



## PENGEMBANGAN MEDIA BUKU AKTIVITASKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B

Liza Natalia<sup>1</sup>, Fahrudin<sup>2</sup>, Ika Rachmayani<sup>3</sup>

Universitas Mataram

[Lizzanatalia10@gmail.com](mailto:Lizzanatalia10@gmail.com)<sup>1</sup>, [fahrudin.fkip@unram.ac.id](mailto:fahrudin.fkip@unram.ac.id)<sup>2</sup>, [ikarachmayani.fkip@unram.co.id](mailto:ikarachmayani.fkip@unram.co.id)<sup>3</sup>

Riwayat Artikel

Diterima: 15 Oktober 2024

Direvisi: 11 November 2024

Publikasi: 15 Agustus 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, keefektifan pada media yang dikembangkan yakni media Buku Aktivitasku untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B TKN Pembina Dewi Kayangan. Kebaharuan penelitian ini yakni lebih spesifik mengangkat konsep sehari-hari anak serta material media yang digunakan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Dengan Teknik analisis data yakni menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menguji kevalidan dari media dan menggunakan rumus persentase kevalidan. Hasil penelitian yaitu validator media mendapatkan skor 100%, validator materi mendapatkan skor 95,5%, validator respons peserta didik pada tahap I memperoleh rata-rata 58,7%, validator respons siswa pada tahap II memperoleh rata-rata 74,03%. Kriteria penilaian media yang digunakan termasuk kategori sangat layak terhadap media yang dikembangkan. Media Buku Aktivitasku termasuk sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media Buku Aktivitasku yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** buku aktivitasku, kemampuan kognitif, media pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sendiri merupakan awal dari perkembangan seorang manusia yang menempati fase utama. Pada masa ini disebut *golden age*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat. Novitasari (2017) mengatakan kualitas perkembangan anak khususnya kognitif sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Anak membutuhkan stimulasi yang tepat karena jika anak mendapatkan stimulasi dan rangsangan yang tepat dan optimal, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar terhadap perkembangan aspek kemampuan kognitif, motorik, sosio-emosional, agama, moral dan bahasa. Aspek kognitif berperan penting guna menunjang anak untuk memiliki pengetahuan yang luas, serta diperlukan oleh anak dalam rangka untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak lihat, dengar dan rasa, melalui pancaindra yang dimilikinya. Adapun kegiatan kognitif yang dapat dilakukan, seperti membaca buku cerita, menggambar dan mewarnai, bermain *puzzle* atau lego, mengelompokkan benda, berhitung dan tentu masih banyak lagi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.



Meningkatkan kemampuan kognitif anak sendiri dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran. Secara harfiah media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Menurut Gagne dalam Ummysalam A.T.A Duludu (2017) mengatakan bahwa media segala di sekitar siswa yang dapat memberikan semangat belajar. Sedangkan Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi secara terencana sehingga dapat digunakan secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Falahudin (2014) yang mengatakan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada penerima informasi. Selain itu, Winkel dalam Krismanto (2016) mengatakan media pembelajaran sebagai suatu sarana non-personal yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau penyampai pesan kepada penerima pesan agar tercapai sasaran yang ingin dicapai secara maksimal. Penggunaan media Buku Aktivitasku diharapkan dapat membantu guru maupun orang tua dalam membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya serta dalam menyampaikan materi dan memberikan suasana yang berbeda selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi sebelumnya yang telah dilakukan pada Oktober 2023 di Dusun Lengkekun, Desa Kayangan, Kec. Kayangan, Kab. Lombok Utara mengenai kemampuan kognitif anak. Beberapa rangkaian tes yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan kognitif anak, dengan hasil observasi tersebut menunjukkan kurangnya kemampuan kognitif pada anak dikarenakan kurangnya stimulasi pada anak dan terlihat banyak anak memilih memainkan *handphone* ketika mereka memiliki banyak waktu senggang di rumah. Observasi lanjutan yang telah dilakukan pada Oktober 2023 di TKN Pembina Dewi Kayangan dengan melakukan wawancara pada salah satu guru yang merupakan wali kelas TK B mengatakan “*memang di kelompok A maupun B ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya kurang, seperti ketika menyusun balok ada anak yang lamban dalam menyusun dan juga beberapa anak pada kelompok A maupun B tidak terlalu minat terhadap kegiatan- kegiatan kognitif yang ada*”

Melihat permasalahan yang ada, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif berupa media Buku Aktivitasku. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu guru dan anak dalam meningkatkan kognitif. Buku Aktivitasku sendiri dikembangkan sesuai dengan kehidupan sehari- hari anak, sehingga anak merasa tidak asing dengan materi yang ada, dan kegiatan- kegiatan yang ada juga cukup menarik bagi anak.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran seperti Buku Aktivitasku telah dibuktikan dari berbagai hasil penelitian yang dapat mendukung pengembangan media Buku Aktivitasku. Menurut hasil penelitian dari Septri Yuliana dengan judul Pengembangan Media Buku Bergambar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini, dengan hasil respon pendidik 3,57 dengan kategori “sangat menarik”, respon peserta didik 3,57 dengan kategori “sangat menarik”, validasi ahli media bagian cover 3,62 dengan kategori “sangat menarik”, sedangkan bagian tampilan 3,5 dengan kategori “sangat menarik”.

Selanjutnya, hasil penelitian oleh Aulia Annisa dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Dengan hasil



penilaian oleh ahli media menunjukkan skor 3,6 dengan kriteria “Sangat Baik”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 4,0 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Terdapat persamaan di antaranya sama- sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yakni mengenai media pembelajaran bergambar dan kreatif berupa Busy Book, serta hasil penelitian yang sama dengan hasil validasi yang baik. Selain itu, metode penelitian yang digunakan juga sama sehingga diharapkan menjadi acuan dalam penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media buku aktivitasku untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TKN Pembina Dewi Kayangan. Mengacu dari penelitian sebelumnya, pada penelitian ini terdapat perbedaan yakni dari segi penggunaan bahan, materi yang digunakan, item-item pendukung yang digunakan serta penelitian ini menggunakan konsep materi yang dekat dengan kehidupan sehari- hari anak.

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Buku Aktivitasku untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, untuk mengetahui hasil keefektifan media Buku Aktivitasku sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui hasil kepraktisan media Buku Aktivitasku sebagai media pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Gay dalam Hanafi (2017) mengatakan penelitian pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*) penelitian ini dilakukand di TKN Pembina Dewi Kayangan. Objek dari penelitian ini yakni media pembelajaran Buku Aktivitasku. Tehnik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan media memperoleh hasil uji validasi media dan uji validasi materi yang dilakukan oleh para ahli, memperoleh nilai dan kategori sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Per Aspek	Skor Maksimal
1.	Warna media	4	4
2.	Materi media	12	12
3.	Kualitas media	28	28
4.	Teks media	16	16
Jumlah		60	60
Persentase		$P = \frac{60}{60} \times 100 = 100\%$	
Kategori		Sangat layak	



Berdasarkan pada tabel 1 di atas data yang diperoleh dengan persentase 100% menunjukkan media buku aktivitasku sangat valid sehingga sangat layak digunakan pada pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

No.	Indikator aspek penilaian	Per Aspek	Skor Maksimal
1.	Materi sesuai tujuan pembelajaran	34	38
2.	Materi sesuai standar TP anak	4	4
3.	Materi dikemas dengan menarik	4	4
Jumlah		42	44
Persentase		$P = \frac{42}{44} \times 100 = 95,4\%$	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa kelayakan penyajian diperoleh dengan skor 44 dengan persentase 95,4% dengan kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran.

Sedangkan uji coba media yang telah di validasi oleh validator untuk mengetahui kemampuan kognitif dilakukan sebanyak 2 tahap pengembangan, data pada uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Uji Coba Tahap I

**Tabel 3 Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Tahap I**

Nama Siswa	KN	HK	AL	MA	AQ	NL	AN	AR	IN	ND
Skor	39	38	37	37	32	29	38	38	34	30
Persentase	65%	63,3%	62%	62%	53,3%	48,3%	63,3%	63,3%	57%	50%

Berdasarkan data uji coba tahap I di atas nilai kemampuan kognitif pada anak kelompok b mendapatkan nilai rata-rata yakni 58,7%. Pada uji coba tahap I, media mendapatkan masukan dan saran dari guru sehingga media di revisi kembali lalu di terapkan pada uji coba tahap II.

#### 2. Uji Coba Tahap II

Selanjutnya dilakukan uji coba tahap II untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Berikut data hasil uji coba tahap II :

**Tabel 4. Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Pada Tahap II**

Nama Siswa	KN	HK	AL	MA	AQ	NL	AN	AR	IN	ND
Skor	49	46	44	45	41	41	53	44	40	39
Persentase	82%	77%	73,3%	75%	68,3%	68,3%	88,3%	77%	67%	65%

Berdasarkan data uji coba tahap II di atas nilai kemampuan kognitif pada anak kelompok b mendapatkan nilai rata-rata yakni 74,03%. Dengan adanya peningkatan tersebut maka media buku aktivitasku efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## B. Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan Buku Aktivitasku sebagai sarana pendidikan di TKN Pembina Dewi Kayangan. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan media Buku Aktivitasku, yaitu:



## 1) Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan kegiatan pembuatan produk awal media Buku Aktivitasku. Setelah produk awal media Buku Aktivitasku dikembangkan, sesuai dengan perencanaan atau desain sebelumnya, maka tahap selanjutnya adalah melakukan proses validasi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan serta masukan dari media yang dikembangkan menurut ahli media maupun ahli materi.

### a. Validasi Media

Validasi media Buku Aktivitasku dilakukan oleh ahli media dengan melibatkan guru wali kelas pada kelas kelompok B dan memberikan saran berupa penggunaan material pada media. Ahli media oleh dosen sendiri menilai 4 aspek yakni warna media, materi media, kualitas media dan teks pada media.

Aspek pertama adalah warna media. Warna yang digunakan pada media Buku Aktivitasku menggunakan warna yang jelas sehingga tidak menyebabkan kebingungan pada saat melihat media. Warna yang digunakan pada media yakni merah, hijau, *pink*, kuning, biru. Warna yang digunakan akan lebih memudahkan peserta didik untuk memperhatikan media.

Aspek kedua yakni materi media. Materi pada media Buku Aktivitasku sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada. Di mana isi kegiatan pada media mencakup perkembangan kognitif anak yang akan dicapai.

Aspek ketiga yakni kualitas media Buku Aktivitasku yang dikembangkan memiliki kualitas yang jelas dan rapi. Media Buku Aktivitasku memiliki ukuran 23x23 cm sehingga dengan ukuran tersebut peserta didik akan lebih mudah membawa media tersebut ke mana saja. Serta bentuk dari item- item yang ada pada media sesuai dengan keadaan nyata, sehingga peserta didik lebih dapat memahami konsep dari media Buku Aktivitasku. Hal ini berdasarkan pada penilaian ahli media yang memperoleh persentase yakni 100%% artinya sangat layak untuk digunakan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media Buku Aktivitasku sangat baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aspek keempat yakni teks pada media. Teks pada media Buku Aktivitasku disesuaikan dengan ukuran dari media, di mana tidak terlalu kecil dan besar. Sehingga memudahkan anak ataupun pendamping dalam melihat teks yang ada. Serta kalimat perintah yang digunakan diatur sedemikian rupa sehingga pendamping tidak keliru dalam membaca arahan kalimat perintah yang ada.

Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh yakni 100% maka media Buku Aktivitasku yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Erfan (2020) di mana bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan keinginan anak untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan kebosanan pada anak. Tingkat validasi media diukur menggunakan skala penilaian di mana data yang diperoleh dari angket berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.



#### b. Validasi Materi

Validasi media Buku Aktivitasku dilakukan oleh ahli media dengan menilai 3 aspek yakni materi sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan standar TP anak dan materi dikemas dengan menarik. Dengan isi materi berupa berhitung, mengklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk dan fungsi, menjumlahkan, mengurutkan benda dari terkecil ke terbesar, dst. Hal ini untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana.

Validasi kelayakan penyajian materi dan isi materi pada media Buku Aktivitasku. Dengan penyajian materi yang menarik pada media artinya sangat layak digunakan karena materi media sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat pada media Buku Aktivitasku. Hasil validasi yang diperoleh yakni 95, 4% dengan kategori sangat valid dengan demikian materi yang disajikan dalam media sangat layak digunakan. Selama proses validasi materi, media mendapatkan saran dan masukan dari dosen. Salah satu masukannya yakni mengenai cara penyajian isi materi terkait gambar buku, di mana pada awalnya gambar buku ditumpuk- tumpuk lalu media mendapatkan saran yakni gambar buku ditumpuk- tumpuk tersebut diubah menjadi berjejer. Hal ini dikarenakan untuk mempermudah anak untuk berhitung dan anak merasa tidak kebingungan melihat gambar buku tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget pada teori perkembangan kognitif di mana menurut Piaget, anak-anak pada tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun) cenderung mengalami kesulitan dalam memahami prinsip konservasi, termasuk konservasi jumlah. Jika benda atau gambar ditumpuk, anak mungkin kesulitan menghitung secara akurat karena mereka terfokus pada penampilan visual (misalnya, ketinggian tumpukan) dan bukan pada jumlah benda. Ini menunjukkan keterbatasan dalam memahami bahwa jumlah benda tetap sama meskipun disusun atau diatur secara berbeda.

Media Buku Aktivitasku yang telah dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya terkhususnya kognitif pada peserta didik. Karena dengan stimulasi dan rangsangan yang diberikan kepada peserta didik tentu dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik secara optimal. Sejalan dengan itu, Novitasari (2017) mengatakan kualitas perkembangan anak khususnya kognitif sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Anak membutuhkan stimulasi yang tepat karena jika anak mendapatkan stimulasi dan rangsangan yang tepat dan optimal, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal.

## 2) Penerapan

Penerapan media Buku Aktivitasku dilakukan dengan melibatkan peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Wibowo (2016) keterlibatan peserta didik dalam belajar, tentunya dapat membuat peserta didik lebih efektif dalam proses pembelajaran. Penerapan media Buku Aktivitasku dilakukan dengan dua kali uji coba, di mana pada uji cobanya dibentuk beberapa kelompok kecil. Setiap anak akan menyelesaikan semua kegiatan yang ada pada media.

Berdasarkan pada hasil uji coba produk diperoleh rata- rata hasil respons peserta didik pada tahap I yakni 58,7% dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada uji coba tahap II



memperoleh rata-rata yakni 74,03% dengan kategori baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3) Evaluasi

Tahap terakhir yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah produk atau media yang sedang dikembangkan berhasil, sesuai dengan rancangan awal atau tidak. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan sebelumnya yakni validasi media, validasi materi, dan respons peserta didik. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 100% sedangkan validasi materi diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 95,4%, serta respons peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase yakni pada tahap I 58,7% dan pada tahap II 74,03%

Berdasarkan hasil validasi media, materi, respons peserta didik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Buku Aktivitasku sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelompok B.

## 4. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan dan hasil penelitian data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Perencanaan produk media Buku Aktivitasku melalui beberapa tahapan yaitu: (a) perancangan materi, yakni menganalisis dan menetapkan materi yang akan disampaikan melalui media Buku Aktivitasku, (b) perancangan produk, yakni merancang produk awal media Buku Aktivitasku sehingga akan dikembangkan menjadi media yang layak digunakan dalam pembelajaran, (c) penetapan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan rancangan awal produk media Buku Aktivitasku.
- 2) Uji validasi media oleh validator memperoleh nilai rata-rata persentase 100% dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa media Buku Aktivitasku sangat layak digunakan. Selain itu, uji validasi materi yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata persentase 95,4%. dengan hasil tersebut menunjukkan materi dari media sangat layak digunakan. Sehingga media Buku Aktivitasku layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B. Akan tetapi, peneliti mendapatkan masukan terkait bahan yang digunakan serta penggunaan warna pada media.
- 3) Efektivitas media bisa dilihat berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan I dengan persentase kemampuan kognitif sebesar Pada tahap pengembangan II dengan persentase kemampuan kognitif sebesar 74,03%. Dengan adanya peningkatan tersebut maka media buku aktivitasku efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 4) Kepraktisan media bisa dilihat berdasarkan kemudahan peserta didik dalam menggunakan media seperti media tidak memerlukan waktu yang berlebihan ketika mempersiapkan media. Maka media Buku Aktivitasku praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Affandi, Hernadi. 2017. Tanggung Jawab Negara Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Menurut Undang- Undang Dasar Tahun 1945. *Jurnal Hukum Positum*, vol. 1 no. 2



- Aprita, Nur., Kurniah, Nina. 2021 Pengembangan Media Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Astini, B.N., Rachmayani, Ika., I.N Suarta., Nurhikma, Ruri. 2023. Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 5- 6 tahun di TK Kretiva. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*. Vol.4 No.2.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish: Yogyakarta
- Fahrudin, F., Nurhasanah, N., Astini, B.N., & Sonia, G. 2022. Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK se-Kecamatan Labuhan Haji Tahun 2021. *Indonesia Journal of Elementary and Childhood Education*. 3(2), 453-460
- Falahuddin. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104- 11
- Febrianti, R., I.N Suarta, & Jaelani, A.K. 2023. *Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B*. Universitas Mataram. Mataram
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishinh : Medan
- Krismanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Jawa Timur
- Kurniasih, I. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Kata Pena: Surabaya
- Lailan, Alfina. 2023. Urgensi Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*
- Rahayu, Dwi Istati. 2018. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gunung Sari: FKIP Universitas Mataram
- Ramdayani, D., Fahrudin, F., Nurhasanah, N., & Karta, I.W. 2020. Pengembangan Media FlashCard untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (studi kasus anak usia 4-5 tahun) di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesia Journal of Elementary and Childhood Education*.1(4), 139-145
- Rahmat, Arofah Hari Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*. doi: 10.21070
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharson, R. & Hasanah H. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Tengah: Pustaka Abdi
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Toyba Humaida, Rafka. 2021. Penggunaan Media Busy Book pada Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. Vol.9, issue 1. Doi: 10.21043
- Yuliana, Septri. 2020. *Pengembangan Media Buku Bergambar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Islam. Lampung