

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan landasan hukum yang kuat bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Secara spesifik, undang-undang pasal 28² ini pendidikan anak usia dini telah ditempatkan sejajar dengan Pendidikan lainnya, hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya pendidikan anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan dan kecerdasan anak usia dini. Pentingnya PAUD juga diperkuat oleh definisi yang tercantum dalam Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Ayat tersebut menyatakan bahwa PAUD adalah upaya pengembangan atau pengkondisian yang diberikan pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pemberian stimulus pendidikan ini bertujuan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani anak, sehingga mereka memiliki bekal yang kuat untuk menapaki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, regulasi ini menggarisbawahi peran fundamental PAUD dalam mempersiapkan masa depan generasi penerus bangsa.³

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase kritis dalam perkembangan anak, biasanya dari kelahiran hingga sekitar usia 8 tahun.

² Soedibyo, "Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia," *Teknik bendungan*, no. 1 (2003): 1–7.

³ *Ibid*, Soedibyo, hlm 6.

Pada periode ini, fokus utama pendidikan anak usia dini adalah memberikan pendekatan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak⁴. Anak usia dini adalah anak yang mengalami fase perkembangan dan pertumbuhan yang sangat penting, pada masa ini atau masa *golden age* dimana otak anak berkembang sangat pesat pada usia 0-5 Tahun yaitu sekitar 80%. Pada masa keemasan ini anak-anak sangat peka terhadap berbagai macam rangsangan, sehingga fungsi fisik dan psikologis anak menjadi matang.

Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk merangsang kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan dasar, sering kali melalui metode yang bersifat bermain dan eksperimen. Pendekatan holistik ini bertujuan membentuk fondasi yang kuat untuk pembelajaran lebih lanjut. Proses pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, pembelajaran merupakan upaya yang disengaja oleh pendidik untuk mendapatkan perubahan pada peserta didik yang diharapkan mampu memperoleh kemampuan baru yang bermanfaat untuk selama hidupnya.⁵

Aspek perkembangan anak terdiri dari fisik motorik kasar dan halus, sosial, emosional, kognitif, dan bahasa. Menurut Ahmad Susanto aspek kognitif adalah bagaimana proses berpikir setiap individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa.

⁴ Muhammad Zainal Abidin dan Rifka Toyba Humaida, "Penggunaan Media *Busy Book* Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung" vol 9, no. 1 (2021): 1–5, <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>.

⁵ Dwi Susanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE Dan Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Metakognitif," *Inomatika* 2, no. 2 (2020): 93–105.

Perkembangan kognitif anak usia dini melibatkan kemajuan seperti kemampuan berpikir, pemrosesan informasi, dan pemecahan masalah. Berdasarkan permendikbud no.137⁶ mengenai standar pendidikan anak usia dini pada aspek kognitif yang meliputi pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mampu berpikir logis seperti mengetahui perbedaan dan mengenali sebab akibat, dan mampu berpikir simbolik seperti mengenal beberapa jenis lambang huruf vokal serta konsonan, menyebutkan bilangan dari 1 hingga 10. Keterampilan kognitif seseorang terkait dengan kemampuannya untuk belajar, mengamati, membayangkan, memprediksi, menilai, dan berpikir tentang lingkungannya. Bagian dari perkembangan manusia adalah perkembangan kognitif, yang terkait dengan bagaimana orang belajar dan membayangkan lingkungannya.⁷

Menurut Piaget⁸ mengenai perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini ada empat tahap yaitu yang pertama tahap sensorimotor berlangsung sejak bayi hingga berusia 2 tahun, tahap praoperasional berlangsung dari usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret berlangsung pada usia 7-11 tahun, dan tahap operasional formal yang berlangsung pada usia 12 tahun ke atas. Pada tahap kedua menurut Jean Piaget yaitu tahap praoperasional yang berlangsung pada anak usia 2-7 tahun biasanya anak mulai berpikir secara egosentris yang belum bisa secara secap dalam

⁶ Kementerian Pendidikan Nasional RI, “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014,” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* (2014):1-76.

⁷ Desmita, “Psikologi Perkembangan,” t.t, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

⁸ Hanifahafiza Hanifa, Karlina Sukma Wati, and Dewi Safitri, “Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik,” *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2024): hlm 12, <https://doi.org/10.51675/alzam.v4i1.774>.

melakuka konservasi, pada tahap ini juga anak belajar dengan menggunakan simbol atau lambang dengan permainan yang ada di sekitarnya. Anak-anak yang telah berada di usia 5 hingga 6 tahun ada pada fase akhir periode tahap praoperasional yang dimana pemikiran simbolik merupakan elemen terpenting pada tahap perkembangan.

Kemampuan berpikir simbolik menjadi salah satu kriteria capaian perkembangan anak usia dini yang esensial, sebagaimana diatur dalam Standar Tingkat Perkembangan Anak (STPPA). Berpikir simbolik sendiri didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk memanfaatkan simbol-simbol, seperti huruf alfabet, angka, dan gambar. Pada usia 5-6 tahun, perkembangan berpikir simbolik sangatlah krusial. Ini adalah tahapan di mana anak mulai mampu mengenali simbol-simbol untuk merepresentasikan atau menjelaskan objek maupun ide yang tidak hadir secara fisik. Jean Piaget, seorang tokoh psikologi perkembangan, menjelaskan bahwa pemikiran simbolik mulai terlihat ketika anak menggambar objek seperti rumah, orang, mobil, atau benda lainnya. Menurut Piaget, aktivitas menggambar ini merupakan bagian dari tahap awal pemikiran pra-operasional, di mana anak mulai membayangkan objek yang tidak nyata. Singkatnya, berpikir simbolik adalah pondasi penting bagi perkembangan kognitif anak, membuka jalan bagi pemahaman konsep abstrak di kemudian hari. Capaian Perkembangan anak pada tahap berpikir simbolik pada anak berusia 5-6 tahun adalah anak dapat mengenal lambang bilangan dan huruf, namun perlu diingat bahwa perkembangan berpikir simbolik pada tiap-tiap anak berbeda, karena setiap anak unik dan memiliki

karakter perkembangannya masing-masing. Perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun adalah anak mampu mengenali lambang bilangan 1-20, menyebutkan bilangan 1-20, mengenali lambang bilangan alfabet, dan mampu merangkai kata.⁹

Setiap aspek perkembangan pastinya ada beberapa yang belum berkembang dengan sempurna atau tidak semua anak mampu melewati proses perkembangan dengan baik. Permasalahan pada aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan kognitif, permasalahan yang sering terjadi seperti permasalahan pada aktivitas belajar.¹⁰ Berikut ini beberapa permasalahan perkembangan kognitif anak usia dini seperti keterlambatan tumbuh kembang anak, keterlambatan berbicara, ketidakmampuan anak untuk memahami lambang pada angka, dan stimulasi yang diberikan.

Secara lebih spesifik, pada anak usia 5-6 tahun, kesulitan berpikir simbolik yang teridentifikasi mencakup kesulitan mengidentifikasi simbol angka dan memilih warna¹¹. Ini bermanifestasi sebagai kesulitan mengenal angka 1-10, sulit membedakan angka 6 dan 7, sering lupa urutan angka, kesulitan memahami bentuk angka, kesulitan menghubungkan angka dan gambar, kebingungan saat ditanya tentang warna, dan kesulitan mengasosiasikan nama warna dan objek. Faktor-faktor yang memengaruhi

⁹ Hasni Nursyamsiah, Dkk., “Kemampuan Berfikir Simbolis Anak Usia Dini pada Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Ceria*, 2018, vol. 1, no. 1

¹⁰ Anas Aulia Toha, Tiara Ash Syafa dan Annisa Arummaisya Daulay, “Hambatan Kognitif Dan Upaya Wali Kelas Terhadap Anak,” *Jurnal*, UIN Sumatera Utara, 2022, vol 2

¹¹ Nita Zaskia Sholihat, “Analisis Kesulitan Anak Dalam Mengidentifikasi Simbol Angka Dan Memilih Warna,” *Generasi Emas* 8, no. 1 (2025): 54–64, [https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).21403](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21403).

kesulitan berpikir simbolik ini antara lain anak tidak fokus saat diajar, kebiasaan bermain gawai, mengalami tekanan saat diajar, dan ada beberapa anak yang mudah bosan dengan penggunaan media pembelajaran yang hanya buku. Serta membutuhkan teman belajar atau tidak suka belajar sendiri.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai perangkat pendukung utama dalam proses belajar mengajar. Hakikatnya, media ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik. Dengan begitu, informasi dapat tersampaikan lebih efektif dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan esensi penting yang memperkaya pengalaman belajar bagi setiap siswa, media di dalam proses belajar mengajar dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik¹², sehingga penggunaan media pembelajaran sangat disarankan untuk menunjang keberhasilan proses belajar dan keberhasilan tumbuh kembang anak sesuai capaian standar pencapaian perkembangan anak.

ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu Buku yang menyajikan cerita dengan gambar-gambar menarik dan mungkin fitur interaktif untuk merangsang minat dan pemahaman anak-anak, alat peraga yang mendukung pembelajaran konsep-konsep matematika, huruf, bentuk, dan warna. Sangatlah penting untuk

¹² Naldi Yanwar, "Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media," 2010, hlm 10–15.

memanfaatkan beragam media pembelajaran dalam mendidik anak-anak. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan unik mereka. Dengan variasi media, proses belajar menjadi lebih dinamis dan anak-anak dapat menyerap informasi dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Pengembangan media pembelajaran dengan *Busy Book* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kognitif anak. Melalui media ini, anak-anak dapat mengenal media pembelajaran yang bersifat interaktif, mempromosikan pemikiran kritis, dan merangsang kemampuan kognitif mereka. Dengan fokus pada desain yang menarik dan partisipasi aktif, penggunaan *Busy Book* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menggairahkan imajinasi serta memperkuat aspek-aspek kognitif seperti pemecahan masalah dan kreativitas. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Busy Book* mencakup langkah-langkah untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan pemahaman serta kognitif anak melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Tujuannya adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maria Purnawati dan Siti Mafulah¹³, media pembelajaran menggunakan *Busy Book* menawarkan

¹³ Siti Mafulah and Maria Purnawati, "Pelatihan Pembuatan Busy Book Berbahan Flannel Pada Guru TK Al-Ghaffar Desa Mulyoagung Kecamatan Dau," *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2020): 102.

beragam kegiatan menarik yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan kognitif. Media *Busy Book* berbentuk lembaran buku yang disertai dengan perpaduan warna dan gambar yang dapat merangsang perkembangan anak usia dini. Menurut peneliti media pembelajaran menggunakan *Busy Book* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan membantu anak usia dini dalam mengembangkan aspek kognitif yaitu berpikir simbolik.

Perkembangan kognitif yang dikembangkan melalui *Busy Book* ini diharapkan dapat menstimulus perkembangan kognitif yaitu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep lambang bilangan. *Busy Book* yang dikembangkan ini memuat berbagai hal seperti ada gambar dan elemen-elemen pendukung. Berdasarkan perkembangan media pembelajaran di dunia pendidikan penulis berminat untuk melakukan penelitian, pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menggunakan *Busy Book* dengan penjelasan tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA II**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan Kreatif

2. Media pembelajaran selama ini belum bersifat interaktif dan hanya sebagai penyampai informasi.
3. Minimnya sarana dan prasarana teknologi yang ada di lembaga RA PERWANIDA II

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat dari hasil latar belakang adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan *Busy Book* untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA PERWANIDA II
2. Bagaimana kelayakan pengembangan pembelajaran menggunakan *Busy Book* untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA PERWANIDA II

D. Tujuan

Tujuan yang didapat dari rumusan masalah diatas adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran dengan *Busy Book* untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA PERWANIDA II
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan pembelajaran menggunakan *Busy Book* untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA PERWANIDA II

E. Pembatasan Masalah

Penelitian melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian hanya untuk Anak usia Fase Fondasi 5 sampai 6 Tahun pada TK B RA PERWANIDA II
2. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan *Busy Book* sebagai media pembelajaran

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif menggunakan *Busy Book* agar bisa menjadi media ajar bagi pendidikan anak usia dini.
 - b. Untuk menjadi bahan pengembangan inovatif di dunia pendidikan
 - c. Untuk menjadi bahan referensi
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah dapat digunakan menjadi media pembelajaran untuk membantu pada pendidikan anak usia dini
 - b. Digunakan sebagai acuan bagi pendidikan anak usia dini

G. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran mengenal angka menggunakan *Busy Book* ini yang disajikan dengan interaktif akan membuat anak mampu meningkatkan hasil belajardalamaspek kognitif

2. Para siswa akan lebih antusias untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Busy Book* dan pendidik akan lebih mudah dalam proses pembelajaran menggunakan *Busy Book*.

H. Spesifikasi Produk

Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah salah satu media pembelajaran interaktif menggunakan *Busy Book*, *Busy Book* merupakan sebuah buku yang terbuat dari bahan kardus yang dilapisi dengan kain flanel yang isinya berisi pengenalan angka dalam berbagai tugas yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan keterampilan berpikir simbolik yaitu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep lambang bilangan.

I. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas pada penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti oleh peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan, dengan demikian dapat diketahui hal apa saja yang membedakan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya dan hal ini akan lebih mudah dipahami untuk digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

NO	Nama, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Annisa Auliana, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> Untuk	Sama-sama mengembangkan <i>Busy Book</i> dan untuk	Untuk anak usia 5-6 Tahun	Media yang dikembangkan lebih spesifik untuk anak usia 5-6 tahun

NO	Nama, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, 2022	meningkatkan aspek kognitif		
2	Bunga Indra Pratiwi, dkk, Pengaruh Media <i>Busy Box</i> Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurussalam Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru (Jurnal), 2021	Penggunaan bahan yang hampir sama karena media <i>Busy Box</i> merupakan inovasi dan sama-sama mengembangkan media untuk anak usia 5-6 Tahun	Aspek perkembangan anak yang dikembangkan berbeda	Bentuk media yang berbeda <i>busy box</i> berbentuk kotak sedangkan <i>Busy Book</i> berbentuk buku dan untuk mengembangkan aspek kognitif
3	Heny Wulandari, Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, 2022.	Sama untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini	Media yang dikembangkan berbeda	Media yang dikembangkan berbeda yaitu <i>Busy Book</i> yang berbentuk seperti buku
4	Safrita Dewi, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Card</i> Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan, 2023	Sama-sama untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun	Media yang dikembangkan berbeda	Media yang digunakan berbeda yaitu <i>Pop-Up Card</i> sedangkan media yang dikembangkan peneliti <i>Busy Book</i>

J. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjabaran yang mendasar tentang suatu konsep atau ide, konseptual. Ini adalah upaya untuk menjelaskan "apa" dari suatu konsep, memberikan makna dan batasan yang jelas. Definisi konseptual berfungsi sebagai fondasi teoretis, memberikan dasar bagi pengembangan definisi operasional yang akan digunakan untuk mengukur atau mengamati konsep tersebut dalam praktik. Konseptual, yang berakar dari kata "konteks", merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan suatu kejadian, gagasan, atau fenomena. Ini berarti bahwa ketika kita berbicara secara konseptual, kita sedang menelaah ide-ide atau prinsip-prinsip dasar yang membentuk pemahaman kita tentang sesuatu, bukan detail-detail spesifiknya. Memahami sesuatu secara konseptual berarti memahami kerangka acuan atau latar belakang yang memberikan makna pada sebuah peristiwa atau ide¹⁴. Definisi Konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran, Borg & Gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia Pendidikan.¹⁵ Pengembangan Media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang

¹⁴ Noor Rofiq, A. Rafiq, and Muhammad Agus Wardani, "Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS)," *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 98–105.

¹⁵ Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan," (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) hlm. 227

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Media Pembelajaran, Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima media Sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi¹⁶.

- b. Media busy book adalah media yang terbuat dari kain flannel dengan berbagai warna, media visual yang menarik dengan kegiatan berhitung yang menyenangkan dapat memberikan motivasi semangat belajar terutama dalam pembelajaran

¹⁶ Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477

berhitung dengan cara yang berbeda-beda, Media *Busy Book* mampu mendorong aspek perkembangan anak antara lain kognitif, motorik halus, sosial emosional, nilai agama moral, dan bahasa. Karena media yang dikembangkan juga menyangkut dengan latar belakang lingkungan dengan kegiatan sehari-hari¹⁷.

- c. Perkembangan Aspek Kognitif sebuah kemampuan dalam memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang muncul dengan berpikir kritis dan logis yang dimana cara berpikir anak tersebut kearah yang lebih kompleks. Perkembangan kognitif juga mempelajari sebuah konsep baru yang terjadi di lingkungan sekitar anak dimana anak mampu dalam memecahkan sebuah masalah dan kemampuan dalam mengingat¹⁸.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Media Pembelajaran merupakan sebuah alat atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terdiri dari berbagai jenis seperti media visual dan audiovisual. Penggunaan media didalam proses pembelajaran diyakini dapat menstimulus aspek perkembangan terutama anak-anak

¹⁷ N.A Febrianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal an ...," *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2023): 1–12, <http://repository.uin-suska.ac.id/65848/>.

¹⁸ Hanifa, Karlina Sukma Wati, and Dewi Safitri, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik." , Vol 04, No 01, April 2024, hlm 12

dan media pembelajaran juga dapat menimbulkan semangat peserta didik dalam belajar.

- b. *Busy Book* adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar sambil bermain, yang dikembangkan dengan beragam gambar, warna, dan bentuk, media ini umumnya dibuat dari bahan kardus yang dilapisi kain flanel, menjadikannya menarik secara visual dan aman untuk digunakan anak-anak. *Busy Book* menawarkan berbagai aktivitas yang merangsang indra dan kemampuan kognitif anak secara menyenangkan.
- c. Aspek perkembangan Kognitif, Aspek perkembangan kognitif adalah berbagai kegiatan mental yang dapat menjadikan seseorang mampu mengaitkan, menilai, dan memberikan pertimbangan terhadap suatu kejadian. Dengan demikian, individu tersebut dapat memperoleh pengetahuan setelahnya. Aspek kognitif memiliki hubungan yang sangat erat dengan tingkat inteligensi atau kecerdasan seseorang. Fungsi kognitif dapat membuat seseorang lebih mudah berinteraksi dan bergaul, serta memiliki peran penting dalam berbagai kegiatan seperti belajar, memecahkan masalah, dan menciptakan ide.

K. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian RND atau pengembangan, sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

- a. Halaman judul
- b. Halaman Persetujuan
- c. Halaman Pengesahan
- d. Halaman Pernyataan Keaslian
- e. Halaman Persembahan
- f. Halaman Motto
- g. Kata Pengantar
- h. Daftar Isi
- i. Daftar Tabel
- j. Daftar Lampiran

2. Bab I

- a. Latar Belakang
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan
- e. Pembatasan Masalah
- f. Manfaat
- g. Asumsi Pengembangan
- h. Spesifikasi Produk
- i. Definisi Operasional
- j. Sistematika Pembahasan

3. Bab II (Kajian Pustaka)

- a. Pengembangan Media Pembelajaran

- b. Media Pembelajaran
- c. Busy book
- d. Aspek Perkembangan Kognitif
- e. Kerangka Berpikir
- f. Penelitian Terdahulu

4. Bab III

- a. Jenis Penelitian
- b. Model Pengembangan
- c. Prosedur Pengembangan
- d. Uji Coba
- e. Instrumen Pengumpulan Data
- f. Teknik Analisis Data
- g. Prosedur Penelitian

5. Bab IV

- a. Hasil Penelitian
- b. Pembahasan

6. Bab V

- a. Kesimpulan
- b. Saran

7. Bagian Akhir

- a. Daftar Rujukan
- b. Lampiran-lampiran
- c. Daftar Riwayat Hidup