

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

Aneka, M.Pd.

Email: anekaardi@gmail.com

Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Anantha Derbya Azzahra

Email: ananthaderbya@gmail.com

Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Abstrak

Penelitian ini memiliki latar belakang permasalahan mengenai perkembangan kognitif yang ditemukan pada saat *pra survey* di TK Al Huda Sumber Sari. Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, proses yang berkaitan seperti peningkatan kemampuan dalam memahami suatu hal, mengolah informasi, mengingat serta memecahkan suatu masalah yang ada disekitar. Penelitian ini bersifat Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil Validasi yang dilakukan oleh validator dan uji produk menunjukkan bahwa media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dikategorikan Sangat Layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase masing masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 91,67%, ahli materi 96,42%, *respons* guru sebesar 97,22%, *respons* anak sebesar 88,02% dan hasil dari keseluruhan dapat dikategorikan —Sangat Layak. Maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas. Saran terhadap penelitian ini yaitu dapat dikembangkan pada tema yang menarik lagi untuk media *Busy Board*.

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

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan kelompok anak dalam tahap proses tumbuh kembang. Dengan adanya pendidikan dapat mengoptimalkan perkembangan serta pertumbuhan pada anak. Melalui pendidikan, anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, pada hakikatnya seperti yang dikatakan oleh Howard Gardner bahwa kecerdasan anak sudah ada sejak lahir, setiap anak memiliki pengaruh yang berbeda pada beberapa kecerdasan yang telah diberikan Tuhan dengan begitu pendidikan sangat berpengaruh untuk kecerdasan dan potensi anak agar dapat berkembang baik secara optimal pada kehidupan yang akan datang, salah satunya yaitu pada perkembangan kognitif.¹

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks. Proses yang berkaitan seperti peningkatan kemampuan dalam memahami suatu hal, mengolah informasi, mengingat serta memecahkan suatu masalah yang ada dilingkungan sekitar. Menurut Piaget, dalam kutipan Novia Istiqomah dan Maemonah kognitif merupakan cara untuk beradaptasi dalam mendefinisikan objek yang ada dan terjadi di lingkungan sekitar, seperti pada proses mengingat, pengambilan keputusan, pemecahan masalah.²

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana yang nyaman dan tidak membosankan dalam belajar. Selain itu, pendidik juga harus bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik untuk anak. Media Pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan pesan atau isi pelajaran yang dirancang sesuai dengan tahapan usia anak. Sehingga dapat

¹ Howard Gardner, *Multiple Intelligences after Twenty Years* (American Educational Research Association, Chicago, 21 April 2003). 15.

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

membantu mendorong tercapainya suatu proses kegiatan belajar mengajar dikelas, mempermudah peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran baru.

Hasil *pra survey* pertama yang peneliti lakukan pada Rabu, 07 Agustus 2024 pukul 08.00 WIB, di TK Al Huda Sumber Sari, Kec. Lampung Selatan. Terlihat bahwa di TK Al Huda Sumber Sari terdapat 4 kelas yang terdiri dari TK A, B1, B2 dan B3. Terdiri dari empat guru dan satu kepala sekolah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berupa majalah, poster abjad, poster angka, bola warna, balok geometri, puzzle dan permainan *indoor* seperti ayunan, jungkat jungkit, dan ayunan putar. Peneliti memilih kelas TK A sebagai objek dari penelitian dikarenakan permasalahan kognitif yang terjadi, di TK A terdiri dari 16 anak, dengan rincian sembilan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan.³

Peneliti menemukan permasalahan ketika guru mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada dipapan tulis, dari jumlah tersebut ada dua anak yang mengalami masalah dalam perkembangan kognitif, anak berinisial A dan anak perempuan berinisial B belum dapat menyebutkan secara ulang bentuk geometri yang telah dipaparkan oleh guru. Setelah waktu istirahat selesai peneliti menemukan permasalahan kembali pada dua anak perempuan dari 16 anak, dalam permainan melompat hulahop pada kertas berwarna sesuai dengan instruksi yang telah diberikan guru. Ketika guru mengucapkan perintah bahwa anak harus melompat ke kertas yang berwarna hijau untuk dilewati dan disinggahi anak. Namun, anak malah melompat ke hulahop pada kertas berwarna merah, dari tiga kertas berwarna yang benar hanya tiga warna dari lima kertas berwarna, yang dapat dua anak perempuan itu lewati begitu seterusnya hingga anak mencapai *finish*.⁴

Terdapat satu anak perempuan berinisial A yang tidak

³ Hasil Pra Survey Senin, 07 Agustus 2024, pukul 09:15 WIB di TK Al Huda, Sumber Sari, Lampung Selatan.

⁴ Hasil Pra Survey Rabu, 14 Agustus 2024, pukul 09:10 WIB, di TK Al Huda Sumber Sari, Lampung Selatan.

dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan karena tertidur dikelas, ketika dibangunkan anak tersebut bangun dan tidur kembali. Sehingga pada akhir pembelajaran pertama anak dibangunkan karena jam belajar akan selesai. Setelah jam kedua dimulai anak diajak untuk mengulang kegiatan apa yang tadi dilakukan. Anak yang lain dapat menjelaskan bersama-sama namun, anak perempuan bernisial A yang tidur di kelas hanya dapat terdiam tidak dapat menjawab. Ketika anak ditanya guru —kenapa kok diam saja nak, tadi kita mengerjakan apa ya?!. Namun, anak tersebut hanya terdiam karena tidak mengetahui kegiatan apa yang dikerjakan tadi. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang telah dilakukan tadi dengan anak yang tertidur. Kemudian guru bertanya—kenapa tadi adik tidak dapat menjawab kegiatan yang dilakukan sebelum istirahat?!. Namun, anak hanya terdiam saja tidak berani menjawab pertanyaan guru dan terlihat bingung.⁵

Berdasarkan hasil *Pra survey* yang sudah peneliti lakukan dapat dilihat, bahwa anak mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif yang belum berkembang secara optimal, yang seharusnya anak usia 4-5 tahun menurut teori Piaget dalam perkembangan kognitif sudah dapat merepresentasikan suatu hal dengan kata-kata dan gambar, mengingat warna pada suatu benda, dan dapat memecahkan masalah melalui media gambar.⁶ Akan tetapi yang terjadi di lokasi TK Al Huda Sumber Sari anak belum bisa mencapai perkembangan kognitif dengan optimal dalam mengolah dan mengingat informasi. Melihat dari permasalahan tersebut, maka seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi masalah. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menambah media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Pada hakikatnya kegiatan anak adalah bermain, menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD pada pasal 5 nomor 9: belajar

⁵ Hasil Pra Survey Selasa, 14 September 2024, pukul 09:00 WIB, di TK Al Huda, Sumber Sari, Lampung Selatan

⁶ Marinda, —Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.—, 122l

melalui bermain sebagaimana dimaksud pada ayat 8 merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain.⁷

Adanya permasalahan tersebut peneliti mencoba membuat pengembangan media pembelajaran *Busy Board* dengan tambahan inovasi baru yang digunakan untuk menunjang perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Media *Busy Board* diambil dari kata *Busy* yang berarti sibuk, sedangkan *Board* memiliki arti papan. Jadi, *Busy Board* adalah media belajar yang berasal dari papan dan memiliki beberapa permainan yang dapat menyibukkan anak dengan kegiatan belajar melalui bermain.⁸ Media tersebut dapat menjadi sebuah solusi untuk membantu para anak untuk menciptakan media belajar menyenangkan dan menarik. Karena setiap media pembelajaran dapat menciptakan kondisi suasana dan situasi pembelajaran yang *konkret*.⁹

Metodologi

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan produk yang tepat dari pengembangan dan bernilai tertentu.¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain produk yang terkait dengan media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Peneliti melakukan penelitian uji coba pada anak usia 4-5 tahun. Untuk memastikan bahwa produk dan materi pembelajaran yang dibuat secara efektif, penelitian pengembangan ini akan melakukan uji validitas, juga dikenal

⁷ Kemendiknas, —Permendikbud No 146 Tahun 2014, || *Permendikbud Republik Indonesia*

8, no. 33 (2014): 37.

⁸ Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, and Enda Puspitasari, Pengembangan Media Busy Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al- Hidayah Pekanbaru, || *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 10339–10347.

⁹ Dadan Suryana R. Rupindah, —Media Pembelajaran Anak Usia Dini, || *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2022): 49–58.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015): 407.

sebagai uji coba lapangan. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dan memodifikasi dengan menggunakan model ADDIE yaitu: 1) *Analyze (Analysis)*; 2) *Desain (Design)*; 3) *Pengembangan (Development)*; 4) *Implementasi (Implementasi)*; 5) *Evaluasi (Evaluation)*

Desain Uji Coba

Uji coba awal melibatkan penggunaan produk yang telah dibuat Serta validasi oleh ahli media dan materi. Uji coba produk yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara inidividu dan kelompok kecil.

Desain uji coba atau langkah-langkah dalam penelitian sebagai hasil dari pertimbangan atau penilaian para ahli validasi sebagai berikut: 1) Validasi desain dan ahli materi bertujuan memberikan informasi serta arahan untuk mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil desain media *Busy Board*. Data kelayakan oleh ahli desain dan ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi intrumen penelitian, kemudian para ahli validasi memberikan penilaian pada instrumen yang telah tersedia; 2) Revisi adalah proses peninjauan kembali terhadap suatu informasi atau bacaan untuk memperbaiki, menambah, atau menghilangkan sesuatu; 3) Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti lebih *efisien* daripada produk lama dan bertujuan untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

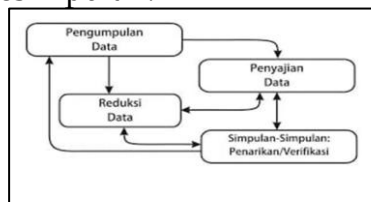
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara yang akan dilakukan kepada guru kelas A dan kepala sekolah untuk mengetahui pembelajaran anak dalam menunjang kemampuan kognitif di sekolah, observasi yang dilakukan pada saat mengamati aktivitas pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti, dokumentasi dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan dalam melengkapi hasil dari penelitian, dan angket digunakan jika responden benar

membaca dengan baik.

Teknik Analisis Data

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



Analisis Kelayakan Media

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

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

Keterangan:

NP = Nilai Angka Persentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

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

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%

Cukup Layak	41% - 60%
Belum Layak	21% - 40%
Sangat Belum Layak	0% - 20%

Sumber: Eko Putra Widyoko tentang Penyusunan Instrumen Penelitian¹¹

Analisis Respons Guru dan Anak

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

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

Keterangan:

NP = Nilai Angka Persentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

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

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

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan

¹¹ Eko Putro Widyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

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

Spesifikasi produk media *Busy Board* untuk menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut; Alat : Gergaji, pembolong kayu, amplas, penggaris, pensil, meteran, lem cina; Bahan : papan multiplek, cat warna kayu, kancing baju, resleting, engsel pintu, baut, paku, stiker angka dan huruf, kunci pintu, lidi.

Langkah Pembuatan Media *Busy Board* yaitu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, memotong papan multiplek sebanyak 6 sisi sesuai dengan ukuran 40x40 cm, papan disatukan pada sisi ujung papan lain hingga membentuk sebuah *box*, media yang telah menjadi *box*, diampas hingga tekstur permukaan menjadi halus, memiliki sisi pada setiap papan. Dibentuk sesuai dengan permainan yang telah di desain sesuai dengan indikator perkembangan kognitif, kemudian media yang telah jadi diberikan warna pada masing sisi, setelah diwarnai media yang sudah jadi mulai dipasangkan macam stiker sebagai pelengkap dari permainan, dan media yang selesai dibuat dipastikan dapat berguna dengan baik saat digunakan.

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

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Pada tahap pengembangan media *Busy Board* yang berawal hanya sebuah papan satu sisi, dikembangkan menjadi sebuah *box* yang memiliki 4 sisi berisikan permainan untuk menunjang kemampuan kognitif. satu sisi sebagai tatakan dan satu sisi sebagai gagang *box* bermain, serta lebih memiliki banyak jenis permainan. Media *Busy Board* dibuat untuk membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar khususnya pada kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian melalui pendekatan ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation).

Analysis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak terhadap informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan informasi pada saat *prasurvey* di TK Al Huda Sumber Sari menggunakan kurikulum merdeka. Selajutnya pada tahap analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan di TK Al Huda Sumber Sari dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas A dan kepala sekolah. Hasil yang diperoleh wawancara tersebut yaitu terdapat anak yang belum mencapai perkembangan kognitif.

Design (Desain)

Menentukan jenis papan yang akan digunakan dan ukuran papan media *Busy Board*. Jenis papan yang digunakan yaitu multiplek yang dilapisi dengan stiker berwarna. Papan berukuran 40x40 cm dengan ketebalan 5mm, menyusun macam jenis permainan yang terdapat disetiap sisi bagaian media *Busy Board*. Seperti pintu, jendela, pakain resleting dan kancing, tempat makanan ayam sesuai ukuran, pasang geometri dan membentuk geometri yang dikaitkan antara tali dan baut sehingga membentuk sebuah bentuk geometri, menentukan jenis permainan yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun, dan menyusun instrumen penilaian untuk mengetahui kelayakan

media *Busy Board*. Pada tahap instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, materi, guru dan anak.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini media *Busy Board* yang berawal hanya sebuah papan satu sisi, dikembangkan menjadi sebuah *box* yang memiliki 4 sisi berisikan permainan untuk menunjang kemampuan kognitif, bagian bawah sebagai tatakan dan bagian atas sebagai gagang *box* bermain, serta lebih memiliki banyak jenis permainan. Selain itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi validator ahli media yaitu Bapak Dr. Kisno, M.Pd. Sementara itu, pada validator ahli media yaitu Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd.

Implementation (Implementasi)

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

Evaluation (Evaluasi)

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

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



Gambar 4 1 Tampilan Gambar Sisi A

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



Gambar 4 2 Tampilan Gambar Sisi B

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



Gambar 4 3 Tampilan Gambar Sisi C

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



Gambar 4 4 Tampilan Gambar Sisi D

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

Hasil Validasi Ahli Media

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

Keterangan:

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

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

Keterangan:

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

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

Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari. Hasil validasi

ahli dapat dilihat pada lampiran delapan, halaman 100. Tahapan validasi oleh Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd. ahli materi dilakukan dua kali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada keterangan berikut:

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

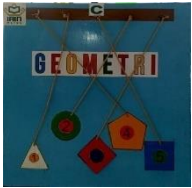
$$= \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 27, sehingga persentase memperoleh nilai 96,42% dan termasuk kategori —Sangat Layak. Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh 27, sehingga persentase memperoleh nilai 96,42% dan termasuk kategori —Sangat Layak.

Revisi Produk

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

o	Aspek Penilaian	Sebelum	Sesudah
	Pada sisi A media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan dengan tulisan perintah Ucapkan lalu salam		

. Pada sisi B	media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan tentang literasi numerik 0-9.		
. Pada sisi C	media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan dengan literasi numerik 1-5.		
. Pada sisi D	media <i>Busy Board</i> akan lebih menarik jika ditambahkan literasi numerik 1-30.		

Hasil Uji Coba Angket *Respons* Guru

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

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

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

Berdasarkan hasil perhitungan skor dapat diketahui bahwa jumlah yang diperoleh adalah 35, sehingga persentase memperoleh nilai 97,22% dan termasuk kategori —Sangat Layakl. Tanpa adanya revisi terhadap produk yang

dikembangkan oleh peneliti, sehingga guru setuju dan dapat di uji cobakan ke anak di TK Al Huda Sumber Sari kelas A.

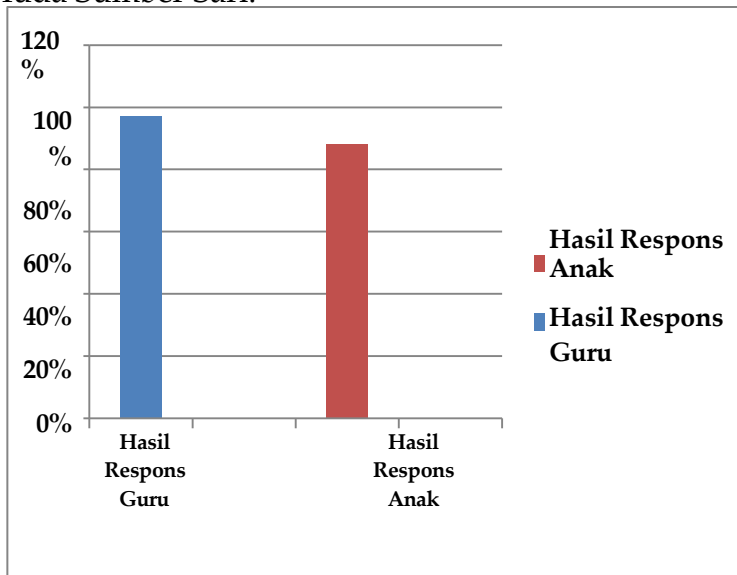
Hasil Uji Coba produk Terhadap Anak

Produk yang telah melewati tahap uji coba validasi oleh ahli media dan materi yang dinyatakan sangat layak, selanjutnya diuji cobakan oleh gurudan dilanjutkan kepada anak kelas A yang berjumlah 16 di TK Al Huda Sumber Sari.

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

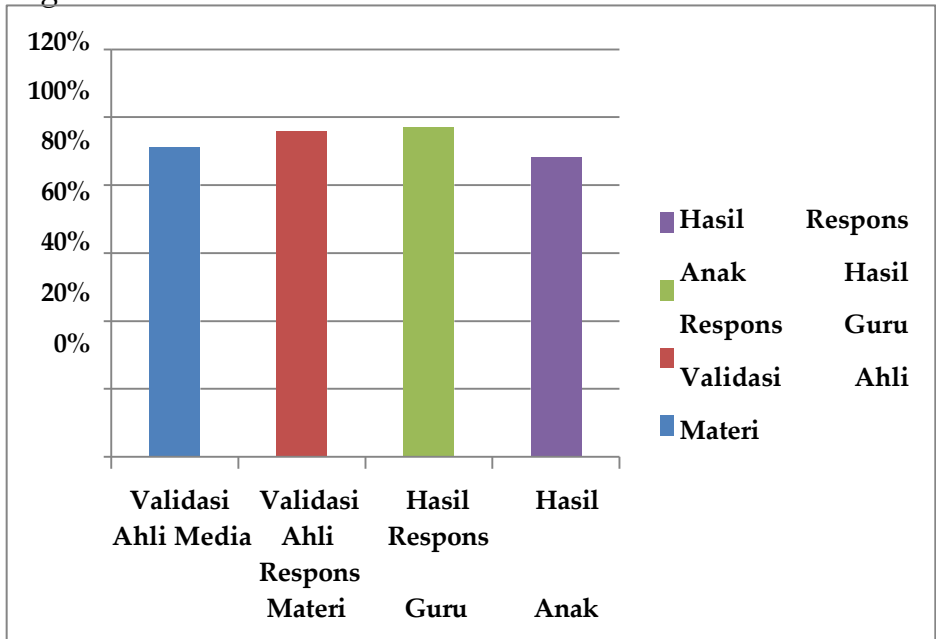
$$\frac{338}{384} \times 100\% = 88,02\%$$

Berdasarkan perhitungan skor, dapat diketahui bahwa hasil *respons* anak terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 88,02% yang termasuk pada kategori —Sangat Layak‖ dari hasil uji coba tersebut, media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Sumber Sari.



Dapat diketahui bahwa persentase pada tahap uji coba menunjukan *respons* positif dari guru kelas A sebanyak 97,22% menunjukan pada diagram batang warna biru dan *respon* anak sebanyak 88,02% yang ditunjukkan pada diagram batang warna merah., maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Selanjutnya hasil keseluruhan penilaian produk media *Busy Board* dalam menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5

tahun di TK Al Huda Sumber Sari dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut ini:



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

Setelah melihat hasil kelayakan produk media *Busy Board* sangat memiliki peran penting dalam menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Maka media ini membantu menunjang kemampuan perkembangan kognitif anak dalam berpikir logis, mengenal warna melalui mencocokkan bentuk benda, menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, mengelompokkan benda sesuai dengan

warna, mengetahui benda banyak dan sedikit, mengurutkan benda dari ukuran. Penelitian ini juga didukung oleh Afri Mafrita dengan judul —Pengembangan media *Busy Board* dalam meningkatkan kognitif anak usia dini‖ bahwa dapat meningkatkan kognitif mencapai persentase 80% dengan kategori layak. Media pembelajaran *Busy Board* terbukti efektif dalam meningkatkan kognitif anak usia dini.

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengalami keterbatasan pada pelaksanaan dan hasil menunjukkan beberapa kekurangan antara lain: keterbatasan pada pemilihan warna cat, keterbatasan jenis macam mainan, keterbatasan media *Busy Board* yang tidak mencakup secara klasikal namun masih secara kelompok.

Kesimpulan

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

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

TK Al Huda Sumber Sari dinyatakan sangat layak. Terbukti dari respon positif dari guru dan anak terhadap media *Busy Board*. Hasil dari efektivitas penggunaan media *Busy Board* dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Daftar Pustaka

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

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. —Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.‖ *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019).

Gardner, Howard. *Multiple Intelligences after Twenty Years*. American Educational Research Association, 2003.

Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. —Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget.‖ *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021).

Kemendiknas. —Permendikbud No 146 Tahun 2014.‖ *Permendikbud Republik Indonesia* 8, no. 33 (2014).

Marinda, Leny. —Kognitif Dan Problematika.‖ *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020).

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

Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2015.