

---

## **Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun**

Ratna Anjani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[ratnaanjani@upi.edu](mailto:ratnaanjani@upi.edu)

Nadia Novianti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[nadianovy@upi.edu](mailto:nadianovy@upi.edu)

Cucu Nuraeni

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[cucuindriyani2345@upi.edu](mailto:cucuindriyani2345@upi.edu)

Roudothul Jannah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[roudothuljannah20@upi.edu](mailto:roudothuljannah20@upi.edu)

Siti Winda Mariam Nabila

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[sitiwindamariamn29@upi.edu](mailto:sitiwindamariamn29@upi.edu)

Rr. Deni Widjayatri

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[deniwidjayatri@upi.edu](mailto:deniwidjayatri@upi.edu)

## ABSTRACT

*This research was motivated by problems in the field, namely the lack of development of problem-solving skills in children aged 3-4 years caused by the lack of availability of learning media. The importance of developing problem-solving skills because children will find problems that must be solved with their problem-solving abilities. Problem-solving skills in children aged 3-4 years include (1) children are able to complete tasks given by the teacher; (2) the child understands the concept of wholeness of an object; (3) the child understands the pattern of the numbers he speaks; and (4) the letters or alphabets known to the learner increase. The purpose of this study was to determine the effect of busy book media implementation in developing the problem-solving skills of children aged 3-4 years in PAUD Azzahra Pandeglang City.*

*This research uses qualitative research methods with a descriptive approach. The data collection tools that the author used in this study were Observation, Interview, and Documentation. The results of this study show that busy book media affects the development of problem-solving skills in children aged 3-4 years. This is evidenced by 7 children including 3 boys and 4 girls before using the busy book there were two Undeveloped children (BB), four children Starting to Develop (MB), and one child Developing as Expected (BSH). With a percentage of BB 29%, MB 57%, and BSH 14%. Then after the busy book media was implemented, there was an increase, namely two children began to develop (MB), four children developed as expected (BSH), and one child developed very well (BSB). With a percentage of MB 29%, BSH 57%, and BSB 14%.*

**Keywords: Development; Early Childhood; Problem Solving Skills; Busy Book**

## **Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terdapat di lapangan yaitu kurang berkembangnya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun yang disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran. Pentingnya pengembangan kemampuan pemecahan masalah karena anak akan menemukan permasalahan yang harus diselesaikan dengan kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun diantaranya (1) anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; (2) anak mengerti konsep keutuhan dari suatu benda; (3) anak memahami pola bilangan yang diucapkannya; dan (4) huruf atau abjad yang dikenal peserta didik bertambah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media busy book dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang.*

*Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media busy book berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini dibuktikan oleh 7 orang anak diantaranya 3 laki-laki dan 4 perempuan sebelum menggunakan busy book terdapat dua anak Belum berkembang (BB), empat anak Mulai Berkembang (MB), dan satu anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan persentase BB 29%, MB 57%, dan BSH 14%. Kemudian setelah media busy book diimplementasikan terjadi peningkatan, yaitu dua anak mulai berkembang (MB), empat anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan satu anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan persentase MB 29%, BSH 57%, dan BSB 14%.*

**Kata Kunci: Perkembangan; Anak Usia Dini; Keterampilan Pemecahan Masalah; Busy Book**

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak dengan rentan usia 0-6 tahun (Sisdiknas, 2003). Anak Usia Dini dilihat dari tahap perkembangannya berada pada masa *golden age*. *Golden age* adalah masa keemasan anak sebagai penentu akan seperti apa ia di masa depan. Pada masa ini, anak akan mengalami perkembangan yang sangat luar biasa dan tidak akan pernah terulang kembali.

Setiap rentangan usia pada anak memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda-beda. Sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak yang berada pada rentan usia 3-4 tahun akan berbeda dengan anak di bawah dan di atas usianya. Dalam mengukur sejauh mana perkembangan anak maka tingkat pencapaian perkembangan inilah yang dijadikan sebagai rujukan (Patiung, 2019).

Acuan perkembangan anak usia dini yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini antara lain aspek nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Aspek kognitif pada anak yang memasuki usia 3 tahun berkembang secara tidak terduga dalam waktu yang relatif singkat (Saputra, 2018). Anak dapat dengan mudah menguasai berbagai keterampilan kognitif, sehingga saat ini merupakan waktu yang paling efektif untuk anak belajar banyak hal untuk mengembangkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif adalah keterampilan yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan dalam memecahkan masalah dan menyesuaikan dengan lingkungan (Knoblauch & Woolfolk Hoy dalam Anggraini, 2020).

Pemecahan masalah adalah cara berpikir anak untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui pengalaman. Kemampuan pemecahan masalah anak diperlihatkan melalui pertumbuhan kemampuan anak untuk merancang, mengingat, dan menemukan solusi untuk suatu masalah (Suwatra, 2019). Maka anak usia 3-6 tahun sudah harus mampu memperlihatkan kemampuan pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di PAUD Azzahra Kota Pandeglang pada kenyataannya ditemukan permasalahan terkait perkembangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di PAUD tersebut. Peserta didik di PAUD Azzahra Kota Pandeglang berjumlah 7 orang anak

diantaranya 3 laki-laki dan 4 perempuan dengan rentan usia 3-4 tahun. Permasalahan yang ditemukan seperti (1) Masih banyak anak mengalami kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; (2) masih banyak anak yang belum mengerti konsep keutuhan dari suatu benda; (3) masih banyak anak yang hanya sebatas mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum paham pola bilangan yang diucapkannya; dan (4) huruf atau abjad yang dikenal peserta didik masih terbatas.

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di PAUD Azzahra Kota Pandeglang. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru di PAUD Azzahra Kota Pandeglang, contohnya *busy book*. *Busy book* merupakan buku aktivitas sederhana yang didesain secara kreatif (Mufliharsi dalam Aprita & Kurniah, 2021). Penggunaan media *busy book* dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Media *Busy book* telah mendapatkan nilai 100% dari ahli media dan materi bahwa sangat valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam memecahkan masalah. Media *Busy book* ini memuat beberapa aktivitas bermain seperti *labirin ball*, *puzzle*, *maze*, *lego*, ular tangga, lingkaran warna, membuat tali jemuran, mencari kesamaan gambar, dan mencari kesamaan warna (Rahmadani dkk., 2021). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suwatra dkk (2019) pada peserta didik Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Buleleng terkait pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah, yaitu anak yang mendapatkan stimulasi melalui media *busy book* memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks dibandingkan dengan anak yang distimulasi dengan menggunakan metode konvensional pada saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media *busy book* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Objek dalam penelitian ini yaitu peserta didik PAUD Azzahra dengan rentan usia 3-4 tahun yang berjumlah 7 orang anak diantaranya 3 laki-laki dan 4 perempuan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media *busy book* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media *busy book* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang.

## **METODE PENELITIAN**

dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berorientasi pada fenomena yang bersifat alami. Metode ini menekankan pada deskripsi secara nyata tanpa ada manipulasi dan terjadi dalam situasi normal (Arikunto dalam Humaida & Abidin, 2021). Pemanfaatan metode alamiah dalam konteks khusus untuk mendeskripsikan kata-kata yang berisi tentang persepsi, motivasi, perilaku, dan tindakan subjek penelitian secara holistik untuk memahami peristiwa yang sedang dialami, merupakan penelitian kualitatif (Moleong dalam Prihatini & Mursid, 2022). Peneliti ingin mendeskripsikan pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang sebagai hasil dari penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Azzahra Kota Pandeglang. Lokasi tersebut dipilih karena dekat dengan tempat tinggal peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli. Fokus penelitian ini yaitu pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun. Jumlah objek dalam penelitian sebanyak 7 orang anak diantaranya 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek-objek tertentu. Objek pengamatan dapat berupa makhluk hidup ataupun objek alam lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti juga membuat instrument penelitian. Instrument ini sebagai media untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kegiatan tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber untuk mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung topik penelitian. Peneliti meminta guru PAUD Azzahra Kota Pandeglang untuk menjadi informan dalam kegiatan penelitian ini.

## 3. Dokumen

Dokumen adalah daftar rangkaian peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa gambar, tulisan, karya, dan lain sebagainya. Jenis dokumen yang berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan, kebijakan, dan lain-lain. Sedangkan jenis dokumen yang berbentuk gambar yaitu foto, poster, sketsa, dan lain-lain (Prihatini & Mursid, 2022). Peneliti mendokumentasikan hal-hal yang mendukung hasil penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) reduksi data. Kemudian dengan meringkas, memilih hal-hal yang penting atau mendasar saja, membuang hal-hal yang tidak termasuk dalam topik penelitian untuk mereduksi data hasil observasi, wawancara dan catatan yang dilakukan di lokasi penelitian; (2) Penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, data ini dapat disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, hubungan antar kategori, diagram, *flowchart*, dan lain-lain (Prihatini & Mursid, 2022). Penyajian data akan memudahkan pembaca untuk memahami apa yang terjadi, mengacu pada pemahaman sebelumnya dan merencanakan langkah selanjutnya yang akan dilakukan; dan (3) menarik kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan diharapkan mengandung novelty (kebaruan).

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digabungkan dan dianalisis untuk mendeskripsikan mengenai pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak dengan rentan usia 0-6 tahun (Sisdiknas, 2003). Sementara rentangan anak usia dini menurut menurut *Nasional Association For The Education Young Children (NAEYC)* yaitu 0-8 tahun (Syima, 2017).

Di samping itu, Musthafa (dalam Susanto, 2017) mendefinisikan bahwa rentan usia anak usia dini yaitu 1-5 tahun. Definisi tersebut berlandaskan pada batasan psikologi perkembangan, yaitu (1) Bayi (*infancy* atau *babyhood*) dengan rentan usia 0-1 tahun; (2) usia dini (*early childhood*) dengan rentan usia 1-5 tahun; dan (3) masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) dengan rentan usia 6-12 tahun. Anak-anak yang berada dalam pengasuhan orang tua seperti anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan batasan untuk memahami konsep usia dini (Susanto, 2017).

"*Child is father of man*" yaitu ungkapan dari Sigmund Freud yang artinya anak merupakan ayah dari manusia. Maksudnya perkembangan kepribadian individu di masa dewasa di pengaruhi oleh masa kecil individu itu sendiri. Berdasarkan ungkapan di atas, perkembangan anak di masa kecil dapat berpengaruh ketika ia dewasa. Anak secara tidak langsung menanamkan berbagai pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar kedalam dirinya. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus memahami karakteristik anak usia dini, agar perkembangan anak bisa dapat terpantau dengan maksimal (Khairi, 2018).

Berikut merupakan berbagai karakteristik menurut beberapa pendapat para ahli mengenai anak usia dini, yaitu:

1. Anak memiliki sifat yang unik, karena berasal dari latar belakang kehidupan yang berbeda sehingga masing-masing anak memiliki minat bakat, dan kapabilitas yang berbeda satu sama lain;
2. anak memiliki egosentris yang tinggi, karena anak masih berfikir searah dan cenderung lebih mengedepankan kepentingan dirinya sendiri;
3. anak usia dini lebih aktif dan energik. Anak senang mengeksplorasi lingkungan melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menantang;
4. anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias pada beberapa hal di sekelilingnya. Ketika anak menemui hal baru, maka

- mereka cenderung memperhatikan, mengkomunikasikan, dan mempertanyakan kepada orang-orang disekitarnya;
5. anak memiliki sifat eksploratif dan berjiwa petualang, karena di dorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi untuk terus menjelajah dengan mencoba dan mempelajari hal baru;
  6. anak memiliki sifat yang spontan, umumnya anak menunjukkan perilaku yang relatif asli sesuai dengan apa yang ia rasakan dan pikirkan saat itu tanpa ada yang di tutup-tutupi;
  7. anak senang berfantasi dan berimajinasi sesuai dengan apa yang ia khayalkan, lalu biasanya anak akan menceritakannya kepada orang lain. Selain itu anak juga senang mendengarkan dongeng dan cerita;
  8. anak masih mudah frustasi, kecewa, marah dan menangis ketika yang ia inginkan tidak terpenuhi;
  9. anak masih kurang mampu mempertimbangkan konsekuensi yang akan dihadapi ketika melakukan sesuatu termasuk hal-hal yang dapat membahayakan dirinya;
  10. konsentrasi yang dimiliki anak masih rendah, kecuali pada hal-hal yang menurutnya menarik dan menyenangkan;
  11. pengalaman dijadikan sebagai sumber belajar oleh anak. Anak senang belajar melalui kegiatan-kegiatan yang dapat merubah perilaku dirinya sendiri; dan
  12. Anak semakin memperlihatkan minat kepada teman sebayanya seperti mulai mau bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya. Seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan pada diri anak maka minat tersebut akan ikut meningkat (Khairi, 2018).

Berbagai aspek dalam hidup manusia berkembang pesat pada masa usia dini. Anak usia dini dilihat dari tahap perkembangannya berada pada masa *golden age*. *Golden age* merupakan periode keemasan manusia, perkembangan otak, intelegensi, karakter, daya ingat, dan berbagai potensi lainnya berkembang pesat pada periode ini. Di masa *golden age*, pendampingan dan pengarahan sangat diperlukan anak untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Pembelajaran pada anak harus disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak (Susanto, 2017).

Anak usia dini mempunyai cara belajar tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Hal tersebut dapat terjadi karena perilaku anak bertolak belakang dengan orang dewasa. Cara belajar anak harus dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan

pembelajaran pada anak usia dini, sehingga karakteristik ini harus dipahami oleh orang dewasa (Wiyani & Barnawi dalam Khairi, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Anak belajar melalui bermain;
2. anak belajar secara alamiah;
3. anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; dan
4. anak belajar paling efektif jika yang ia pelajari secara menyeluruh mempertimbangkan aspek perkembangannya, bermakna, menarik, dan fungsional (Khairi, 2018).

### **Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan dasar yang anak gunakan untuk berpikir, berkreasi dan berkarya. Keberhasilan belajar seorang anak sangat dipengaruhi oleh aspek kognitif, karena melibatkan kemampuan mengingat dan berpikir. Tujuan dikembangkannya aspek kognitif yaitu agar kemampuan berpikir pada anak berkembang dalam mengolah pemerolehan belajar, membantu mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan ruang dan waktu pada anak, membantu anak untuk mengemukakan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, dan juga melatih anak dalam menguasai kemampuan memilih, mengelompokkan, serta berpikir dengan teliti. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif secara optimal dalam diri anak akan mempermudah ia untuk mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya (Suyadi & Dahlia dalam Veronica, 2018). Proses yang memungkinkan perkembangan kognitif anak dari satu tahap ke tahap berikutnya adalah (1) Proses asimilasi yang melibatkan individu untuk mengkonstruksikan pengetahuan baru kedalam kontruksi berpikir yang sudah dimiliki sebelumnya; (2) proses adaptasi, yang melibatkan perubahan perilaku individu sebagai respon terhadap perubahan kontruksi berpikir yang telah disesuaikan dengan situasi baru; (3) proses penyeimbangan, yaitu proses dimana individu berusaha untuk menyeimbangkan interaksinya dengan lingkungan (Sutisna, 2020). Tahapan berpikir anak usia dini terbagi dalam beberapa tingkatan berdasarkan rentangan usia yaitu, (1) Rentan usia 0-18 bulan berada pada tahap *Sensorimotor*; (2) rentan usai 18 bulan-6 tahun berada pada tahap *Pra Operasional*; (3) rentan usia 6-11 tahun berada pada tahun tahap *Operasional*; dan (4) usia 11 tahun ke atas berada pada tahap *Operasional Formal* (Piaget dalam Prihatini & Mursid, 2022). Anak usia 3-4 tahun berada pada tahap *Pra Operasional*,

kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak sudah mulai terbentuk pada tahap ini. Selain itu, pada tahap *Pra Operasional* peran lingkungan seperti keluarga dan masyarakat dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Anak belajar bahasa, citra, gambar-gambar melalui lingkungan dengan cara melihat, mendengar, dan bereksplorasi (Piaget dalam Rahmadani dkk., 2021).

Pemecahan masalah adalah cara berpikir anak untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui pengalaman. Kemampuan pemecahan masalah anak diperlihatkan melalui pertumbuhan kemampuan anak untuk merancang, mengingat, dan menemukan solusi untuk suatu masalah (Suwatra, 2019). Pemecahan masalah berkaitan erat dengan pemilihan tindakan yang tepat untuk memecahkan situasi tertentu atau mengubah keadaan saat ini ke situasi yang di harapkan. Hal ini adalah alternatif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah yang di hadapi dengan merencanakan, memprediksi, membuat keputusan, bertindak, menganalisis konsekuensi dari tindakan yang telah dilakukan, dan evaluasi (Anggraini dkk., 2020).

Menurut Polya (dalam Anggraini dkk., 2020) ada 4 langkah yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah (1) memahami inti permasalahan; (2) merancang solusi; (3) melakukan perhitungan terhadap solusi; dan (4) meninjau kembali proses dan hasilnya.

Pada anak usia dini, kemampuan pemecahan masalah dapat berkembang dengan baik ketika diberikan rangsangan. Media dapat digunakan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah pada anak, karena dapat menyampaikan pesan dan isi pelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021).

### **Media Busy Book**

Nilmayani (dalam Aprita & Kurniah, 2021) mendefinisikan *busy book* sebagai alat pembelajaran berbentuk buku berbahan dasar kain flannel, berisi bermacam-macam kegiatan yang dapat dimainkan oleh anak. *Busy book* merupakan buku aktivitas sederhana yang didesain secara kreatif (Mufliharsi dalam Aprita & Kurniah, 2021). Pemanfaatan *busy book* dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai alat perantara komunikasi antara guru dengan anak dalam menyampaikan isi pembelajaran. Penggunaan *busy book* berpengaruh pada proses perkembangan anak secara efektif dan efisien, terlebih melihat dari bahan dan alat yang tidak sulit didapat pada lembaga PAUD (Annisa dalam Aprita & Kurniah, 2021).

Media pembelajaran yang dapat dipakai untuk merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah yaitu salah satunya dengan *busy book*. *Busy book* telah mendapatkan nilai 100% dari ahli media dan materi bahwa sangat valid digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam memecahkan masalah. *Busy book* ini memuat beberapa aktivitas bermain seperti *labirin ball*, *puzzle*, *maze*, *lego*, ular tangga, lingkaran warna, membuat tali jemuran, mencari kesamaan gambar, dan mencari kesamaan warna (Rahmadani dkk., 2021). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suwatra dkk (2019) pada peserta didik Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Buleleng terkait pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah, yaitu anak yang mendapatkan stimulasi melalui media *busy book* memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks dibandingkan dengan anak yang distimulasi dengan menggunakan metode konvensional pada saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Media *busy book* dibuat berdasarkan teori yang bersangkutan dengan kinerja otak, yang memfokuskan terhadap pengenalan gaya belajar yang berbasis *neurosains*. Kelebihan menggunakan media *busy book* seperti (1) Pendidik menjadi lebih mudah untuk menentukan bahan ajar dengan mengikuti aktivitas yang sudah ada pada *busy book*; (2) pendidik menjadi lebih mudah untuk mengevaluasi hasil aktivitas peserta didik, karena *busy book* memfasilitasi anak untuk mengeksplorasi kemampuannya lewat aktivitas-aktivitas yang tersedia di dalam media tersebut; (3) *busy book* dapat digunakan bagi anak yang cenderung ingin bermain sendiri, tetapi media ini tetap dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak; dan (4) *busy book* memiliki ciri khas tersendiri yaitu media yang tahan lama, tidak mudah robek, tidak mudah kusut serta mudah untuk dibawa kemana-mana. Media *busy book* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, anak akan dilibatkan langsung secara aktif dalam proses pembelajaran (Mufliharsi dalam Suwatra, 2019).

Di samping itu, ada beberapa faktor yang dapat menarik minat anak terhadap media *busy book* yaitu (1) Warna yang bervariasi; (2) memuat berbagai bentuk aktivitas; dan (3) mudah dipahami dengan baik dan sistematis (Suwatra, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Dibawah ini merupakan data perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang. Data ini diperoleh setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara mengamati anak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan wawancara dilaksanakan dengan cara melakukan tanya jawab terkait perkembangan kemampuan pemecahan masalah kepada pendidik di PAUD Azzahra Kota Pandeglang.

Berikut ini adalah tabel pedoman observasi pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang.

**Tabel 1. Pedoman Observasi Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun**

Indikator	Inisial Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasang benda sesuai pasangannya				
Anak mampu menyebutkan angka satu sampai sepuluh				
Anak mampu menyebutkan huruf tertentu dari A-Z				

- (Patiung dkk., 2019)

#### Keterangan:

BB: Belum berkembang, dalam prosesnya, anak masih membutuhkan demonstrasi atau bimbingan guru.

MB: Mulai berkembang, dalam prosesnya, anak masih membutuhkan bantuan atau pengingat dari guru.

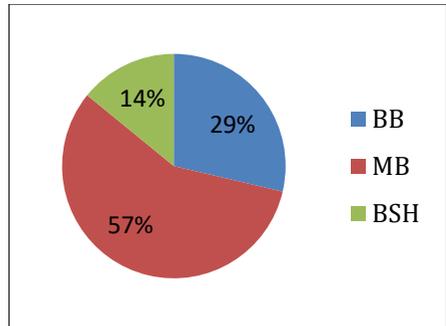
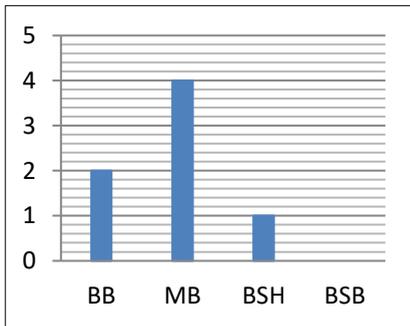
BSH: Berkembang Sesuai Harapan, anak-anak melakukannya secara mandiri dan konsisten, tanpa perlu contoh atau pengingat dari guru.

BSB: Berkembang Sangat Baik, anak sudah menyelesaikannya secara mandiri, dan bisa membantu teman yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Berikut ini adalah data perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang sebelum menggunakan media *busy book*.

**Tabel 2. Daftar Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun Sebelum Menggunakan *Busy Book***

NO	Inisial Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	IDR	BB
2	MAZ	BB
3	AN	MB
4	FMH	MB
5	MAR	MB
6	MAA	MB
7	K	BSH



**Gambar 1. Grafik Persentase Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Menggunakan *Busy Book***

Perkembangan kemampuan pemecahan masalah sebelum menggunakan media *busy book*, yaitu (1) Masih banyak anak mengalami kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; (2) masih banyak anak yang belum mengerti konsep keutuhan dari suatu benda; (3) masih banyak anak yang hanya sebatas mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum paham pola bilangan yang diucapkannya; dan (4) huruf atau abjad yang dikenal peserta didik masih terbatas.

Rincian kemampuan pemecahan masalah peserta didik PAUD Azzahra Kota Pandeglang dari 7 orang anak diantaranya 3 laki-laki dan 4 perempuan sebelum menggunakan *busy book* adalah sebagai berikut: (1) Dua anak mulai berkembang (MB); (2) empat anak berkembang sesuai harapan (BSH); dan (3) satu anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan persentase MB 29%, BSH 57%, dan BSB 14%. Data yang

disajikan sesuai dengan hasil penelitian yang telah disajikan dalam bentuk tabel dan diagram yang dituliskan peneliti diatas.

Berikut ini adalah data perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang setelah menggunakan media *busy book*.

**Tabel 3. Data Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun Setelah Menggunakan *Busy Book***

NO	Inisial Anak	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	IDR	MB
2	MAZ	MB
3	AN	BSH
4	FMH	BSH
5	MAR	BSH
6	MAA	BSH
7	K	BSB

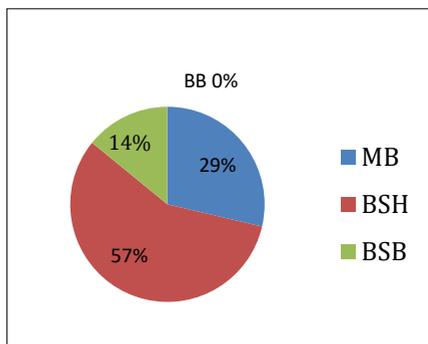
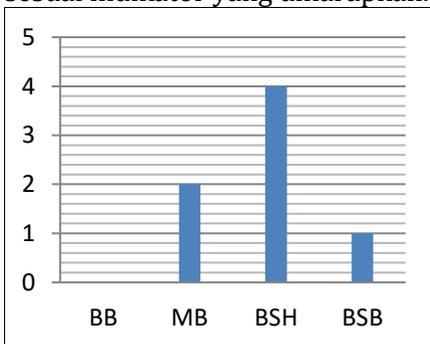
**Keterangan :**

BB: Belum berkembang, dalam prosesnya, anak masih membutuhkan demonstrasi atau bimbingan guru.

MB: Mulai berkembang, dalam prosesnya, anak masih membutuhkan bantuan atau pengingat dari guru.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan, anak-anak melakukannya secara mandiri dan konsisten, tanpa perlu contoh atau pengingat dari guru.

BSB: Berkembang Sangat Baik, anak sudah menyelesaikannya secara mandiri, dan bisa membantu teman yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.



**Gambar 4. Persentase Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun Setelah Menggunakan *Busy Book***

Peneliti mengamati anak pada saat menggunakan media *busy book*, mewawancarai guru yang terlibat, dan mengukur tingkat

pencapaian perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah dibuat. Dalam melaksanakan penilaian, peneliti dengan guru saling bekerja sama agar mendapatkan hasil yang akurat.

Perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak berkembang setelah menggunakan media *busy book*, yaitu (1) Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; (2) anak mengerti konsep keutuhan dari suatu benda; (3) anak memahami pola bilangan yang diucapkannya; dan (4) huruf atau abjad yang dikenal peserta didik bertambah.

Rincian kemampuan pemecahan masalah peserta didik PAUD Azzahra Kota Pandeglang dari 7 orang anak diantaranya 3 laki-laki dan 4 perempuan setelah menggunakan *busy book* adalah sebagai berikut: (1) Dua anak mulai berkembang (MB); (2) empat anak berkembang sesuai harapan (BSH); dan (3) satu anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan persentase MB 29%, BSH 57%, dan BSB 14%. Data yang disajikan sesuai dengan hasil penelitian yang telah disajikan dalam bentuk diagram yang dituliskan peneliti diatas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa guru di PAUD Azzahra Kota Pandeglang telah mengimplementasikan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun dengan semaksimal mungkin. Media *busy book* dapat merangsang anak lebih cepat untuk memecahkan masalah dengan cara menyenangkan, sehingga anak tidak terfokus pada penyelesaian tugas tetapi pada warna dan bentuk media tersebut (Putri dkk., 2020).

## **B. Pembahasan**

Penggunaan media *busy book* di PAUD Azzahra Kota Pandeglang merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, guru di PAUD Azzahra Kota Pandeglang berhasil mengimplementasikan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di PAUD tersebut.

Media *busy book* dimainkan oleh anak pada saat kegiatan inti pembelajaran dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Mengenalkan media *busy book***

Guru mengenalkan media *busy book* kepada anak untuk mengetahui seperti apa bentuk, warna, dan tekstur media tersebut.

31 | Ratna, Nadia, Cucu, Roudothul, Siti, Deni.

2. Menunjukkan komponen isi media *busy book*

Guru menunjukkan komponen isi *busy book* kepada anak mulai dari bentuk, gambar, dan berbagai komponen yang ada di dalam media tersebut.

3. Menjelaskan cara memainkan media *busy book*

Sebelum menjelaskan cara memainkan permainan yang ada di dalam media *busy book* pada anak, terlebih dahulu guru menyebutkan permainan-permainan pada setiap lembar di media tersebut. Misalnya, pada lembar kedua dalam media *busy book* terdapat permainan *puzzle* maka guru terlebih dahulu memberitahu nama permainan tersebut kepada anak yaitu *puzzle* kemudian barulah dijelaskan dan dicontohkan bagaimana cara memainkannya. Guru menjelaskan dan mencontohkan semua permainan yang ada di dalam media *busy book* dengan jelas dan berurutan.

4. Menghimbau anak

Setelah guru selesai menjelaskan dan mencontohkan cara memainkan permainan-permainan yang ada di dalam media *busy book*, selanjutnya guru menghimbau kepada anak untuk memainkan *busy book* secara tertib agar kualitas dan fungsi pada media tersebut tidak hilang.

5. Anak memainkan media *busy book*

Anak memainkan media *busy book* secara bergantian atau bersama-sama dengan temannya.

6. Mengingatkan anak

Guru mengingatkan anak untuk bertanggung jawab ketika menggunakan media *busy book* agar terjaga keutuhannya.

7. Memantau anak

Guru memantau aktivitas anak ketika sedang memainkan media *busy book* agar tidak terjadinya suatu hal yang tidak di inginkan.

8. Mengulas kembali

Guru memberikan umpan balik kepada anak berupa pertanyaan-pertanyaan tentang isi yang ada di dalam media *busy book* dan apa saja yang sudah anak mainkan.

9. Mejawab pertanyaan

Anak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan pengetahuan yang ia dapatkan setelah memainkan media *busy book*.

Implementasi media *busy book* di PAUD Azzahra Kota Pandeglang pada proses pembelajaran dijadikan sebagai media belajar sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berjalan yaitu permainan kesukaanku. *Busy book* tidak hanya dimainkan pada saat inti kegiatan pembelajaran, akan tetapi digunakan pada waktu di luar kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan agar anak mendapatkan banyak waktu untuk berlatih memecahkan masalah melalui media *busy book*.

Berikut adalah media *busy book* yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang.



**Gambar 2. Media *Busy Book***



**Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Bermain Media *Busy Book***

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebelum dan sesudah

anak menggunakan media *busy book* dalam proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada tujuh orang anak yaitu (1) dua orang anak berinisial IDR dan MAZ masih belum berkembang, setelah menggunakan media *busy book* kemampuan pemecahan masalah kedua anak tersebut mulai berkembang; (2) sebelum menggunakan media *busy book* kemampuan pemecahan masalah empat orang anak berinisial AN, FMH, MAL, dan MAA pada tahap mulai berkembang kemudian setelah menggunakan media *busy book* meningkat menjadi berkembang sesuai harapan; (3) anak berinisial K sebelum menggunakan media *busy book* berada pada tahap berkembang sesuai harapan meningkat menjadi berkembang sangat baik setelah menggunakan media *busy book*.

Rincian perkembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah berdasarkan tabel dan diagram sebelum dan sesudah menggunakan media *busy book* yang sudah penulis sajikan adalah sebagai berikut:

1. Anak dengan inisial IDR dan MAZ belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, belum mengerti konsep keutuhan dari suatu benda, belum memahami pola bilangan yang diucapkannya dan belum mengetahui huruf abjad meskipun sering mendengar dan melihat. Setelah guru mengenalkan media *busy book* kepada IDR dan MAZ, lalu mereka menggunakan media *busy book* pada saat kegiatan inti pembelajaran selama dua pekan terjadi peningkatan pada IDR dan MAZ yaitu mereka mulai mampu menyelesaikan tugas akan tetapi masih membutuhkan bantuan guru, mulai menunjukkan kemampuan dalam mengenal benda dengan mencocokkan benda sesuai pasangannya, mulai memahami pola bilangan yang diucapkan dan mulai mengenal beberapa huruf abjad yaitu a, b, c, d.
2. Anak dengan inisial AN, FMH, MAL, dan MAA mampu menyelesaikan tugas walaupun masih harus dibantu oleh guru, mulai mengerti konsep keutuhan dari suatu benda, mulai memahami pola bilangan yang diucapkannya dan mulai mengenal beberapa huruf abjad tertentu yang sering didengar dan dilihat. Setelah guru mengenalkan media *busy book* kepada AN, FMH, MAL, dan MAA lalu mereka menggunakan media *busy book* pada saat kegiatan inti pembelajaran selama dua pekan terjadi peningkatan pada AN, FMH, MAL, dan MAA yaitu mereka sudah mampu menyelesaikan tugas tanpa dibantu oleh guru, kemampuan dalam mengenal benda

dengan mencocokkan benda sesuai pasangannya sudah berkembang sesuai harapan, sudah memahami pola bilangan yang diucapkan dan sudah mengenal dan mengingat dengan baik beberapa huruf abjad yaitu a, b, c, d, e.

3. Anak dengan inisial K sudah mampu menyelesaikan tugas tanpa dibantu oleh guru, kemampuan dalam mengenal benda dengan mencocokkan benda sesuai pasangannya sudah berkembang sesuai harapan, sudah memahami pola bilangan yang diucapkan dan sudah mengenal dan mengingat dengan baik beberapa huruf abjad tertentu. Setelah guru mengenalkan media *busy book* kepada K lalu ia menggunakan media *busy book* pada saat inti kegiatan pembelajaran selama dua pekan terjadi peningkatan pada K yaitu ia mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan membantu temannya yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas tersebut, kemampuan dalam mengenal benda dengan mencocokkan benda sesuai pasangannya berkembang sangat baik, mampu membantu temannya memahami pola bilangan, dan membantu temannya untuk mengenal beberapa huruf abjad tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media *busy book* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun. Dengan demikian, penelitian-penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media *busy book* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini terbukti kebenarannya.

Terdapat faktor penghambat dan pendukung dalam mengimplementasikan media *busy book* di PAUD Azzahra kota Pandeglang dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun.

Di bawah ini merupakan faktor penghambat dalam mengimplementasikan media *busy book* di PAUD Azzahra adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana

PAUD Azzahra Kota Pandeglang tidak memiliki ruang kelas yang terpisah, tidak memiliki ruang guru, tidak memiliki ruang kepala sekolah, dan tidak memiliki ruang permainan *indoor*. Di dalam ruang kelas tidak memiliki rak buku, meja untuk belajar sudah tidak sempurna, penataan ruang kelas yang relatif monoton mengakibatkan anak mudah bosan dan jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di samping itu, sarana prasana yang kurang memadai membuat setiap tugas anak yang telah rampung hanya disimpan menumpuk tanpa adanya pemisah antara anak A dan anak B.

2. Kurangnya alat permainan edukatif

Kurangnya alat permainan edukatif di PAUD Azzahra Kota Pandeglang membuat anak cepat bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterbatasan ini pula yang menghambat pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Sebagai solusi atas permasalahan di atas, media *busy book* diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Media *busy book* yang digunakan merupakan hasil praktek pembuatan alat permainan edukatif peneliti yang kemudian dimanfaatkan untuk penelitin ini. Jumlah media *busy book* tidak sebanding dengan jumlah peserta didik di PAUD Azzahra Kota Pandeglang, hal ini menjadi kendala pada saat proses penelitian karena media *busy book* yang digunakan memiliki ukuran tidak besar dan akan lebih efektif jika satu media dimainkan oleh satu anak.

3. Kurangnya dukungan dari orang tua

Hambatan yang paling sulit adalah dukungan dari orang tua karena setiap tindakan yang pendidik ambil untuk setiap anak terkadang tidak di dukung oleh orang tua anak walaupun pihak sekolah telah memberikan edukasi kepada orang tua.

4. Terdapat anak yang kurang aktif

Adanya anak yang kurang aktif menjadi penghambat bagi dirinya sendiri dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, akibatnya anak tersebut memerlukan penanganan dan pendekatan yang lebih ekstra dari guru pada saat mengimplementasikan media *busy book*. Setiap anak memerlukan penanganan dan pendekatan yang berbeda pada saat mengikuti proses pembelajaran sehingga pendidik harus benar-benar membimbing anak.

Berikut ini merupakan faktor pendukung dalam mengimplementasikan media *busy book* di PAUD Azzahra adalah sebagai berikut:

1. Adanya dukungan dari pihak PAUD

Setiap adanya kegiatan atau perubahan untuk kepentingan anak belajar pihak PAUD selalu memberikan kesempatan dan dukungan kepada siapapun. Dalam pengimplementasian *busy book* ini pihak PAUD Azzahra sepenuhnya sangat mendukung.

## 2. Peran pendidik

Adanya peran pendidik yang aktif dalam membimbing anak berkembang dengan baik terlebih lagi dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik membuat setiap langkah pengimplementasian media *busy book* berjalan dengan optimal.

## 3. Peran anak

Anak-anak yang mudah menangkap setiap hal baru membuat pengimplementasian media *busy book* menjadi lebih cepat diterima dan di aplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya mereka.

## 4. Lingkungan strategis

Lokasi PAUD Azzahra di Kota Pandeglang berada pada lingkungan yang strategis dimana mayoritas masyarakat dilingkungan sekitar mendukung program pendidikan anak usia dini. Masyarakat terbuka kepada pihak-pihak yang konsen dalam membantu anak usia dini untuk mengembangkan berbagai potensi yang di milikinya, sehingga peneliti di sambut baik oleh masyarakat ketika datang ke PAUD Azzahra Kota Pandeglang.

Faktor penghambat dan pendukung yang dialami pada saat proses penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian-penelitian relevan selanjutnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

disimpulkan bahwa implementasi media *busy book* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Azzahra Kota Pandeglang. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya tahap perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada 7 orang anak yaitu 3 laki-laki dan 4 perempuan. Sebelum menggunakan media *busy book* kemampuan pemecahan masalah 7 orang anak tersebut yaitu: (1) Dua anak Belum berkembang (BB); (2) empat anak berkembang Mulai Berkembang (MB); dan (3) satu anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan persentase BB 29%, MB 57%, dan BSH 14%. Kemudian setelah media *busy book* diimplementasikan terjadi peningkatan, yaitu: (1) Dua anak mulai berkembang (MB); (2) empat anak berkembang sesuai harapan (BSH); dan (3) satu anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan persentase MB 29%, BSH 57%, dan BSB 14%.

Adapun faktor penghambat pada saat proses penelitian ini diantaranya kurangnya sarana dan prasarana, kurangnya alat permainan edukatif, kurangnya dukungan dari orang tua, dan terdapat anak yang kurang aktif. Sedangkan faktor pendukung diantaranya adanya dukungan dari pihak PAUD, peran pendidik, peran anak, dan lingkungan yang strategis.

Saran yang peneliti berikan adalah: (1) Guru hendaknya membimbing, mendampingi, dan mengarahkan anak untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah secara lebih komprehensif sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak; (2) Guru dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam dan memberikan latihan-latihan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak yang dibuat dengan cara menarik; (3) Guru harus sangat kreatif dan inovatif dalam beradaptasi dengan pembelajaran anak; dan (4) Guru dapat melibatkan orang tua dalam mengembangkan berbagai program sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperkuat dukungan teoritis atas temuan kemampuan pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat dan karuniannya artikel ini dapat terselesaikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan artikel ini, dan tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada PAUD Azzahra Kota Pandeglang sebagai lokasi penelitian, rekan-rekan yang telah melakukan penelitian sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi, dan yang terakhir peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan penuh kepada peneliti. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca aamiin.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan media busy book untuk meningkatkan kemampuan membaca awal dan perkembangan kognitif anak usia dini (studi pada anak kelompok a paud kota bengkulu). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50–63. doi:10.33369/diadi.v11i1.18368.
- Putri, E. I. E., Fikriyah, D. A., & Wahyuningsih, R. (2020). Implementasi media pembelajaran busy book untuk meningkatkan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan dikelompok a ra insan mubarak. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 55–65. Retrieved from <http://www.ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/alihsan/article/view/558>.
- Suwatra, I. W., Magta, M., Christiani, C. L. A. (2019). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan problem solving anak Kelompok a taman kanak-kanak. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 185–193. doi:10.23887/mi.v24i2.21257.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. Retrieved from <https://ejournal.iaigi.ac.id/index.php/warna/article/view/87>.

- Patiung, D., Ismawati, I., Herawati, H., & Ramadani, S. (2019). Deteksi dini pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini. *Nanake Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 25–38. doi:10.24252/nananeke.v2i1.9223.
- Rahmadani, A., Yuhastrianti, & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan media busy book untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 6(2), 20–29. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/17619>.
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan media busy book terhadap kognitif pengenalan kemampuan berhitung pada anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135–156. doi:10.21043/thufula.v9i1.10293.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192-209. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 5(1), 1560–1566. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Susanto, A. (Eds). (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sutisna, I. (2020). *Teori-teori perkembangan kognitif anak*. In : Sutisna, I., & Laiya, S. W. (Ed) *Metode pengembangan kognitif anak usia dini*,

pp. 13–19. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.

- Syima, S. (2017). Kemampuan membaca huruf abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan bahasa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–12. doi:10.35568/earlychildhood.v1i1.63.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55. doi:10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82. doi:10.21580/joece.v2i1.10346.
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok b. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. doi:10.33369/jip.5.1.31-39.