

Media Pembelajaran MEBUBO (Media *Busy Book*) Buah-Buahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Riskha Ayu Wandani

(Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

riskha.18036@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media stimulasi perkembangan kognitif anak dengan focus meningkatkan kemampuan berhitung. Penting untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak agar anak lebih percaya diri dan memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Media yang dikembangkan peneliti adalah media *Busy Book*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan atau *Research and Development (R & D)*, dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen penelitian ini berupa lembar hasil validasi ahli media, lembar hasil validasi ahli materi serta berupa hasil observasi *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 3 anak. Untuk mengetahui kelayakan media *Busy Book* dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor persentase 100% dan 100%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwasanya media *Busy Book* merupakan media yang sangat layak digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Media *Busy Book*, Perkembangan Kognitif, Kemampuan Berhitung Anak.

Abstract

This research aims to develop media to stimulate children's cognitive development with a focus on improving counting skills. It is important to stimulate children's cognitive development and counting skills so that children are more confident and have the readiness to enter the next level of education. The media developed by researchers is Busy Book media. The method used in this research is the development method or Research and Development (R & D), using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research instrument is in the form of media expert validation results sheets, material expert validation results sheets and in the form of pretest and posttest observation results. The research subjects were 3-4 year old children totaling 3 children. To determine the feasibility of Busy Book media, a validity test was carried out by media experts and material experts with a percentage score of 100% and 100%. Based on these results, it shows that Busy Book media is a media that is very feasible to use in stimulating cognitive development and counting skills of children aged 3-4 years.

Keywords : Early Childhood, Busy Book Media, Cognitive Development, Children's Counting Ability.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah orang yang berada dalam rentang usia 0 sampai 6 tahun, seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang pengembangan anak usia dini secara holistik dan integratif. Masa ini disebut sebagai masa emas atau *golden age*, yaitu masa yang sangat penting dan menentukan perkembangan kepribadian, kecerdasan, serta karakter anak di masa depan. Widayati, (2024) menjelaskan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup empat aspek utama, yaitu aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-

emosional, dan bahasa. Ia menekankan bahwa perkembangan anak bersifat menyeluruh dan saling terkait antar aspek.

Meurut Simatupang, (2024) anak usia dini merupakan periode pertumbuhan yang sangat penting karena pada masa inilah dasar kemampuan dasar seperti kemandirian, literasi dasar, dan kemampuan emosional mulai dikembangkan secara optimal dalam lingkungan pendidikan. Ia menekankan bahwa dalam praktik pembelajaran di PAUD, kemandirian anak dapat

ditanamkan melalui aktivitas rutin sehari-hari—seperti melepas dan menyimpan barang pribadi, merapikan mainan, dan mengenakan pakaian sendiri—yang konsisten dilakukan di sekolah.

Fondasi yang terbentuk pada usia dini tidak hanya memengaruhi kecerdasan intelektual, tetapi juga pembentukan karakter, moral, serta kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta semangat eksplorasi yang besar. Mereka belajar secara alami melalui bermain, interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya, serta pengalaman langsung dari lingkungan sekitarnya. Bermain, dalam hal ini, bukan sekadar hiburan, melainkan merupakan sarana penting untuk belajar yang membantu anak mengembangkan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial dan emosional.

Dalam konteks ini, peran orang tua, pendidik, dan pengasuh menjadi sangat vital. Orang tua harus mampu menciptakan lingkungan yang aman, hangat, responsif, dan juga kaya akan rangsangan positif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara maksimal. Hal ini meliputi pemberian perhatian dan cinta yang tulus, interaksi yang komunikatif dan bermakna, pembentukan perilaku yang mendukung perkembangan, serta rangsangan yang disesuaikan dengan usia dan tahapan tumbuh kembang anak. Selain itu, pemahaman yang baik terhadap kebutuhan dan karakteristik anak usia dini akan membantu orang dewasa dalam memilih pendekatan pendidikan dan pengasuhan yang tepat. Dengan memberikan perhatian dan dukungan yang optimal pada masa ini, kita turut membangun fondasi yang kuat bagi tumbuh kembang anak, yang akan berkontribusi terhadap terbentuknya generasi masa depan yang sehat, cerdas, dan berdaya saing.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Menurut Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan, anak usia dini berada dalam tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, berimajinasi, dan berpikir simbolik, namun masih bersifat egosentris dan belum mampu berpikir secara logis. Vygotsky mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dimaksimalkan melalui interaksi sosial dan bantuan dari orang yang lebih berpengalaman, yang dikenal dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menggambarkan selisih antara kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas sendiri dan

kemampuan yang dapat mereka capai ketika dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil.

Dari sudut pandang pendidikan, Montessori menekankan bahwa anak-anak adalah pembelajar aktif yang memiliki keingintahuan alami dan belajar paling baik melalui pengalaman langsung di lingkungan yang terstruktur dan mendukung kemandirian. Dengan demikian, PAUD yang berkualitas harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, memperhatikan kebutuhan perkembangan anak, serta melibatkan interaksi positif antara anak, guru dan lingkungan.

Menurut Bredekamp, (2015), PAUD yang efektif adalah pendidikan yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan memperhatikan kebutuhan individual mereka, serta mendorong pembelajaran melalui bermain dan interaksi sosial. Sementara itu, Menurut Blatchford, (2018), keterlibatan orang dewasa sangat berperan dalam proses pembelajaran anak. Hubungan interaktif yang penuh makna antara guru dan anak dapat memperkaya proses belajar serta mendorong pencapaian perkembangan anak secara lebih optimal. Pandangan ini mencerminkan pendekatan pendidikan masa kini yang mengintegrasikan teori-teori perkembangan klasik dengan praktik yang adaptif terhadap budaya dan kondisi sosial anak. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD yang berkualitas perlu dirancang secara komprehensif, mencakup seluruh aspek tumbuh kembang anak dalam suasana yang aman, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sejak dini, mencakup aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral-spiritual. Menurut Unesco, (2015), pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembelajaran sepanjang hayat dan kesejahteraan anak, sehingga pendekatannya harus bersifat holistik dan kontekstual. Blatchford juga menekankan pentingnya keterlibatan orang dewasa dalam proses belajar anak, di mana interaksi yang bermakna dapat memperkaya pengalaman belajar serta mendorong pencapaian perkembangan yang optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yakni anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, memiliki kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya, serta mampu menghadapi kehidupan di masa mendatang. Dengan demikian, PAUD tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kesiapan anak untuk berinteraksi dalam lingkungan sosialnya.

Perkembangan anak usia dini merupakan proses penting yang mencakup berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa, yang berlangsung secara holistik dan terintegrasi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sejak lahir sampai usia enam tahun. Hal ini sejalan dengan pandangan Blatchford, (2018) yang menekankan pentingnya interaksi bermakna antara anak dan orang dewasa dalam mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif dan sosial. Selain itu, Vygotsky dalam Santrock, (2013) menyoroti bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, di mana anak belajar melalui bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu, yang dikenal dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Oleh karena itu, keterlibatan aktif orang dewasa, baik guru maupun orang tua, sangat penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kemampuan berhitung pada anak usia 3–4 tahun merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang menunjukkan pemahaman awal terhadap konsep matematika dasar, seperti mengenal angka, menghitung benda, membandingkan ukuran, serta memahami konsep jumlah dan urutan. Pada tahap ini, anak mulai mampu menyebutkan urutan angka dari 1 hingga 10, mengenali simbol angka, dan menghitung jumlah benda sederhana secara langsung (*one-to-one correspondence*). Menurut Clements & Sarama, (2016), anak usia prasekolah sudah dapat memahami konsep numerik dasar melalui aktivitas bermain yang bermakna, seperti permainan menghitung, menyusun balok, atau mencocokkan benda. Selain itu, *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) menekankan pentingnya lingkungan yang kaya akan pengalaman matematis dalam kehidupan sehari-hari agar anak dapat mengembangkan pemahaman kuantitatif secara alami. Kegiatan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dalam konteks yang menyenangkan dan relevan, seperti menyortir mainan, membagi makanan ringan, atau menghitung langkah saat berjalan, karena pada usia ini anak belajar paling baik melalui eksplorasi langsung dan interaksi sosial. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan berhitung yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat penting untuk membangun dasar berpikir logis dan pemecahan masalah yang akan berkembang lebih kompleks di tahap selanjutnya.

Perkembangan matematika dasar pada anak-anak kini menunjukkan kekhawatiran, di mana banyak anak sekolah dasar bahkan prasekolah mengalami kemunduran dalam kemampuan berhitung. Setelah pembelajaran jarak

jauh selama pandemi, banyak siswa kehilangan fondasi *numerik fundamental* seperti operasi dasar, memahami pecahan, dan keterampilan memori otomatis yang penting untuk matematika tingkat lanjut. Di Amerika Serikat, misalnya, hasil NAEP menunjukkan penurunan nilai matematika tertajam dalam beberapa dekade terakhir: murid kelas empat dan delapan sekarang rata-rata setengah tahun atau lebih di belakang kurva prapandemi, dan siswa sangat muda (misalnya anak prasekolah) juga menunjukkan kesulitan yang signifikan. Dampak ini diperburuk oleh berkurangnya praktik berhitung mental karena Afrika digital dan ketergantungan pada kalkulator, serta kecemasan matematika yang meningkat, yang semakin menghambat pembelajaran anak-anak. Data UNESCO dari 2025 bahkan melaporkan bahwa 6 dari 10 anak global belum mencapai kemahiran minimum dalam membaca dan berhitung dasar, menegaskan adanya krisis pembelajaran nyata di tahap awal pendidikan.

Artinya anak-anak modern terutama generasi awal prasekolah hingga usia sekolah dasar menghadapi tantangan besar dalam membangun keterampilan berhitung dasar. Penurunan ini dipicu oleh hilangnya jam belajar langsung, gangguan pembelajaran selama pandemi, perubahan karakteristik pendidikan digital, dan tekanan emosional terkait matematika. Jika kamu ingin, aku bisa membantu menjelaskan strategi pemulihan atau program pembelajaran numerik yang efektif untuk mengatasi masalah ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan kata lain *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah metode yang dirancang untuk menciptakan produk tertentu seperti alat pembelajaran, modul, atau instrumen evaluasi serta melakukan pengujian terhadap aspek kelayakan dan efektivitas produk tersebut secara terstruktur. Dalam dunia pendidikan, *R&D* tidak hanya fokus pada pembuatan produk, tetapi juga menguji validitas melalui konsultasi dengan para ahli, uji coba terbatas di lapangan, hingga uji coba yang lebih luas.

Menurut (Branch, 2016), *R&D* sangat berguna untuk pengembangan kurikulum dan desain instruksional karena pendekatannya berbasis kebutuhan nyata di lapangan serta melalui siklus perbaikan berkelanjutan.

Di sisi lain, (Plomp & Nieveen, 2018) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan harus memenuhi tiga kriteria penting yaitu relevansi, konsistensi teori, dan efektivitas yang didukung oleh validasi empiris. Biasanya, penelitian ini menggunakan model pengembangan seperti Borg and Gall, ADDIE, atau model

4D yang ditemukan oleh Thiagarajan. Hasil dari penelitian R&D memberikan kontribusi baik secara praktis maupun teoretis, karena tidak hanya menciptakan produk inovatif tetapi juga menambah wawasan dalam literatur akademik dan praktik di lapangan melalui serangkaian proses pengujian yang mendalam. Oleh karena itu, pendekatan R&D sangat penting dalam dunia pendidikan yang terus berubah, karena dapat menjawab kebutuhan konteks peserta didik dengan cara yang ilmiah dan aplikatif.

Proses penelitian adalah serangkaian langkah yang diterapkan untuk mengumpulkan informasi dan data. Dalam studi ini, langkah-langkah yang diambil mengikuti model pengembangan ADDIE. Desain pembelajaran dikembangkan oleh Branch, (2009) menggunakan pendekatan ADDIE, di mana tahap Analisis berkaitan dengan kegiatan penelitian. Kegiatan analisis ini dapat menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Desain berarti perancangan. Pada tahap ini, terdapat rencana untuk pembuatan produk. Pengembangan adalah fase di mana produk akan dibuat dan diuji. Selanjutnya adalah Implementasi, yaitu penggunaan produk yang telah dikembangkan. Fase terakhir adalah Evaluasi. Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan, dan bertujuan untuk menilai produk yang telah dibuat serta untuk memastikan apakah produk tersebut telah memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan Sugiyono, (2019).

Subjek uji coba pada penelitian terdiri dari ahli media dan ahli materi yang akan memvalidasi kelayakan produk pengembangan MEBUBO (Media *Busy Book*) serta subjek penelitian sebagai berikut :

1. Ahli media dan ahli materi merupakan dosen PG.PAUD UNESA yang berfokus pada pengajaran pengembangan media pembelajaran dan APE
2. Subjek uji coba produk/ media pengembangan adalah anak usia dini yang berusia 3-4 tahun berjumlah 3 orang

Data yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah bersifat kuantitatif. Sesuai dengan pendapat Arikunto dalam Rohmatul dkk, (2024), penelitian kuantitatif adalah suatu metode yang berkaitan dengan pengolahan informasi melalui proses pengumpulan, penafsiran, dan penyajian data dalam bentuk angka, tabel, serta grafik. Dalam penelitian pengembangan ini, data kuantitatif mencakup hasil validasi dari para ahli media, validasi dari ahli materi, dan juga hasil observasi selama pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur proses dan kemampuan anak. Instrumen dibuat dari kisi-kisi

instrumen yang turun dari kerangka teoritis variabel peneliti. Data dari penelitian ini terkait dengan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Berikut ini merupakan instrumen tindakan uji coba yang berupa rubrik penilaian untuk mengetahui pengaruh media MEBUBO (Media *Busy Book*) dengan melihat adanya perkembangan kemampuan berhitung adalah sebagai berikut :

Tabel. Instrumen Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun

Indikator	Kriteria			
	BSB	BSH	MB	BB
Memegang alat tulis (spidol)	Anak mampu memegang alat tulis (spidol) dengan baik dan benar	Anak mampu memegang alat tulis (spidol) tetapi kurang baik	Anak mulai mampu memegang alat tulis (spidol)	Anak belum mampu memegang alat tulis (spidol)
Menarik garis sesuai perintah	Anak mampu menarik garis sesuai perintah dengan baik dan benar	Anak mampu menarik garis sesuai perintah tetapi kurang baik	Anak mulai mampu menarik garis sesuai perintah	Anak belum mampu menarik garis sesuai perintah
Berhitung 1-5	Anak mampu berhitung 1-5 dengan baik dan benar	Anak mampu berhitung 1-5 tetapi kurang baik	Anak mulai mampu berhitung 1-5	Anak belum mampu berhitung 1-5
Memasangkan gambar sesuai bayangannya	Anak mampu memasangkan gambar sesuai bayangannya dengan baik dan benar	Anak mampu memasangkan gambar sesuai bayangannya tetapi kurang baik	Anak mulaimampu memasangkan gambar sesuai bayangannya	Anak belum mampu memasangkan gambar sesuai bayangannya

Adapun kriteria kemampuan berhitung anak dalam konversi skor penilaian tersaji sebagai berikut :

Tabel. Skor dan kriteria kemampuan berhitung

Kriteria	Skor
BB	1
MB	2
BSH	3
BSB	4

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkemban Sesuai Harapan
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, hasil pengamatan selama *pretest* dan *posttest*. Kemudian data tersebut diolah dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran kelayakan produk atau media MEBUBO (Media *Busy Book*) serta pengaruh penggunaan media MEBUBO (Media *Busy Book*) sebagai media stimulasi kemampuan berhitung terlihat dari adanya perkembangan kemampuan berhitung anak dengan tercapainya indikator pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.

Untuk analisis data kuantitatif tersebut dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

Menghitung nilai rata-rata menggunakan rumusan :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka presentase

F = Jumlah nilai anak

N = Nilai Ideal x jumlah soal

Hasil data pada perhitungan diatas diolah kemudian dihubungkan dengan penetapan konversi skor penilaian. Skala skor yang digunakan adalah menggunakan skala likert berdasarkan kriteria presentase yang disesuaikan oleh Suharsimi Arikunto dalam Adhani, (2016) sebagai berikut :

Tabel. Kriteria Penilaian Presentase

SKOR PRESENTASE	KRITERIA	KATEGORI
0 % - 20 %	Tidak Baik	Tida Layak
20 % - 40 %	Kurang Baik	Kurang Layak
40 % - 60 %	Cukup Baik	Cukup Layak
60 % - 80 %	Baik	Layak
80 % - 90 %	Sangat Baik	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian media *Busy Book* (MEBUBO) ini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun didasarkan pada metode pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan dengan paparan hasil penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis capaian tahapan dalam kemampuan berhitung anak. Sehingga peneliti mengkaji aspek tujuan dan aspek pembuatan media *Busy Book* (MEBUBO) yang dapat mencapai aspek kelayakan isi, materi, serta desain.

Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti pada tahap analisis dapat digambarkan sebagai berikut :

- Pada tahap ini peneliti menganalisis aspek yang akan dikaji yaitu mengenai perkembangan kognitif yang berfokus pada pengembangan media yang dapat menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- Peneliti mengkaji standar pencapaian perkembangan anak yang didasarkan pada UU No. 137 tahun 2014

2. Design (Perancangan)

Desain merupakan tahapan kedua dari model penelitian pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini yang dilakukan yaitu merancang atau mendesain produk yang akan dikembangkan. Peneliti merancang produk *Busy Book* (MEBUBO) sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut antara lain:

- Peneliti menentukan ide produk yang akan dikembangkan yaitu dengan mengembangkan buku stimulasi kemampuan berhitung
- Peneliti menentukan media tersebut akan ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun dengan tujuan menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berhitung anak
- Peneliti menentukan materi dan nama yang akan digunakan pada media tersebut. Media tersebut bernama *Busy Book* (MEBUBO). Materi yang dipilih peneliti yaitu berhitung 1-5, menarik garis sesuai jumlah dan memasangkan sesuai dengan bayangannya sambil berhitung
- Membuat kerangka media yang dikembangkan *Busy Book* (MEBUBO)
- Merancang dan membuat desain produk *Busy Book* (MEBUBO) (pembuatan produk menggunakan aplikasi desain “Canva”).

3. Development (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan hasil rancangan. Langkah yang dilakukan yaitu dengan merealisasikan rancangan produk yang akan dikembangkan atau hasilkan. Pada tahap ini produk atau media sudah jadi sehingga produk atau media tersebut dapat di uji validasikan oleh ahli media dan ahli materi untuk dapat mengetahui kelayakan produk atau media yang telah dikembangkan.

4. Implement (Implementasi atau Pelaksanaan)

Pada tahap ini, Media *Busy Book* (MEBUBO) yang dikembangkan akan diuji coba di lapangan secara langsung. Pada penelitian ini media diuji coba pada anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 3 orang dengan dilaksanakannya kegiatan *pre-test* dan *posttest* di hari dan tanggal yang berbeda. Pada kegiatan *pretest* dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025. Sementara *posttest* dilaksanakan keesokan harinya tanggal 22 Mei 2025. Berikut ini hasil pelaksanaan kegiatan *pretest* dan *posttest* menggunakan Media *Busy Book* (MEBUBO).

a. *Pretest*

Pada pelaksanaan kegiatan *pretest*, peneliti mengamati dan menilai kegiatan KA, RT, dan EM dalam bermain perhitungan. Kemudian peneliti sebagai bentuk penguatan peneliti memberikan apresiasi kepada mereka atas hasil belajar dan bermain perhitungan. Selain itu, peneliti mencontohkan dan mengajarkan kepada KA, RT, dan EM bagaimana berhitung yang benar. Selain itu, selama pelaksanaan kegiatan bermain perhitungan, peneliti menanyakan nama buah, warna dan rasanya.

Hasil analisis dari kegiatan *pretest* yaitu diawali dengan KA dapat memegang spidol dengan baik sedangkan RT dan EM dapat memegang tetapi kurang sempurna. Pada kegiatan menarik garis dan berhitung, KA dan RT menarik garis sesuai dengan perintah tetapi dalam berhitung 1-5 kurang sempurna, sementara EM belum mampu menarik garis sesuai yang diperintahkan dan juga dalam berhitung EM masih belum bisa. Pada kegiatan memasang KA, RT, dan EM sudah bisa memasang gambar buah sesuai dengan bayangannya akan tetapi dalam berhitung KA dan RT kurang sempurna sedangkan EM belum bisa berhitung 1-5.

Ketika berhitung 1-5 KA mampu berhitung meskipun terbata-bata, lalu RT ketika berhitung mulai mampu berhitung meskipun kadang urutannya tidak benar. Sedangkan EM masih belum mampu berhitung dengan baik.

Berikut ini merupakan penilaian kemampuan berhitung selama kegiatan *pre-test* berdasarkan indikator penilaian sebagai berikut :

INDIKATOR	SKOR		
	KA	RT	EM
Memegang alat tulis (spidol)	4	3	1
Menarik garis	4	4	1
Berhitung 1-5	3	2	1
Memasangkan gambar sesuai dengan bayangannya	4	4	4
TOTAL SKOR	15	13	7
RATA-RATA SKOR	3.75	3.25	1.75
Perhitungan nilai rata-rata	$X = 15 : 4 = 3.75$	$X = 13 : 4 = 3.25$	$X = 7 : 4 = 1.75$

b. *Posttest*

Pada kegiatan *posttest* ini merupakan kegiatan bermain untuk menentukan keefektifan dan pengaruh Media MEBUBO (Media *Busy Book*) setelah dilakukan treatment dan stimulasi pada hari sebelumnya. Bermain untuk kedua kalinya, KA, RT, dan EM menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan berhitung. KA dan RT sudah lancar dalam berhitung bahkan sudah bisa berhitung mundur 5-1 sedangkan EM mulai bisa berhitung dengan baik.

Berikut ini merupakan penilaian kemampuan berhitung selama kegiatan *posttest* berdasarkan indikator penilaian sebagai berikut :

INDIKATOR	SKOR		
	KA	RT	EM
Memegang alat tulis (spidol)	4	4	1
Menarik garis	4	4	3
Berhitung 1-5	4	4	2
Memasangkan gambar sesuai dengan bayangannya	4	4	4
TOTAL SKOR	16	16	10
RATA-RATA SKOR	4	4	2.5
Perhitungan nilai rata-rata	$X = 16 : 4 = 4$	$X = 16 : 4 = 4$	$X = 10 : 4 = 2.5$

c. Hasil Pelaksanaan Kegiatan *Pretest* dan *Posttest*

Hasil analisis dari pelaksanaan kegiatan bermain *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perkembangan nilai skor rata-rata dan perkembangan kemampuan berhitung anak. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam bentuk table sebagai berikut :

No.	Nama	KB 1	KB 2	Selisi Skor Rata-Rata
1.	KA	3.75	4	0,25
2.	RT	3.25	4	0.75
3.	EM	1.75	2.5	0.75

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap pemberian nilai terhadap produk atau langkah yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga

dilakukan perbaikan setelah melakukan tahap implementasi atau pelaksanaan uji coba skala kecil ataupun skala besar. Hasil evaluasi diperlukan guna memberikan umpan balik untuk pengembangan bahan ajar. Setelah dievaluasi maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu revisi produk sesuai dengan hasil evaluasi atau sesuai dengan kebutuhan yang belum terpenuhi. Hal ini bertujuan supaya menghasilkan produk yang baik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan kegiatan ini, diharapkan tujuan belajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dapat di capai secara maksimal dan terbukti pada kegiatan *posttest* kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang signifikan.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama ini dapat disimpulkan bahwa media MEBUBO (Media *Busy Book*) dapat mempengaruhi atau menstimulus kognitif anak dan juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sehingga anak usia 3-4 tahun mampu berhitung dengan baik. Digunakan dengan baik dan rutin setiap hari mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1-5 pada anak usia 3-4 tahun.

Dengan adanya media MEBUBO (Media *Busy Book*) diharapkan orang tua dan guru dapat memanfaatkan dengan baik sehingga dapat menstimulus anak dan juga dapat membuat kreasi yang lebih kreatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama kemampuan berhitung anak sehingga anak berkembang sesuai dengan usianya

DAFTAR PUSTAKA

- Amaris, D. U., Rakimahwati, R., & Marlina, S. (2018). Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.24114/jud.v4i2.12099>
- Febrisia, T., & Hadiyanto, H. (2023). Pengembangan *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4741–4751. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4837>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Grunt, E. (2022). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Education. *The Globalization of Early Childhood Curriculum*, 53–76. <https://doi.org/10.4324/9781003274865-4>
- Hayati, T., Nursihah, A., & Nur Silviani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Gunung Djati Conference*, 13, 149–155. <https://conferences.uinsgd.ac.id/>
- Santrock, J. W. (2013). Life-Span Development. In *Erlangga* (Vol. 44, Issue 8). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Shonkoff, J. P., Garner, A. S., Siegel, B. S., Dobbins, M. I., Earls, M. F., McGuinn, L., Pascoe, J., Wood, D. L., High, P. C., Donoghue, E., Fussell, J. J., Gleason, M. M., Jaudes, P. K., Jones, V. F., Rubin, D. M., Schulte, E. E., Macias, M. M., Bridgemohan, C., Fussell, J., ... Wegner, L. M. (2012). The lifelong effects of early childhood adversity and toxic stress. *Pediatrics*, 129(1). <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2663>
- Siraj-blatchford, I. (2018). *Thinking in early childhood education: A Vygotskian perspective*. June 2009.
- Simatupang, N.D. (2024). *Penanaman Kemandirian pada Anak Usia Dini di Sekolah*. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*.
- Sue Bredekamp. (2015). *Effective Practices in Early Childhood Education*.
- Widayati, S. (2024). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.