai berkembang pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator

mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mneyebutkan huruf A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator berani bertanya ketika mengalami kesulitan mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 37,5% dari 3 orang anak dan , indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 50%

dari 4 orang anak . sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang muali berkembang mncapai 39,2%.

c) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang berkembang sesuai harapan di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang berkembang sesuai harapan pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator 4 mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator 9 mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 50% dari 4 orang

anak, indikator berani bertanya ketika mengalami kesulitan mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana (penjumlahan dan pengurangan) mencapai 12,5% dari 1 orang anak dan , indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.mencapai 25% dari 2 orang anak dan indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 37,5% dari 3 orang anak. sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sesuai harapan mencapai 28,3%.

d) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang berkembang sangat baik di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang berkembang sangat baik pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mneyebutkan huruf A-Z mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu

menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan) mencapai 12,5% dari 1 orang anak dan , indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 12,5% dari 1 orang anak dan indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 12,5% dari 1 orang anak. sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata persentase indikator anak yang berkembang sangat baik mencapai 10%.

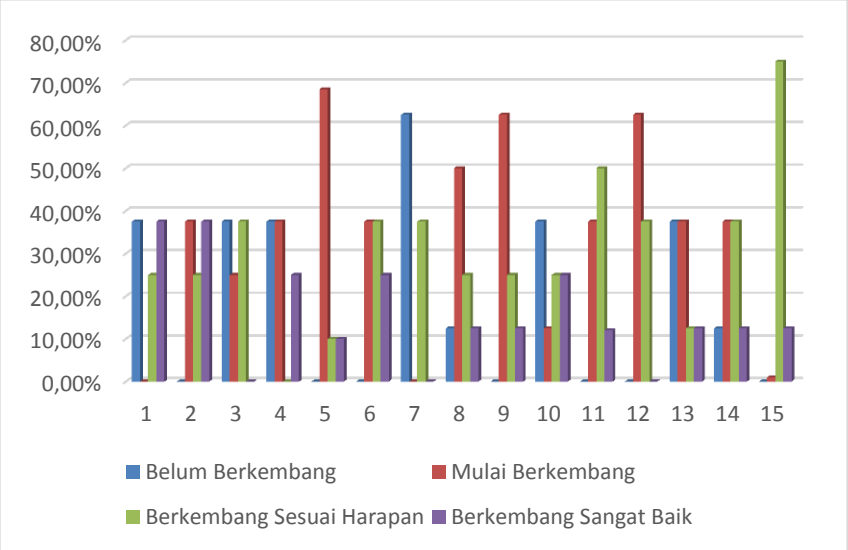
Berikut ini adalah rekapitulasi hasil capaian perkembangan kognitif anak pada tahap I:

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Tahap I

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		F	F	F	F
1	Anak mampu mengenali bilangan 1-10	2	3	0	3
2	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	2	3	3	0
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	0	3	2	3
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	1	1	3	3

5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	1	1	5	1
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	1	2	5	0
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	0	2	1	5
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	1	1	5	1
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	0	3	3	2
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	1	3	1	3
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	1	4	3	0
12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	0	2	5	1
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	1	1	3	3
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	1	2	3	2
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	1	3	4	0
Jumlah		13	34	47	27
Presentase		10%	28,3%	39,2%	22,5%

Grafik 4.1 Hasil pengembangan I Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B.



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

2. Tahap II

Berdasakan tabel diatas, peneliti juga mendapatkan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak selama dalam proses bermain. capaian perkembangan siswa terkait dengan indikator yang belum berkembang, indikator mulai berkembang, indikator

berkembang sesuai harapan, dan indikator berkembang sangat baik siswa kelompok B dapat dijabarkan sebagai berkut :

a) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang belum berkembang di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang belum berkembang pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyebutkan huruf A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)mencapai 37,5% dari 3 orang anak dan indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 12,5% dari 1 orang anak. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata presentase indikator anak yang belum berkembang sebanyak 20,8%.

b) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang mulai berkembang di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang mulai berkembang pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator 2 mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mneyebutkan huruf A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 68,5% dari 5 orang anak, indikator 6 mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 50% dari 4 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator berani bertanya ketika mengalami kesulitan mencapai 62,5% dari 5 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)mencapai 37,5% dari 4 orang anak, indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 37,5% dari 5 orang anakdan indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 12,5%

dari 1 orang anak. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata presentase indikator anak yang mulai berkembang sebanyak 33%.

c) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang berkembang sesuai harapan di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang berkembang sesuai harapan pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator 1 mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mengenali huruf kecil A-Z mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 50% dari 4 orang anak, indikator berani bertanya ketika mengalami kesulitan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika

sederhana(penjumlahan dan pengurangan)mencapai 12,5% dari 4 orang anak, indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil mencapai 37,5% dari 5 orang anak dan indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 75% dari 6 orang anak. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata presentase indikator anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 30,8%.

d) Indikator perkembangan kognitif siswa kelompok B yang berkembang sangat baik di TK Islam Raudhatul Mahabbah.

Indikator yang berkembang sangat baik pada siswa kelompok B di TK Islam Raudhatul Mahabbah adalah pada indikator mampu mengenali bilangan 1-10 mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan mencapai 37,5% dari 3 orang anak, indikator mampu mneyebutkan huruf A-Z mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyebutkan nama-nama hewan mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menghitung jumlah benda yang ada mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu menyatakan jumlah benda dengan

menggunakan angka mencapai 25% dari 2 orang anak, indikator mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik mencapai 12.5% dari 1 orang anak, indikator mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)mencapai 12,5% dari 1 orang anak, indikator mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.mencapai 12,5% dari 1 orang anak dan indikator mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka mencapai 12,5% dari 1 orang anak. Sehingga berdasarkan tabel diatas didapat jumlah rata-rata presentase indikator anak yang berkembang sangat baik sebanyak 15,8%.

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil capaian perkembangan kognitif anak pada tahap II:

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak Pada Tahap II

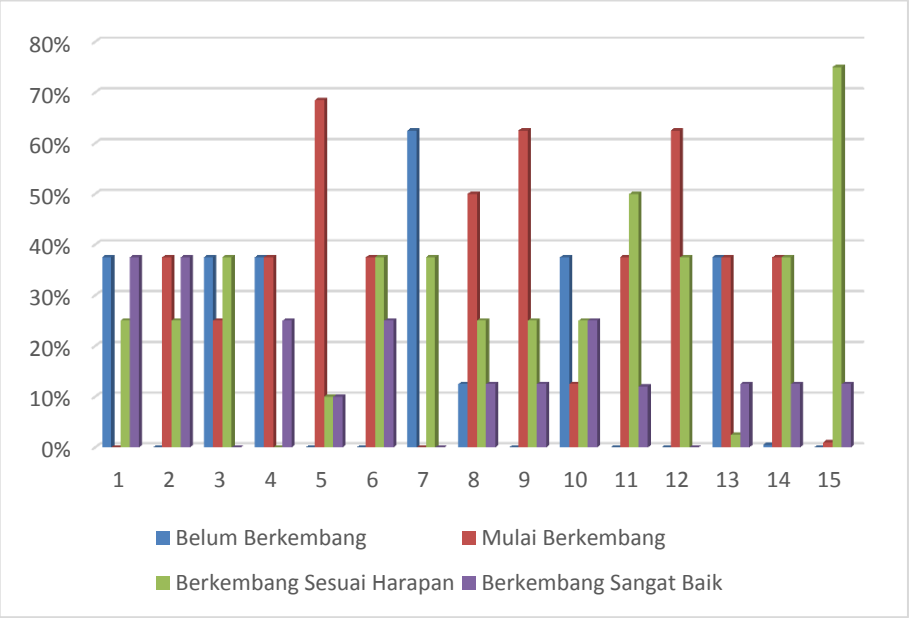
No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		F	F	F	F
1	Anak mampu mengenali bilangan 1-10	3	2	0	3
2	Anak mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	3	2	3	0
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	0	3	2	3
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	2	0	3	3

5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	1	1	5	0
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	2	3	3	3
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	0	3	0	5
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	1	2	4	1
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	1	2	5	0
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	2	2	1	3
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	1	4	3	0
12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	0	3	5	0
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	1	1	3	3
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	1	3	3	1
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	1	6	1	0
Jumlah		19	37	40	25
Presentase		15,8 %	30,8 %	33%	20,8 %

Berdasakan tabel diatas, peneliti juga mendapatkan hasil pengembangan kemampuan kognitif

Adapun hasil pengamatan kemampuan kognitif anak selama kegiatan bermain Busy Book dapat dilihat pada Grafik 4.2 :

Grafik 4.2 Hasil pengembangan II Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B.

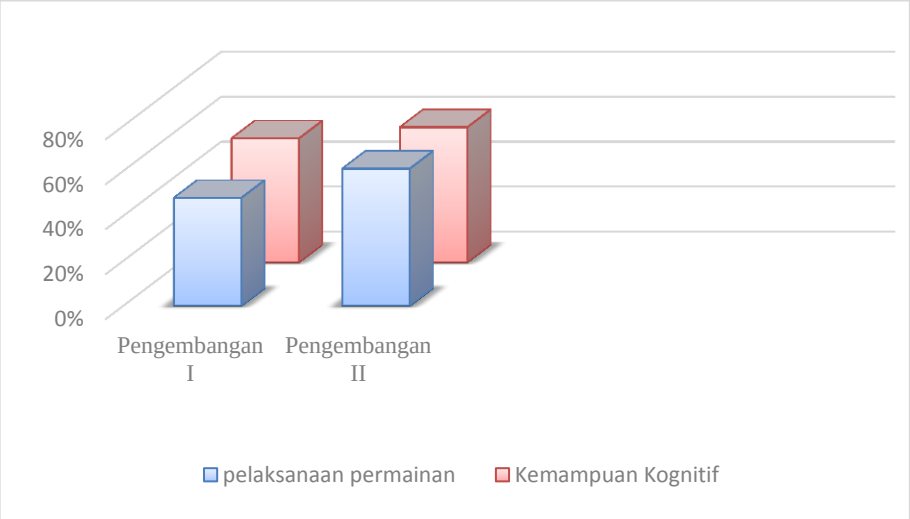


Dari tabel dan grafik di atas diperoleh gambaran bahwa skor rata-rata masing-masing instrument mengalami peningkatan kemapuan kognitif yang baik yang dapat dilihat kategori belum berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 22,5% menjadi 20,8% pada tahap pengembangan II, kategori mulai berkembang pada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

pengembangan II. Sehingga dapat disimpulkan pada pengembangan II terdapat penikatan perkembangan kognitif anak jika pelaksanaan permainan busy book dilakukan dengan baik.

Peningkatan hasil pengembangan pelaksanaan permainan Busy Book dalam meningkatkan kemampuan kognitif Anak Kelompok B dapat dilihat pada grafik 4.3 berikut ini:

Grafik 4.3 Rekapitulasi Hasil Pengembangan Pelaksanaan Permainan Busy Book dalam meningkatkan kemampuan kognitif Anak Kelompok B.



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

BAB V

PEMBAHASAN

4.2 Pembahasan Hasil Penenelitian

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah *Busy Book*. *Busy Book* adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif yang biasanya terbuat dari kain (terutama kain flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan anak. Biasanya ditujukan untuk anak usia 6 bulan sampai pra sekolah. Di dalamnya berisi aktifitas-aktifitas sederhana seperti puzzle, maze, dan lain-lain. *Busy Book* ini merupakan media yang efektif untuk mengajarkan kosa kata sederhana secara menarik antara lain: warna, huruf, hewan, angka, dan bentuk. Dari uraian diatas penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* dalam bentuk yang berbeda yaitu dalam bentuk buku yang berisi 9 jenis permainan, dikemas dalam sebuah buku dengan desain yang menarik dan dilengkapi petunjuk penggunaan serta cara bermain. Setiap halaman pada buku akan di laminating agar lebih awet dan tidak mudah rusak. Dalam *Busy Book* ini anak mengenal serta menyebutkan lambang bilangan serta konsep matematika sederhana, mengurutkan ukuran benda, dan mengelomppokkan hewan sesuai jenis dana jumlah kakinya. Dalam buku ini juga untuk mengenalkan, menulis, menyebutkan huruf pada anak.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya umtuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B dengan

rentang usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain *Busy Book* dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, Implemntasi, dan evaluasi. Dimana tahap uji coba dari model penelitian ini yang termasuk dalam tahap implementasi yang dilaksanakan dalam peneltian ini adalah uji coba tahap I, dan uji coba tahap II.

Pada tahap uji coba I hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori belum berkembang dengan presentase sebesar 54 %. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya yaitu : 1) Guru menyempurnakan dengan cara mengubah metode bermain dalam langkah-langkah bermain *Busy Book* yaitu dalam tahap persiapan yang semulanya dimainkan secara bekelompok akan dimainkan secara individu. Kemudian pada tahap pelaksanaan permainan cara penggunaannya bukan lagi secara berurutan sesuai halaman tapi anak diminta bebas untuk memilih mana halaman yang ingin dimainkan hingga semua lembar kegiatan yang ada pada *Busy Book* tersebut terselesaikan. 2) Agar kegiatan berjalan dengan baik maka didalam kelas maksimal ada dua orang guru satu guru inti dan satu lagi guru pembimbing yang dimana keduanya berperan penting dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, Ketika guru inti mmbimbing anak dalam bermain *Busy Book* maka guru pendamping menyampaikan materi yang lain namun masih berkaitan dengan materi yang ada didalam *Busy Book* tersebut . 3) guru harus pintar membangun suasana yang ceria didalam kelas dan pintar mengatur amak-anak tanpa memarahi

mereka. 4) Indikator yang telah berkembang dengan baik pada tahap pengembangan I harus dikembangkan lagi pada tahap pengembangan II. 5) Agar menimalisir kekurasakan pada bagian perekat maka ada bagian kartu-kartu yang tidak ditempeli perekat untuk menimalisir kerusakan pada *Busy Book.*

Pada tahap uji coba II terlihat peningkatan pada hasil capaian perkembangan kognitif anak yang berada pada kategori mulai berkembang dengan presentase sebesar 60 % . Oleh karena itu pada tahap ini dilakukan perbaikan sesuai dengan tinjauan dari tahap uji coba I. Peningkatan perkembangan kognitif anak terlihat dari siswa mengikuti perintah guru ketika bermain secara individu dan mudah mengerti instruksi serta arahan yang diberikan guru kepada siswa saat bermain *Busy Book.* Suasana yang kondusif juga mendukung pembelajaran berjalan dengan baik, dengan adanya kerjasama antar guru dalam menciptakan suasana yang baik ketika belajar akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang asik dan menyenangkan hal ini sesuai dengan pendapat (Nurfadniati et all, 2022) suasana kelas yang menyenangkan akan memberi semangat belajar kepada siswa. Pemberian pemahaman terhadap Langkah-langkah permainan *Busy Book* dengan metode yang tepat dan sesuai pada anak akan membantu mereka mudah memahami materi pembelajaran yang diterapkan. Selain itu peningkatan mutu bahan ajar dengan memperbaiki komponen-komponen media yang kurang menjadi media yang sempurna sehingga dapat di gunakan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Berdasarkan dari hasil tahap uji coba tersebut dinyatakan bahwa apabila permainan *Busy Book* diterapkan dengan langkah-langkah yang baik dan benar maka dapat meningkatkan perekembangan kognitif anak kelompok B dan berhasil yang terlihat dari masing-masing 15 indikator pada instrument perkembangan kognitif anak rentang usia 5-6 tahun dalam pelaksanaan permainan *Busy Book* pada pengembangan tahap I dan II yang presentase di setiap tahapan yang mengalami peningkatan. Pada kategori belum berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 22,5% menjadi 20,8% pada tahap pengembangan II, kategori mulai berkembang pada tahap pengembangan I mencapai 39,2% menjadi 33 % pada tahap pengmbangan II, kategori berkembang sesuai harapan pada tahap pengembangan I mencapai 28,3% meningkat menjadi 30,8% pada tahap pengembangan II dan berkembang sangat baik pada tahap pengembangan I mencapai 10% meningkat menjadi 15,8% pada tahap pengembangan II. Maka dari itu berdarakan dai hasil penelitian hal ini sesuai dengan pendapat (sudirman et all, 2021) media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: sebagai alat yang membantu dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif, mempercepat penyampaian informasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah proses berpikir siswa. Serta hal ini sesuai juga dengan pendapat (Umar, 2013) peran media pembelajaran yang bersifat sebagai bahan ajar antara lain: 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam

kegiatan belajar mengajar. 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna. 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru. 4) Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat. 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

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

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran *Busy Book* yang telah dikembangkan agar meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

2. Bagi Lembaga pengelola Bagi pengelola lembaga TK Islam Raudhatul Mahabbah dapat malakukan pengadaan anggaran untuk media permainan *Busy Book* dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mnegembangkan media yang lebih bervariasi,inovatif dan kreatif sehingga bermanfaat bagi peneliti dimana akan menambah pengetahuan dan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pedidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad,2017. Busy Book Untuk Penunjang Aktifitas Anak,(Online). (http://www.masahmad.com/2017/22busy book untuk penunjang aktivitas anak.html/m =1, diakses 6 februari 2022.

Anjani, Risna Aulia.2021 *Analisis Kemampuan Berpikir Logis Matematis Peserta Didik Berdasarkan Gaya Kognitif.* Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.

Aprinaida, D.N.2015.Pengembangan Model Pelatihan Motivasi Berprestasi untuk Guru Madrasah Aliyah Negeri di Kota Mataram.Program Studi Magister AdministrasiPendidikan.UniversitasMataram.[online]http://jipp.unram.ac.id. Diakses Pada 9 Februari 2022.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azra Aulia Ulfah, *"Pembuatan Dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini Di PAUD Budi Luhur Padang,"*Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan, Vol. 6, No. 1,September2017,Seri A. h.6.

Badru Zaman, dkk. 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK.* Jakarta :Penerbit Universitas Terbuka.

Danin, Sudarwan. (2013). *Perkembangan Peserta Didik.* Bandung : ALFABETA, CV.

Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran,* Bandung : PT Sarana turotia nurani sejahtera.

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.

Felani Henrianti Priyono,Anayanti Rahmawati,Adriani Rahma Pudyaningtyas, 2021. *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumara Cendekia.Vol.9.No.4 (2021)

Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis.* Jakarta: Rajawali

Juliana, Sopi. 2017. Media Pembelajaran Busy book Yang Di Populerkan OlehTresitaDiana. 29 januari 2022.

Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Kreasiumy. 2016. *Mengenal Lebih Dalam Busy Book Dan Manfaat Untuk Tumbuh Kembang Sang Anak*.3 januari 2022.

Kurnia Millah ddk. (2021) Analisis kesulitan Guru Dalam Menyusun PerangkatPembelajaran di SDN 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2020/2021 315-320 . http://dx.doi.org/10.36312/jime.v7i4.2462

M. Fadlillah, (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta:Kencana).

Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidika.* Bandung: Pustaka Setia.

Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

Mufliharsi.R, 2017. *Pemanfaataan busy book pada kosakata anak usia dini di paud swadaya pkk.* Jurnal ISSN 2338-0306.V (2): 146-150 .

Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Nilmayani, dkk. *Pengaruh Penggunaan Busy Book terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Filosofia Kubbu Babussalam Rokan Hilir*. Jurnal Skripsi, Universitas Riau, Riau (2017 : 3).

Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016.

Novitasari Yesi (2018).Analisis PermasalahanPerkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*Vol.2 No.2. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007

Novitasari, Y. (2017). *Development of child activity sheet by using the scientific approach at ethnic subtheme to introduce Indonesian cultural variety*. In Proceeding the 1st International Conference on Education Innovation (Vol. 1, No. 1, pp. 116-120).

Nurfadniati, Habibi, M. M. ., Jaelani, A. K., & Astini, B. N.. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(4). https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2356

Sudirman, Abdul Kadir Jaelani, I Ketut Widiada, Muhammad Tahir, & Radiusma. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *4*(4),279–284. https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i4.1112

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Madya Duta Jakarta.

Pudjiati, S.R.R and Masykuori, Alzena (2011) *Mengasah kecerdasan di usia 2-4 tahun.* Seri Bacaan Orang Tua (08). Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga, Jakarta.

Ratnu wulan, Elis & Rusdiana, 2015. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung : CV Pustaka Setia.

Ratri, D. S. (2017).Pengembangan Media My Busy Book Pada Pembelajaran Menyimak Anak Kelompok TK A. Jurnal Universitas Negeri Malang.

Sari, Tungga Purnama. 2019. Pemanfaatan Media Busy Binder untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pancasila 1 Karangpilang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam , Volume 11.*

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono., (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D).* Bandung. Alfabeta

Sukardi.2013.Analisis Kesulitan Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran di SDN 32 CakranegaraTahun Ajaran 2020/2021.*Jurnal Ilmiah Mandala Education.*Vol.7.No.4.2021

Suryana, Dadan. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.* Jakarta: kencana.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Bumi Aksara. Jakarta

Ulfa, Azra Aulia dan Elva Rahma. 2017. Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Volume 6, No 1.* https://doi.org/10.24036/8121-0934

Ulfah & ListYowati,2017. *Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk Anak usia dini di paud Busu Luhur Padang.* jurnal ilmu informasi perpustakaan dan kearsipam. Vol 6 (No 1) 13-37 .

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). (Jakarta: Sinar Grafika, 2011).

Windriani, B. N. ., Jaelani, A. K. ., & Darmiyani, D. (2021). Hubungan Gaya Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siwa Kelas V SDN 5 Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, *3*(2),98 104.http://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/168

Wibiarani, Sara. 2018. Penggunaan Bussy Book Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini dio Era Milenial. *SENDIKA: Seminar Nasoinal Pendidikan VKIP UAD. Vilume 2, No 1*

Yamin, H. Martinis dan Sanan, Sabri Jamilah. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: GP Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

INSTRUMEN PERKEMBANGAN KERCERDASAN KOGNITIF ANAK

Nama siswa:

Petunjuk Pengisian:

Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk menilai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Mohon diberikan penilaian dengan mencantumkan tanda ceklis (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disesuaikan dengan kriteria aspek perkembangan anak sebagai berikut:

a. Skor 4 :Berkembang sangat baik.
b. Skor 3 :Berkembang sesuai harapan.
c. Skor 2 :Mulai berkembang.
d. Skor 1 :Belum Berkembang.

No	**Deskriptor**	Skor			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenali bilangan 1-10 secara berurutan				
2	Anak mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan				
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z				
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z				
5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya				
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan				
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat				
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya				
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada				
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka				
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik				
12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan				
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)				

14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.				
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka				

Lampiran 2

INSTRUMEN PELAKSANAAN PERMAINAN BUSY BOOK

Tahapan	**Deskriptor**
Persiapan permainan	20. Menyiapkan alat pembelajaran (APE, alat dokumentasi dan lembar observasi)
	21. Guru mengumpulkan anak lalu bernyanyi bersama agar anak ceria dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.
	22. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan permainan Busy Book. 23. Guru membagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok twerdiri dari 2-3 anak
Kegiatan Bermain	24. Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama yang akan bermain *Busy Book* sesuai urutannya.
	25. Guru akan menjelaskan ulang secara rinci kepada siwa setiap kegiatan yang ada pada *Busy Book* .
	26. Setelah itu guru akan memberikan kebebasan kepada anak untuk myelesaikan setiap halaman sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.
	27. Anak mengambil kartu huruf (A-Z) untuk dicocokkan dengan huruf yang ada pada lembar permainan.
	28. Selanjutnya setelah mencocokkan huruf mengambil kartu nama hewan untuk ditempelkan sesuai dengan gambar hewan yang ada pada *Busy Book.*
	29. Anak menghubungkan simbol aksara atau huruf (A-Z) sesuai dengan nama hewan yang ada pada gambar dengan menenmpelkan kartu huruf sesuai dengan nama hewan tersebut.
	30. Melengkapi bagian huruf yang kosong dengan menuliskan huruf yang sesuai dengan gambar yang ada .
	31. Mengurutkan siklus hidup ayam dengan menempel kartu gambar sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (telur-ayam kecil-ayam sedang-ayam dewasa).

	32. Mengelompokkan hewan sesuai dengan jenis atau ukurannya berdasarkan gambar dengan menenempelkan kartu gambar tersebut.
	33. Menghitung jumlah hewan kemudian menyatakan dengan kartu angka sesuai dengan jumlah kartu hewan yang ditempel.
	34. Kemudian setelah berhitung anak menjumlahkan jumlah kartu gambar (hewan) dalam konsep matematika sederhana lalu menyatakan dengan menempel kartu angka yang ada sesuai dengan hasil penjumlahan tersebut.
	35. Mengelompokan hewan yang memiliki kaki yang sama dengan cara menempelkan kartu gambar (hewan) yang sesuai dengan jumlah kaki hewan yang ada pada gambar walaupun berbeda jenis.
	36. Mengurutukan hewan dari yang terkecil ke terbesar dan yang terbesar ke terkecil dengan menempelkan kartu gambar (hewan) sesuai dengan ukuran asli hewan tersebut di dunia nyata.
Akhir Permainan	37. Permainan berakhir apabila semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain dan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada *Busy Book*.
	38. Memberikan *reward* kepada anak.

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA dan MATERI

4. Peilaian sekor 1 = Buruk

E. Penilaian:

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Keterkaitan dengan aspek perkembangan anak				
2	Kesesuain materi dengan kurikulum yang berlaku				
3	Kesesuain materi dengan kompetensi dasar				
4	Kesesuain materi dengan indikator pembelajaran				
5	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran				
6	Penyajian materi yang sesuai tema				
7	Penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami				
8	Kesesuaian materi kegiatan mengelompokan, menyusun dan mengenal lambang bilangan				
9	Ketepatan penggunaan bahasa				
10	Kejelasan bahasa				

F. Komentar dan saran:

G. Kesimpulan:

Dengan ini, dinyatakan bahwa APE permainan *Busy Book* **layak/tidak layak** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

*coret yang tidak perlu

Mataram, 2022

Validator materi

Drs. I Nyoman Suarte, M.Si
NIP. 195910191986031004

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Nyoman Suarte, M.Si

Jabatan : Dosen PG-PAUD Universitas Mataram

Menerangkan bahwa benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrument penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa dibawah ini :

Nama : Rezki Febrianti

NIM : E1F018084

Program Studi : PG-PAUD

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam menempuh tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B"

Demikian surat keterangan kami buat agar dapat dipergunakan semestinya.

Mataram, 2022

Validator Pertama

Drs. I Nyoman Suarte, M.Si

NIP. 195910191986031004

Lampiran 5

SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN,KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit No. 62 Mataram Tlp. 0370-623873 Fax. 634918, Mataram 83125.
www.fkip.unram.ac.id, fkip@unram.ac.id

Nomor : 2991/UN18.F5.1/DL/2022 — 11 November 2022
Lamp. : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Yth. **Kepala Bakesbangpol Provinsi NTB**
di-
Mataram

Dengan hormat,
Bersama surat ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memfasilitasi dan memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Rezki Febrianti**
NIM	:	E1F018084
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	S1-Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Judul Skripsi	:	Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok B
Lokasi Penelitian	:	TK Islam Raudhatul Mahabbah

Rekomendasi tersebut digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menyusun skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan

an. Dekan.
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Gunawan, S. Pd., M.Pd.
NIP 196810012005011002

Lampiran 6

KARTU KONSULTASI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Majapahit No. 62Telp. (0370) 623873, Fax. 634918 Mataram 83125

KARTU PEMBIMBINGAN PENULISAN PROPOSAL / SKRIPSI

Nama : REZKI FEBRIANTI

NIM : E1F018084

Program Studi : PG - PAUD

Judul Skripsi : "Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Pada Anak Kelompok B"

Dosen PS. I : Drs. I Nyoman Suardi, M.si Dosen PS. II : Abdul Qadir Jaelani, M.pd.

NO.	TANGGAL	MATERI / BAB	TANDA TANGAN	
			PS. I	PS. II
	24/02/2022	Konsultasi Judul		
	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	[illegible]		
	21/3 22	Masalah - Teori, Rumusan		
	7/4 22	tata tulis / lihat pedoman		
	13/4 22	Lihat kurikulum PAUD / KD Indikator		
	28/4 22	Rancangan, kisi-kisi, instrumen		
	10/5 22	Instrumen penelitian		
	25/5/22	Buat instrumen penelitian		
	7/6 22	Instrumen		
	13/6 22	Revisi instrumen		
	27/6 22	Instrumen penelitian		
	[illegible] -2022	[illegible]		
	[illegible]	[illegible]		
	13/7/22	Acc proposal		
	[illegible]	[illegible]		
	26-10-22	Revisi proposal		

23/11-2022 lanjut pulang

Mengetahui :
Keprog./Kejur

( )
NIP :

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jln. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873 Fax. 634918 Mataram 83125

KARTU BIMBINGAN PENULISAN PROPOSAL/SKRIPSI

Nama : Rezk Febrianti

NIM : E1F018084

Program Studi : PG - PAUD

Judul Skripsi : "Pengembangan Busy Book Untuk meningkatkan Perkembangan Pada anak kelompok B"

Dosen PS. I : Drs. I. Nyoman Suwela .... Dosen PS. II : Abdul Qadir Jaelani, M.Pd

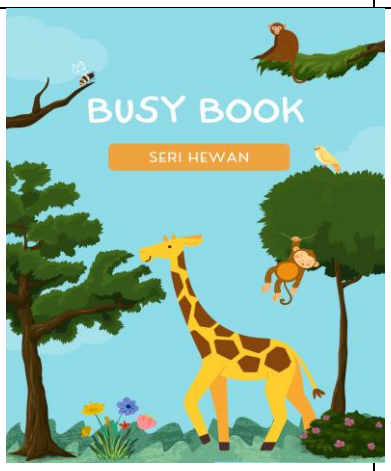
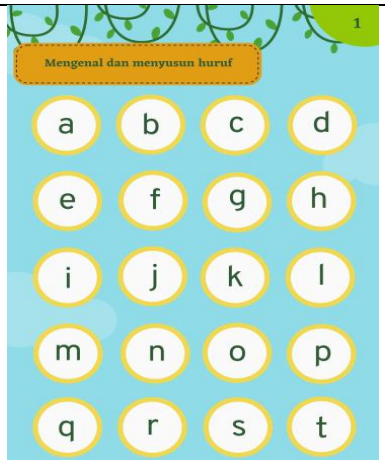
NO	TANGGAL	MATERI/BAB	TANDA TANGAN	
			PS. I	PS. II
1.	29/11 - 2022	[illegible]		
2.	1/12 - 2022	[illegible]		
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

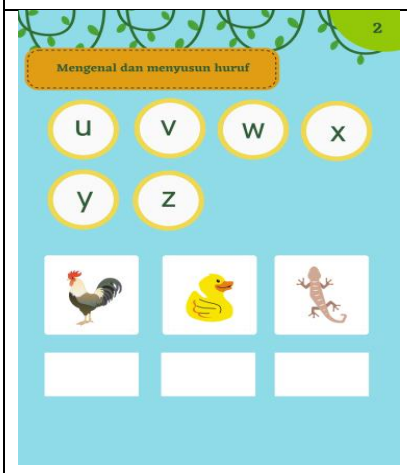
Mengetahui
Keprog./Kejur

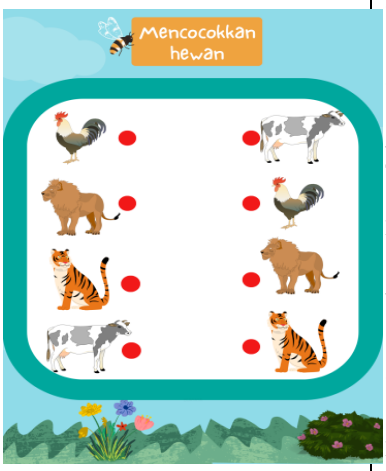
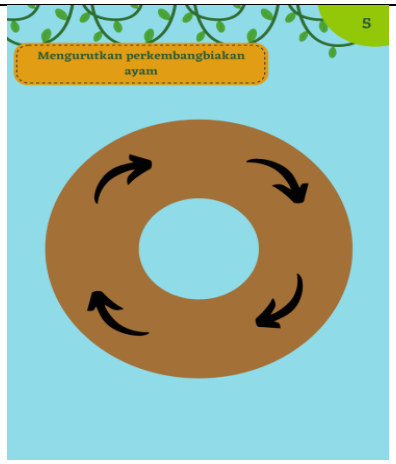
( )
NIP.

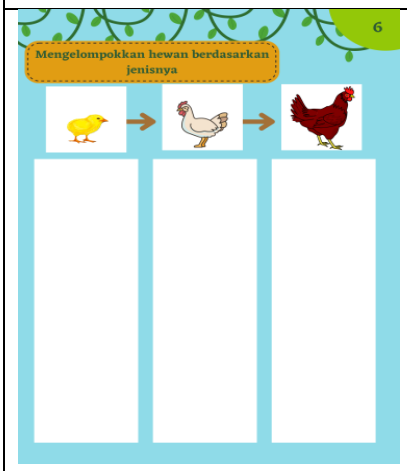
Lampiran 7

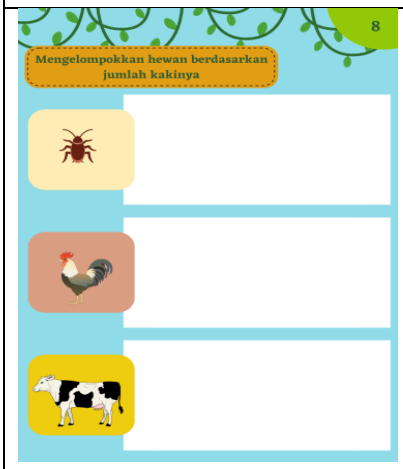
PRODUK AKHIR

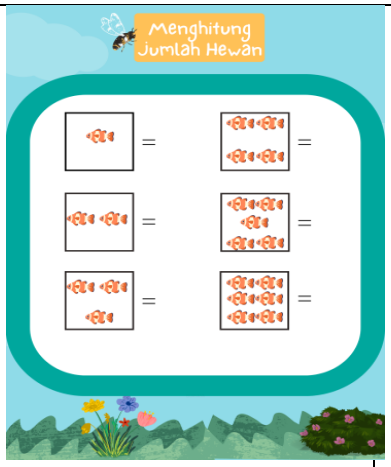
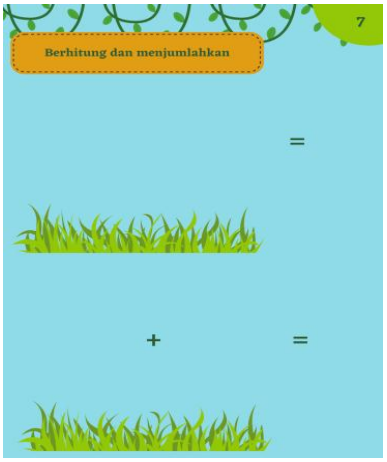
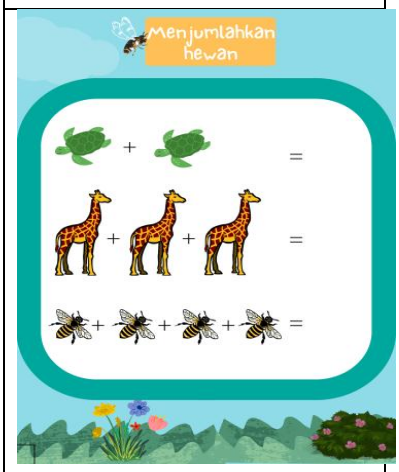
No	Desain Awal Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	 Cover depan: Nama media (Busy Book), sub tema pembelajaran, gambar hewan terlalu besar dan kurang menarik.	 Cover diubah menjadi lebih menarik dengan penambahan gambar dedaunan dan hewan agar terlihat lebih menarik. Ukuran huruf juga diubah lebih besar dari sebelumnya.
2	 Kegiatan menebalkan	 Nama kegiatan diubah menjadi

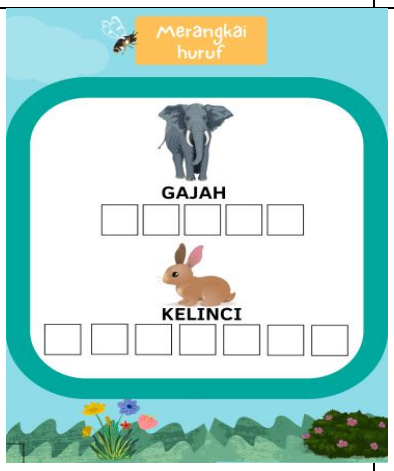
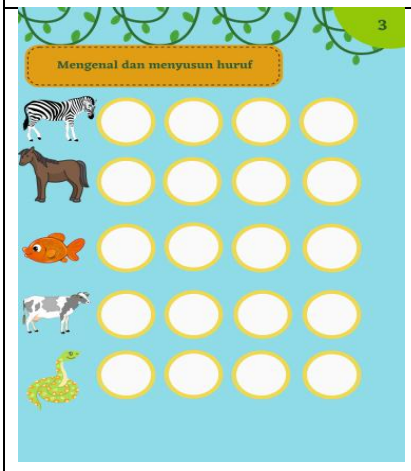
	huruf sesuai dengan nama hewan yang ada di Busy Book.	mengenal dan menyusun huruf dengan menempelkan kartu huruf sesuai dengan huruf yang ada .Penggunaan huruf dalam kegiatan ini diganti dengan huruf kecil agar anak mampu mebedakan secara konkret perbandingan anatara huruf besar dan huruf kecil.
		 Setelah mencocokkan huruf anak akan mencocokkan atau menempelkan kartu hewan sesuai dengan gambar hewan yang ada pada halaman kegiatan busy book ini

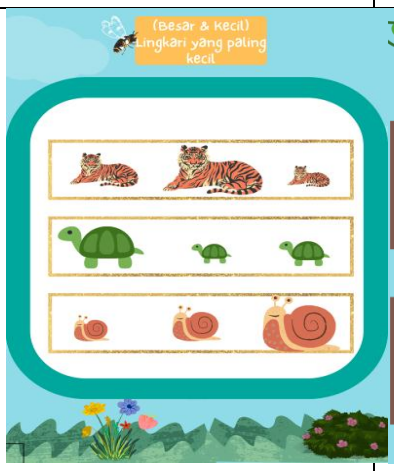
3	 Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu memngelompokkan serta membandingkan jenis hewan yang ada.	 Kegiatan dirubah agar sesuai dengan urutan perkembangan anak dalam tahap berhitung yaitu mengenal,mengelompokkan,lalu menyatakan jumlah dengan angka kemudian mampu mengoperasikan konsep sederhana matematika. Dalam kegiatan ini sebelumnya menarik garis lurus dengan spidol diganti dengan cara menempel kartu hewan agar lebih menyenangkan dan mengasah pengetahuan. Kegiatan pertama sesuai dengan

		tahap perkembangan yaitu mengenalkan siklus hidup hewan agar anak mampu mengenal, mengurutkan serta mengetahui tahapan dari perkembangbiakan hewan yaitu ayam.
		 Setelah mengenal mengetahui siklus hidup hewan kegiatan disajikan dalam bentuk dikelompokkan sesuai dengan gambar yang ada pada busy book dengan menggunakan kartu hewan dengan warna yang lebih menarik dan vatriatif sehingga mampu mengasah

		kognitif anak. Dengan kegiatan ini anak mampu membedakan ukuran serta mampu mengelompokkan hewan sesuai dengan jenisnya
		 Kegiatan yang berikutnya juga dibuat lumayan rumit dengan mengelompokkan hewan sesuai dengan jumlah kakinya,selain anak mampu mengelompokkan hewan anak akan belajar menghitung kaki hewan di mana hal ini sesuai dengan urutan dalam pemngembangan kempuan berhitung anak.

4	 Kegiatan menjumlah hewan, tidak sesuai dengan tahapan kemapuan berhitung karena terlalu rumit.	 Setelah direvisi Kegiatan menyatakan jumlah dengan angka pada gambar diatas lebih simpel dan mudah dipahami.
	 Kegiatan menjumlah hewan, tidak sesuai dengan tahapan kemapuan berhitung karena terlalu	

	rumit.	
5	 Kegiatan merangkai huruf, diganti menggunakan huruf kecil, terdapat nama setiap hewan,	 Kegiatan menulis dan melengkapi huruf ,setelah direvisi tulisannya diganti dengan hurf kecil, kemudian gambar hewan tidak dilengkapi dengan nama hewan. 

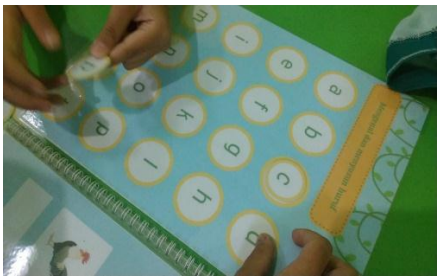
		Kegiatan mengenal dan menyusun huruf, setelah direvisi gambar hewan tidak dilengkapi dengan nama hewan.
6	 Kegiatan melingkari hewan yang memiliki ukuran yang sangat kecil.	 Dalam kegiatan mengurutkan ini gambar hewan diganti dengan gambar hewan yang berbeda dengan ukuran yang berbeda juga yang berbentuk kartu yang dapat ditempelkan agar menjadi urutan yang sesuai dengan instruksi dari hean yang terkecil ke terbesar begitu juga sebaliknnya

Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN PENGEMBANGAN *BUSY BOOK* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNOTOF ANAK

A. UJI COBA TAHAP I

Gambar 01.Anak mengelempokkan jenis



Gambar 02.Anak mencocokkan huruf

Gambar 03.Anak merangkai huruf

B. UJI COBA TAHAP II

Gambar 01.

Gambar 02.

Gambar 03.

Gambar 04.

Gambar 05.

Gambar 06.

Lampiran 9

REKAPITULASI HASIL CAPAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PADA TAHAP PENGEMBANGAN I

No	Pernyataan	Nama Siswa								Jumlah skor
		A	AQ	K	D	Y	AR	N	R	
1	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	3	3	1	1	1	3	4	4	
2	Anak mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	3	3	2	2	2	3	4	4	
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	2	2	1	1	1	3	3	3	
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	2	2	1	1	1	2	3	4	
5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	2	2	2	1	2	2	3	4	
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	2	3	2	2	2	2	3	4	
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	1	1	1	1	1	3	2	3	
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	2	2	2	2	2	1	3	4	
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	3	2	1	2	1	2	3	3	
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	3	2	1	1	1	3	3	4	
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	3	3	2	2	2	3	3	4	

12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	2	2	2	2	1	2	3	3	
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	2	2	1	1	1	2	4	3	
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	2	3	2	1	1	2	3	4	
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	3	2	2	2	2	3	3	4	
Jumlah		35	33	23	22	21	35	47	50	
Presentase		58,3%	55 %	38,3 %	36,6 %	35,%	60 %	78,3 %	83,3%	
Presentase										

Lampiran 10

REKAPITULASI HASIL CAPAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PADA TAHAP PENGEMBANGAN II

No	Deskriptor	Nama Siswa								Jumlah skor
		A	AQ	K	D	Y	AR	N	R	
1	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	3	3	1	1	1	4	4	4	
2	Anak mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	3	3	2	2	2	4	4	4	
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	2	2	1	1	1	3	3	3	
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	2	2	1	1	1	2	4	4	
5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	3	2	2	2	2	2	3	4	
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	2	3	3	3	2	2	4	4	
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	1	1	1	1	1	3	2	3	
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	2	3	2	2	2	1	3	4	
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	3	2	2	2	2	2	4	3	
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	3	2	1	1	1	3	4	4	
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	3	3	2	2	2	3	3	4	

12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	2	3	2	2	2	2	3	3	
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	2	2	1	1	1	2	4	3	
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	3	3	2	1	2	2	3	4	
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	3	3	3	3	2	3	3	4	
Jumlah		37	36	26	25	24	38	51	55	
Presentase		61,6%	60 %	43,3%	41,6 %	40 %	63 %	85 %	91,6%	

Lampiran 11

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
TK PGRI TK ISLAM AUDHATUL MAHABBAH

Semester : II
Hari / Tanggal : Kamis/7 November 2022
Minggu/Hari Ke- : 12 / 4
Kelompok Usia : B
Tema/sub tema : Binatang / Binatang Darat
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 2.1 2.5 2.6 2.7 2.8 2.10 3.6 3.8 4.3

Indikator Pencapaian Perkembangan	Langkah-langkah Pembelajaran/Main	Alat Main/APE	Alat Asesmen Perkembangan
Nilai Agama dan Moral • Anak berdoa dengan sikap khusuk sebelum dan sesudah belajar • Anak dapat menghargai hasil karya temannya • Anak dapat berbicara	**Penyambutan** • Guru menyambut anak di depan kelas • Guru memfasilitasi anak **Main Pembukaan** • Guru menyiapkan alat permainan • Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain • Guru mempersilahkan anak bermain	Gunting, lem, Kartu Huruf dan Busy Book	• Pedoman pengamatan capaian indikator perkembangan • Catatan Anekdot • Penilaian hasil karya

sopan ketika berbicara dengan teman guru **Kognitif** • Anak dapat menyebutkan macam-macam binatang melata • Anak dapat menyusun puzle binatang • Anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri **Fisik Motorik** • Anak dapat mengikuti gerakan senam • Anak dapat menggunting kertas huruf menjadi kartu huruf • Anak dapat menempel huruf • **Bahasa** • Anak dapat berbicara	• Anak berbaris dan masuk kedalam kelas **Kegiatan Awal** • Senyum sapa salam • Berdoa sebelum bermain • Memperkenalkan media bermain **Kegiatan Inti** • Anak menyebutkan nama-nama binatang melata • Anak dapat menyusun puzel binatang • Anak dapat menggunting kartu huruf • anak dapat menempelkan kartu huruf menjadi nama binatang **Kegiatan Akhir** • Merapikan alat-alat yang telah digunakan • Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain • Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama • Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya • Penguatan pengetahuan yang didapat anak **Penutup** • Menanyakan perasaannya selama pembelajaran hari ini • Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang		

menceritakan pengalamannya selama belajar **Social Emosional** • Anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan selesai	paling disukai • Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan • Menginformasikan kegiatan untuk besok • Menyanyikan sebuah lagu • Membaca doa pulang		

Mataram, 7 November 2022

Mengetahui
Kepala TK Islam Raudhatul Mahabbah

Guru Kelas,

(MASRI,SS)
NIP. 4316062021

(Safira,S.pd)
NIP.

Lampiran 12

Rekapitulasi Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak

Pada Tahap Pengembangan I

No	Deskriptor	Skor							
		4		3		2		1	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu mengenali bilangan 1-10	2	25%	3	37,5%	0	0%	3	37,5%
2	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	2	25%	3	37,5%	3	37,5%	0	0%
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	0	0%	3	37,5%	2	25%	3	37,5%
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	1	12,5%	1	12,5%	3	37,5%	3	37,5%
5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	1	12,5%	1	12,5%	5	62,5%	1	12,5%
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	1	12,5%	2	25%	5	62,5%	0	0%
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	0	0%	2	25%	1	12,5%	5	62,5%
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	1	12,5%	1	12,5%	5	62,5%	1	12,5%
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	0	0%	3	37,5%	3	37,5%	2	25%
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	1	12,5%	3	37,5%	1	12,5%	3	37,5%
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	1	12,5%	4	50%	3	37,5%	0	0%

12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	0	0%	2	25%	5	62,5%	1	12,5%
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	1	12,5%	1	12,5%	3	37,5%	3	37,5%
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	1	12,5%	2	25%	3	37,5%	2	25%
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	1	12,5%	3	37,5%	4	50%	0	0%

Lampiran 13

Rekapitulasi Hasil Capaian Perembangan Kognitif Anak

Pada Tahap Pengembangan II

No	Deskriptor	Skor							
		4		3		2		1	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu mengenali bilangan 1-10	3	37,5%	2	25%	0	0%	3	37,5%
2	Anak mampu mnyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan	3	37,5%	2	25%	3	37,5%	0	0%
3	Anak mampu mengenali huruf kecil A-Z	0	0%	3	37,5%	2	25%	3	37,5%
4	Anak mampu mneyebutkan huruf A-Z	2	25%	0	0%	3	37,5%	3	37,5%
5	Anak mampu mebedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya	1	10%	1	10%	5	68,5%	0	0%
6	Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan	2	25%	3	37,5%	3	37,5%	3	0%
7	Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kalimat sesuai nama hewan yang dilihat	0	0%	3	37,5%	0	0%	5	62,5%
8	Anak mampu mengelompokan hewan sesuai dengan jenisnya	1	12,5%	2	25%	4	50%	1	12,5%
9	Anak mampu menghitung jumlah benda yang ada	1	12,5%	2	25%	5	62,5%	0	0%
10	Anak mampu menyatakan jumlah benda dengan menggunakan angka	2	25%	2	25%	1	12,5%	3	37,5%
11	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	1	12%	4	50%	3	37,5%	0	0%

12	Anak berani bertanya ketika mengalami kesulitan	0	0%	3	37,5%	5	62,5%	0	0%
13	Anak mampu memahami konsep matematika sederhana(penjumlahan dan pengurangan)	1	12,5%	1	12,5%	3	37,5%	3	37,5%
14	Anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil.	1	12,5%	3	37,5%	3	37,5%	1	12,5%
15	Anak mampu memilih tema permainan didalam media sesuai dengan keinginan mereka	1	12,5%	6	75%	1	1%	0	0%

Lampiran 14

RIWAYAT HIDUP

Bernama Rezki Febrianti yang lahir di Airsuning ,11 Februari 2000, anak ketiga dari empat bersaudara dari Bapak Agus Salim dan ibu Darmiati. Penulis beralamat di Dusun Mongal, Desa Tapir , Kecamatan Seteluk , Kabupaten Sumbawa Barat, Nusa Tenggara Barat.Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu lulus dari TK Negeri Airsuning pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 2 Airsuning dan lulus pada tahun 2012. Penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di SMPN 1 Seteluk dan lulus pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2018 lulus dari SMA Negeri 1 Seteluk dan melanjutkan kuliah di Universitas Mataram Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram untuk mendapatkan gelar S1 Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **"Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B".**