

**PENGEMBANGAN MEDIA PADA ASPEK KOGNITIF  
ANAK USIA DINI DI TK PUSPA KUNCUP KENCANA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

oleh

**HASNA AULIA SHAFIRA  
NIM. 1423311015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PURWOKERTO  
2019**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU. No 20 Tahun 2003). Proses pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bermain dengan belajar. Melalui kegiatan tersebut, anak akan merasa lebih senang dan merasa tanpa paksaan untuk belajar. Tujuan bermain dengan belajar adalah meningkatkan kreativitas dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Anak usia dini memiliki 6 aspek perkembangan yaitu aspek nilai agama moral, kognitif, fisik motorik (halus dan kasar), sosial emosional, bahasa, dan seni. Aspek yang berhubungan dengan kecerdasan atau intelektual ialah aspek kognitif. Kognitif adalah kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah. Menurut pendapat Gardner dalam Ahmad Susanto (2011), mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.<sup>1</sup>

Sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) TK (dalam Masitoh, dkk., 2004) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan

---

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

waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah, mengelompokan, dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Menurut observasi yang peneliti lakukan, kegiatan pembelajaran pada pengembangan aspek kognitif dikemas dengan serius dan monoton di lembaga pendidikan anak usia dini. Karena, berhubungan dengan pemahaman mengenai huruf, angka, bentuk, ukuran, dan lain sebagainya. Namun, pembelajaran di lembaga anak usia dini harus selalu dikemas lebih menarik dan tidak monoton yaitu menggunakan nyanyian, tepuk-tepuk dan media pembelajaran.

Mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Gerlach & Ely (1971) yang dikutip oleh Mukhtar Latif berpendapat media adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan.<sup>2</sup> Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan *audiens* (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan *perform* mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>3</sup>

Sesuai penelitian yang dilakukan Nilmayani, Ria Zulkifli N, Devi Risma yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir”. Hasil dari penelitian tersebut adalah anak mengalami peningkatan membaca dengan menggunakan *Busy Book* sebagai media pembelajaran di Paud Terpadu Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir.<sup>4</sup>

Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Risa Mufliharsi yang berjudul “Pemanfaatan *Busy Book* Pada Kosakata Anak

---

<sup>2</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 151

<sup>3</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

<sup>4</sup> Nilmayani, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir*. 2017. Riau: Universitas Riau dalam [www.jom.unri.ac.id](http://www.jom.unri.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

Usia Dini Di Paud Swadaya PKK”. Dengan menggunakan Busy Book, kosa kata anak usia dini meningkat. Kosakata yang ingin diajarkan, antara lain: *animals, numbers, colors, dan shapes* dan seluruh materi tersebut dijelaskan dalam media Busy Book melalui gambar dan huruf.<sup>5</sup>

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran dan mengantisipasi kebosanan anak usia dini untuk belajar.

Inovasi media pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan tema dan rentang usia anak. Sehingga, tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Faktanya, banyak lembaga pendidikan anak usia dini kurang melakukan pengembangan media sesuai dengan fokus tema dan sub tema.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnawati Dwi Utami, penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak pada materi aturan dalam keluarga untuk kelas III Sd Negeri Panggang Sedayu Bantul dengan menggunakan Media *Busy Book*”. Melalui Busy Book anak kelas III SD N Panggang Sedayu menjadi paham mengenai aturan dalam keluarga. penelitian tersebut fokus pada satu materi aturan dalam pendidikan, sehingga pemahaman siswa mengenai materi tersebut dapat meningkat secara optimal.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Puspa Kuncup Kencana yang berlokasi di Jl. Jend Sutoyo. TK tersebut memiliki 2 pendidik dan 15 peserta didik dalam rentang usia 4-5 tahun

---

<sup>5</sup> Risa Mufliharsil. *Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di Paud Swadaya PKK*. 2018. Lampung: Universitas Negeri Raden Intan Lampung dalam [www.metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id](http://www.metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

<sup>6</sup> Isnawati Dwi Utami. *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III Sd Negeri Panggang Sedayu, Bantul*. 2018. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta dalam [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

(TK A). Menurut wawancara peneliti dengan Ibu Fitria Yulianti selaku pendidik di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto, tentang media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan adalah majalah, gambar, boneka, dan lain sebagainya. Jika dilihat dari media yang digunakan sudah tergolong cukup baik. Namun, masih perlu adanya inovasi media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak memicu kebosanan peserta didik dalam belajar.

Dalam pembelajaran tema diri sendiri sub tema anggota tubuh masih perlu adanya inovasi. Sehingga, peneliti tertarik untuk menciptakan suatu media pembelajaran pada sub tema anggota tubuh untuk menginovasi pembelajaran di TK Puspa Kuncup Kencana. Media yang dirancang oleh peneliti adalah Busy Book. Busy Book adalah suatu media pembelajaran berbentuk buku, berbahan dasar kain flannel dan berisi beberapa permainan.

Ada beberapa definisi Busy Book yang dikutip oleh Isnawati Dwi Utami dalam skripsinya, Mufliharsi (2017) *Busy Book* adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai alat peraga. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Annisa (2016), *Busy Book* merupakan alat permainan dalam bentuk buku berbahan kain flanel yang dirancang untuk mengembangkan kognitif anak.<sup>7</sup>

Media Busy Book merupakan media yang tergolong media visual yaitu media yang digunakan dengan cara dilihat.<sup>8</sup> Busy Book termasuk jenis alat permainan edukatif dalam yaitu alat permainan yang digunakan di dalam ruangan. Alasan peneliti memilih media Busy Book adalah di TK Puspa Kuncup Kencana belum pernah menggunakan media Busy Book sehingga memberi pengetahuan baru kepada pendidik

---

<sup>7</sup> Isnawati Dwi Utami. *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III Sd Negeri Panggang Sedayu, Bantul*. 2018. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

<sup>8</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 20.

dan peserta didik tentang inovasi media Busy Book. Alat dan bahan yang digunakan juga mudah ditemukan. Pengembangan media tidak terlalu rumit, sehingga diharapkan pendidik di TK Puspa Kuncup Kencana dapat melakukan pengembangan media Busy Book. Serta, media Busy Book dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu meningkatkan aspek kognitif pada sub tema anggota tubuh.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektifitas penggunaan media *Busy Book* pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto. Busy Book yang dirancang peneliti mencakup satu sub tema yaitu sub tema anggota tubuh. Alasan peneliti memilih sub tema anggota tubuh adalah pada saat peneliti melakukan observasi di TK Puspa Kuncup Kencana, media yang digunakan hanya majalah dan melihat anggota tubuh masing-masing anak. Media tersebut terkesan monoton. Sehingga, berdampak pada proses pembelajaran. Anak akan mudah bosan dan tidak fokus untuk mengikuti kegiatan. Maka dari itu, pengembangan media sesuai dengan tema sangat dibutuhkan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, minat belajar dan hasil belajar anak.

Atas dasar pemaparan di atas maka peneliti tertarik dan mengkaji lebih mendalam dengan judul: "*Pengembangan Media Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Puspa Kuncup Kencana*".

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Media Busy Book Pada Sub Tema Anggota Tubuh**

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.<sup>9</sup> Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware)

---

<sup>9</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hlm. 196.

untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan menentukan sikap.

Media yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE).<sup>10</sup> Media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

*Busy Book* merupakan buku yang terbuat dari kain flannel yang berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai media pembelajaran. *Busy Book* yang dirancang fokus pada satu sub tema yaitu sub tema anggota tubuh. Jadi, materi yang ada di dalam *Busy Book* berisi macam-macam anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, telinga, kaki, dan tangan.

Melalui media *Busy Book* pada Sub Tema Anggota Tubuh, diharapkan dapat berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif anak usia dini dan pengetahuan anak mengenai macam-macam anggota tubuh yang dimiliki.

## 2. Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* berarti mengetahui, dalam arti yang luas kognisi ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.<sup>11</sup> Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, menyangka, pertimbangan, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, memperkirakan, berpikir, dan keyakinan.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, hlm. 152.

<sup>11</sup> Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Jakarta: Luxima, 2014), hlm. 43.

<sup>12</sup> Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 44.

Kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak,, seperti: pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan kognitif, seperti: (1) belajar tentang orang (2) belajar tentang sesuatu (3) belajar tentang kemampuan-kemampuan baru (4) memperoleh banyak ingatan (5) menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas.<sup>13</sup>

Urgensi perkembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didupakannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.<sup>14</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto?

---

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, hlm. 52.

<sup>14</sup> Ibid., hlm.48.

2. Bagaimana desain media yang dikembangkan untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto?
3. Bagaimana uji validasi terhadap media *Busy Book* untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Busy Book* pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto?

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto.
- b. Mendeskripsikan desain media pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto.
- c. Mendeskripsikan uji validasi media *Busy Book* pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto.
- d. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Busy Book* pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto.

##### **2. Manfaat Penelitian**

Dari adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut antara lain :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambah khasanah penelitian, dapat menjadi kajian pustaka untuk penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi *literature*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pemahaman agar pembaca mengetahui pentingnya pengembangan media pembelajaran sesuai tema dan aspek yang akan dicapai dalam proses pembelajaran anak usia dini. Serta, dapat dijadikan referensi penelitian sejenis.

2. Bagi Pembuat Kebijakan

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya mengembangkan media pembelajaran sesuai tema. Sehingga, pembuat kebijakan dapat mengoptimalkan berbagai macam pelatihan kepada pendidik untuk melakukan inovasi media sesuai tema.

3. Bagi Pendidik

Secara praktis, penelitian ini dapat memberi masukan yang berguna bagi pendidik tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini.

## **E. Asumsi Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media Busy Book, antara lain:

1. Media Busy Book dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai anggota tubuh.
2. Media Busy Book dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada aspek kognitif.

3. Belum adanya media yang digunakan khusus pada sub tema anggota tubuh.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan media pembelajaran tergolong media visual yaitu Busy Book.
2. Produk pengembangan terfokus hanya pada satu aspek pengembangan yaitu aspek kognitif.
3. Produk pengembangan berisi materi pada sub tema anggota tubuh.
4. Penilaian kevalidan pada media Busy Book pada sub tema anggota tubuh dilakukan oleh validator ahli.
5. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran Busy Book sub tema anggota tubuh ini dilakukan uji coba lapangan pada peserta didik kelas A di TK Puspa Kuncup Kencana.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berbentuk Busy Book. Spesifikasi dari Busy Book yang akan dibuat, yakni:

1. Buku berbentuk persegi ukuran 18 cm x 18 cm.
2. Bahan utama Busy Book ialah kain flannel.
3. Isi buku mencakup tentang macam-macam anggota tubuh yang dimiliki manusia. Namun, fokus kepada anggota tubuh dasar yaitu mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki.
4. Setiap halaman terdiri dari satu perintah yang dimaksudkan agar peserta didik dapat menyelesaikan perintah tersebut secara kreatif dan setiap halaman terdiri dari satu anggota tubuh.

5. Media pembelajaran disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif peserta didik yang terfokus pada sub tema anggota tubuh dan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan skripsi ini, maka terlebih dahulu akan penulis uraikan sistematika kepenulisannya.

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar diagram, daftar lampiran.

### **2. Bagian Isi**

Bab I Pendahuluan. Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, penelitian relevan dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka. Mencangkup landasan teori, kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis yang berkaitan dengan media Busy Book pada sub tema anggota tubuh.

Bab III Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi metode pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Bab ini memaparkan pembahasan, hasil paparan dan penelitian pengembangan dan hasil analisis penelitian pengembangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran Penggunaan. Meliputi kesimpulan dan saran penggunaan terhadap produk yang sudah dibuat oleh peneliti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data, penyajian data dan uji coba produk media untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto, maka langkah terakhir adalah mengambil kesimpulan agar nantinya dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini. Berdasarkan pada hasil analisis, dapat disajikan bahwa pengembangan media untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto secara umum adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media di TK Puspa Kuncup Kencana masih perlu adanya inovasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, karena belum adanya media baru dan sesuai dengan perkembangan zaman. Serta, pengembangan media pada sub tema anggota tubuh masih perlu dilakukan inovasi karena hanya menggunakan gambar, boneka, dan melihat langsung anggota tubuh masing-masing anak. Maka dari itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang belum pernah digunakan di TK Puspa Kuncup Kencana, media yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, dan media yang bahan dasarnya mudah ditemukan. Sehingga peneliti mengembangkan media Busy Book pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana.
2. Pengembangan media Busy Book didesain terlebih dahulu, lalu divisualisasikan ke dalam bentuk Busy Book yang berbahan dasar kain flannel. Busy Book berukuran 18 cm x 18 cm dan terdapat 11 halaman. Masing-masing halaman terdiri dari 1

anggota tubuh dan terdapat permainan atau kegiatan yang fokus pada aspek kognitif, seperti: angka, huruf, bentuk dan warna.

3. Validasi media Busy Book dilakukan oleh ahli media dan ahli pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Asef Umar Fakhruddin selaku dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Purwokerto. Hasil validasi media oleh ahli media mendapat presentase 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, validasi media oleh ahli pembelajaran dilakukan oleh Almi Kurnia Sari, selaku pendidik di TK IT Harapan Bunda. Hasil validasi media oleh ahli pembelajaran mendapatkan presentase 96% termasuk dalam kategori sangat valid.
4. Efektivitas media Busy Book dapat dilihat dari perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik kelas A. Rata-rata hasil *pre-test* adalah MB (Mulai Berkembang) dan rata-rata hasil belajar siswa *Post-test* adalah BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Jadi dapat disimpulkan bahwa, media Busy Book pada sub tema anggota tubuh efektif digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini di TK Puspa Kuncup Kencana Purwokerto.

## **B. Saran**

Media Busy Book pada sub tema anggota tubuh diharapkan dapat menjadi alternatif pendidik dalam menyampaikan materi pada sub tema anggota tubuh di lembaga pendidikan anak usia dini. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media Busy Book. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Busy Book pada sub tema anggota tubuh ini tergolong media visual yaitu media yang digunakan dengan cara melihat. Oleh karena itu, dalam penggunaan media Busy Book hendaknya didukung dengan nyanyian sesuai tema sehingga

pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik minat belajar anak.

2. Media pembelajaran Busy Book untuk anak usia dini ini hanya fokus pada sub tema anggota tubuh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Hendaknya, untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan pada tema dan sub tema lainnya dan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.
3. Pemilihan validator ahli media dan ahli pembelajaran harus disesuaikan antara produk pengembangan dengan seseorang yang berkompeten dalam bidang produk yang dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djiwandoyo, Sri Esti. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*. Jakarta: Widyaaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) dalam [www.juliwi.com](http://www.juliwi.com) diakses pada tanggal 26 April 2019.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima.
- Holis, Ade. *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. Garut: Jurnal Pendidikan Universitas Garut dalam [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id) diakses pada tanggal 26 April 2019.
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Izzaty, Rita Eka. 2017. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Kertamuda. 2015. *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : PT Gramedia.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Usman Asnawir dan Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Mufliharsil, Risa. 2018. "Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di Paud Swadaya PKK". *Skripsi*. Lampung: Universitas Negeri Raden Intan Lampung dalam [www.metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id](http://www.metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

M. Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Nilmayani, dkk. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir". *Skripsi*. Riau: Universitas Riau dalam diakses pada tanggal 1 September 2018.

Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam [www.journal.uny.ac.id](http://www.journal.uny.ac.id) diakses pada tanggal 26 April 2019.

Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan*. Bandung: Alfabeta.

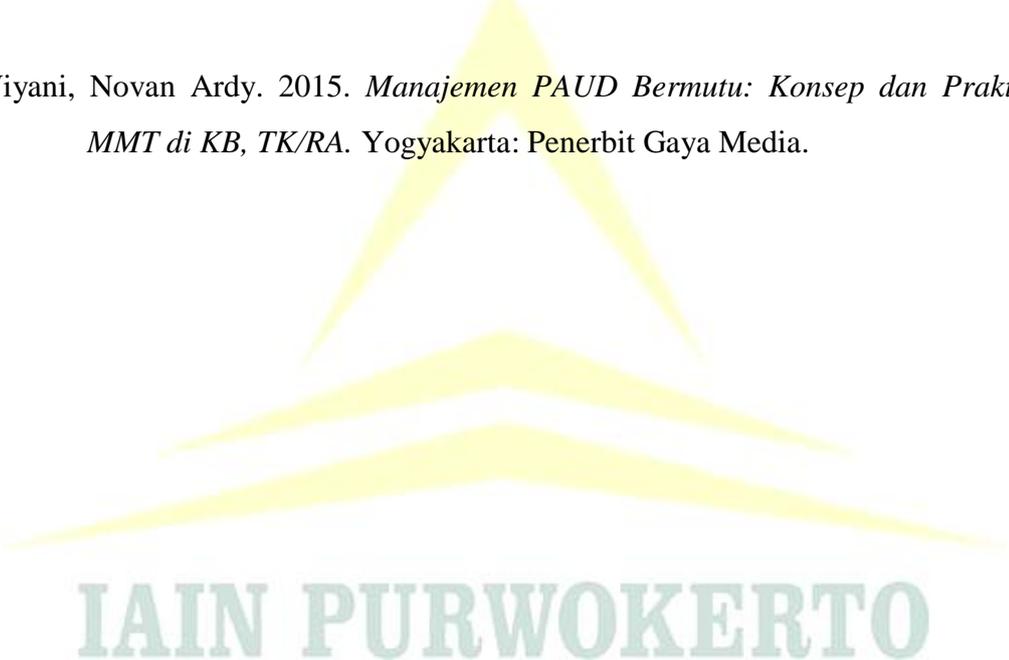
Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syaodih, Sukmadinata Nana. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Utami, Isnawati Dwi. 2018. "Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III Sd Negeri Panggang Sedayu, Bantul". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta dalam [www.eprints.uny.ac.id](http://www.eprints.uny.ac.id) diakses pada tanggal 1 September 2018.

Wiyani, Novan Ardy. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.



IAIN PURWOKERTO