



Pengembangan *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

Tasia Febrisia^{✉1}, Hadiyanto²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.4837](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4837)

Abstrak

Kemampuan anak dalam mengenal konsep berhitung masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan Berhitung yang Valid, Praktis dan Efektif sehingga dapat dimanfaatkan Guru dan Orangtua dalam menstimulasi perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan analysis, desain, development, implementation dan evaluation (ADDIE). Proses uji yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap Media *Busy Book*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media *Busy Book* dirancang membentuk 1 buku yang utuh. Media *Busy Book* terdiri dari permainan mengurutkan bilangan, berhitung, mencocokkan benda dan bilangan. Selain itu kemampuan matematika lainnya seperti mengenal berbagai bentuk pola dan warna yang ada pada media *Busy Book*. Kegiatan bermain menggunakan media ini berupa menempel dan melepaskan angka, menghitung jumlah benda yang tersedia sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *busy book; kemampuan berhitung; anak usia dini*

Abstract

Children's ability to recognize the concept of counting is still lacking. This study aims to produce a *Busy Book* to improve valid, practical and effective numeracy skills so that teachers and parents can use it to stimulate children's development. This study uses a Research and Development (R&D) approach with an analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE) development model. The test process carried out in this study is to test the validity, practicality and effectiveness of the Media *Busy Book*. The results of this study indicate that Media *Busy Book* is designed to form 1 complete book. The *Busy Book* media consists of games to sort numbers, count, match objects and numbers. Besides that, other mathematical abilities such as recognizing various forms of patterns and colors that exist in *Busy Book* media. Playing activities using this media are in the form of sticking and releasing numbers, counting the number of objects available so that children are active in the learning process.

Keywords: *busy book; count skills; early childhood*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jadi sangat berarti mengingat kemampuan kecerdasan serta dasar-dasar sikap seorang tercipta secara pesat pada usia dini ataupun yang diucap selaku *the golden age* (usia emas) (Khairi, 2018). PAUD ialah salah satu jenjang yang sangat memastikan arah masa depan anak dalam penyiapan bekal anak merambah pendidikan bawah, pendidikan menengah serta pendidikan besar, apalagi hendak memberi warna segala kehidupannya nanti. Pendidikan yang pas hendak tingkatan segala aspek pertumbuhan anak secara maksimal (Suryana, 2016).

Salah satu bentuk lembaga PAUD jalur formal adalah Taman Anak-anak (TK) dan Raudatul Athfal (RA). TK maupun RA ini melayani anak yang berusia 4 hingga 6 tahun dengan tujuan untuk tingkatan keahlian anak dengan menitik beratkan pada keseluruhan aspek perkembangan, yang terdiri dari nilai moral dan agama, bahasa, social emosional, kognitif dan raga motoric (Suryana, 2021). Oleh sebab itu, Pendidikan TK memiliki peran yang sangat berarti buat tingkatan seluruh keahlian yang ada pada anak dengan maksimal (Holis, 2017)

Salah satu aspek pertumbuhan yang butuh distimulasi merupakan aspek kognitif. Kognitif sangat erat kaitannya dengan berpikir secara analisis (Muncarno & Yulina, 2017). Kognitif ialah sesuatu aktivitas ataupun kegiatan berpikir tentang pengetahuan semacam mengingat, menyimpulkan, mengkategorikan, membongkar permasalahan, menghasilkan serta berfantasi (Sujiono, 2011) Pertumbuhan kognitif jadi salah satu aspek kecerdasan otak anak. Salah satu aspek kecerdasan anak tersebut merupakan kecerdasan matematika (Lince, 2011).

Keahlian matematika berarti buat ditingkatkan sebab bisa pengaruhi kecerdasan yang lain. Kecerdasan Matematika ialah keahlian memahami angka/ bilangan dengan baik dan mempunyai pola pikir alamiah dan logis (Nurtiani & Sheilisa, 2017). Anak-anak yang mempunyai tingkatan kecerdasan logika matematika yang besar hendak peka dengan angka bilangan dan bisa dengan gampang membongkar perkara dalam kehidupan tiap hari (Harahap & Suryana, 2019). Kecerdasan matematika berhubungan dengan angka serta pengolahannya. Pendidikan matematika anak usia dini sebaiknya diawali dari konsep berhitung (Suryana, 2017).

Berhitung merupakan keahlian bawah dalam pendidikan matematika. Berhitung ialah keahlian yang berhubungan dengan konsep bilangan (Delfia & Mayar, 2019) Dalam kurikulum 2013 PAUD dipaparkan, kalau anak wajib menggapai sebagian perihal berarti dalam konsep berhitung, diantaranya: mengatakan lambang bilangan 1 s/d 10, memakai lambang bilangan buat berhitung, serta memasang lambing bilangan dengan bilangan. Berhitung ialah salah satu keahlian matematika bawah yang wajib dipunyai anak selaku bekalnya di jenjang pendidikan selanjutnya. Pada mulanya anak distimulasi buat memahami bilangan, angka serta pembedahan bilangan. Belajar membilang, memahami angka, serta berhitung secara bertahap akan cocok bagi pertumbuhan mental anak. Anak juga belajar menghubungkan benda nyata dengan berbagai symbol matematika (Wajannati, 2016)

Guru harus paham konsep matematika sederhana yang cocok untuk anak usia dini, terutama berhitung. Beberapa hal diantaranya yaitu cara pengenalan agar dapat melatih anak mengenal angka, berhitung dan menghubungkan bilangan dengan jumlah benda (Sapriani, 2019). Pembelajaran berhitung anak sebaiknya dilakukan dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Pembelajaran berhitung menggunakan benda kongkrit akan membantu anak memahami konsep dasar berhitung dengan mudah, sehingga anak memperoleh pengetahuan secara langsung dan pengetahuan yang berarti (Nasution et al., 2019).

Pada umumnya, anak sudah angka 1 sampai 10 dalam kehidupannya sehari-hari namun anak mengalami kesulitan apabila dihadapkan pada kegiatan berhitung yang sesungguhnya. Hal tersebut ditemukan pada observasi di Taman Kanak-kanak Islam Excellent, beberapa anak dapat mengucapkan angka 1-10 dengan baik namun anak kesulitan dalam mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan anak. Selain itu penggunaan media

manual seperti majalah menjadikan pembelajaran berhitung anak kurang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang menarik dalam pengenalan konsep berhitung anak.

Penggunaan media yang menarik menjadi salah satu factor penentu yang penting dalam pembelajaran konsep berhitung anak (Prakarsi et al., 2020). Salah satu media yang digunakan buat meningkatkan keahlian berhitung pada anak ialah dengan memakai media *busy book* (Yulia & Wirman, 2020). Bagi Pangesti et al. (2019) *Busy Book* ialah suatu media pendidikan yang interaktif dibuat dari kain(paling utama flannel) yang dibangun jadi suatu novel dengan warna warna terang, berisi kegiatan game simpel. Setiap lembaran *Busy Book* memberikan anak tantangan berupa kegiatan bermain dengan angka yang menyenangkan sehingga anak mengenal angka dan perhitungan menggunakan angka.

Fitriyah et al. (2021) menyatakan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan media busy book dapat meningkatkan perkembangan motoric halus anak. Hal ini dilihat dari hasil penelitian media busy book mendapatkan penilaian dari ahli materi yang menunjukkan kriteria sangat baik menunjukkan presentase 82%. Skor oleh ahli media dengan kriteria sangat baik dengan presentase 92%. Uji coba lapangan produk media busy book diujikan kepada 8 peserta didik ant class (Kelompok A) dan direspon oleh guru kelas serta pendidik sebagai user di TK Ceria Demangan Yogyakarta, hasil dari tahap uji coba menunjukkan 50% anak didik mendapatkan kategori "Sangat Baik" dan 50% anak didik mendapatkan kategori "Baik". Kesimpulannya adalah media bermain busy book layak digunakan.

Mufliharsi (2017) Menjelaskan bahwa melalui peran para guru PAUD dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan media *busy book*. Luaran yang akan dihasilkan adalah berupa *busy book*, yakni buku yang terbuat dari kain yang dijahit kemudian secara kreatif didesain sebagai alat peraga dalam menyampaikan kosakata yang ingin diajarkan, antara lain: *animals, numbers, colors, dan shapes*.

Sedangkan menurut hasil penelitian dari (Bakhtiar, 2022) membuktikan bahwa Berdasarkan hasil analisis data dan uji coba dalam penelitian ini dilakkan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Busy Book* untuk materi membilang benda memenuhi kriteria baik. Kriteria tersebut diantaranya: a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator memperoleh nilai presentase rata- rata 86,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, b) media pembelajaran dikatakan praktis apabila para validator menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi, c) dikategorikan efeektif dengan memperoleh nilai ketuntasan belajar klasikal 100% dan hasil nilai presentase angket respon peserta didik atau orang tua terdapat media pembelajaran *Busy Book* sebesar 90,66%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Busy Book* ini efektif digunakan dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan uraian diatas diperkuat dnegan penelitian yang relevan diharapkan media *busy book* dapat didesain sesuai kebutuhan anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Penggunaan media *Busy Book* yang menarik akan mendorong anak dalam belajar berhitung seperti mengenal berbagai bentuk pola dan warna. Media ini didesain untuk anak bisa bermain seperti menempel dan melepaskan angka, menghitung jumlah benda yang tersedia sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran.

Metodologi

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak dengan menggunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.. Pengembangan dalam penelitian ini dalam bentuk benda berupa media pembelajaran. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE).

Media ini dibuat berbentuk buku dengan bahan buku terbuat dari karton tebal yang dilapisi kain flannel dengan berbagai warna. Media *Busy Book* ini dirancang menjadi lembaran-lembaran membentuk 1 buku yang utuh untuk meningkatkan kemampuan

berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Media *Busy Book* bisa digunakan kapan saja dan dimana saja dengan mudah. Media *Busy Book* terdiri dari permainan mengurutkan bilangan, berhitung, mencocokkan benda dan bilangan. Selain itu kemampuan matematika lainnya seperti mengenal berbagai bentuk pola dan warna yang ada pada media *Busy Book*. Kegiatan bermain menggunakan media ini berupa menempel dan melepaskan angka, menghitung jumlah benda yang tersedia sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran.

Analisis Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan produk. Pengembangan produk dimulai dengan kurangnya pembelajaran yang selama ini diterapkan terutama untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak. Masalah bisa terjadi karena kurangnya fasilitas untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang menarik bagi anak. Analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam hal observasi dan wawancara.

Rancangan. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, dan merancang perangkat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan desain konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya. Perancangan produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan Media *Busy Book* untuk meningkatkan kecerdasan berhitung sebagai berikut

Pengembangan. Ada tahap ini mulai merealisasikan perancangan menjadi sebuah produk yang siap diimplementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Produk yang akan dikembangkan akan diteliti oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat digunakan dengan baik dan semua komponen dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian produk dikonsultasikan ke dosen ahli dan guru sebelum diujicobakan. Saran dan masukan yang diperoleh merupakan revisi atau perbaikan produk yang dikembangkan.

Penerapan. Tahap implementasi dilakukan dengan menyiapkan produk Pengembangan Media *Busy Book* setelah direvisi sesuai arahan ahli dan dinyatakan layak oleh pakar dan diujicobakan pada guru dalam kegiatan pembelajaran, kemudian guru mengevaluasi Pengembangan Media *Busy Book* untuk mengetahui kelayakan pengembangan Media *Busy Book* saat digunakan oleh anak dan respon anak setelah bermain. Hasil penilaian dan tanggapan guru ditindaklanjuti pada tahap evaluasi.

Evaluasi. Tahap ini melaksanakan kegiatan evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembangunan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna atau anak. Revisi dilakukan sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen dalam penelitian pengembangan. Instrumen merupakan salah satu alat untuk pengumpulan data. Data dalam pengembangan penelitian ini berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data validitas, keefektifan, dan kepraktisan dari Media *Busy Book* (Sugiyono, 2015) dengan teknik analisis data sebagai berikut.

Analisis Validitas. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil validasi Media *Busy Book*. Analisis validitas menggunakan Validasi V Aiken menggunakan rumus:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Informasi:

$s = r - l_0$

l_0 = Skor validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = Skor validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh validator

Hasil perhitungan Aiken V berkisar dari 0 sampai dengan 1. Setelah hasil perhitungan Aiken V, kriteria kelayakan media dikelompokkan:

0,76- 1 = Sangat memenuhi syarat

0,51-0,75 = Layak

0,26-0,50 Layak kurang

<0,25 = Tidak memenuhi syarat

Analisis Kepraktisan. Data uji kepraktisan pengguna dalam pengisian angket kepala sekolah dan guru dilakukan dengan menggunakan persentase (%). Analisis keefektifan diperoleh dengan menghitung anak-anak yang melakukan aktivitas seperti yang terdapat pada lembar observasi. Untuk mengetahui keefektifan Media *Busy Book* dapat disesuaikan dengan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Efektivitas Media

Kriteria	Tingkat Keberhasilan	Persentase (%)
Belum Berkembang	Tidak Berhasil	1-25
Mulai Berkembang	Kurang Berhasil	26-50
Berkembang Sesuai Harapan	Berhasil	51-75
Berkembang Sangat Baik	Sangat Berhasil	76-100

Hasil Dan Pembahasan

Analisis

Pada sesi analisis tata cara yang digunakan oleh periset merupakan observasi pada aktivitas belajar mengajar di TK Islam Excellent Bukittinggi kelas B Angkatan laut(AL) Jabar, serta wawancara pada guru. Observasi serta wawancara dicoba buat mengenali kurikulum yang digunakan, aktivitas pendidikan serta pemakaian media pendidikan paling utama keahlian berhitung. Informasi yang diperoleh dari riset dini tersebut merupakan selaku berikut:

Sesi dini dalam melakukan analisis kebutuhan produk merupakan dengan melakukan analisis pada kurikulum yang digunakan di TK Islam Excellent. Analisis kurikulum tersebut bertujuan supaya arah dari pengembangan game bimbingan ini jelas. Analisis ini dicoba pada kurikulum yang digunakan, aktivitas pendidikan serta pemakaian media pendidikan dengan mengumpulkan data terpaut RPPM serta RPPH yang hendak digunakan pada media busy book bersumber pada Kompetensi Bawah serta Modul Pokok yang merujuk pada K-13 yang diaplikasikan di Taman Anak- anak. Pada riset pengembangan ini cuma dicoba pengembangan media busy book anak umur dini di Taman Anak- anak. Sehabis dicoba analisis ditemui kalau sebagian penanda paling utama tentang berhitung masih rendah sebab masih memakai media manual. Sebagian contohnya terdiri atas Pendidikan membilang hanya berfokus pada penghitungan seluruh foto tanpa ilustrasi, menggabungkan elemen dengan menggambar garis dengan majalah.

Analisis anak berumur 4 hingga 5 tahun di Taman Anak- anak berjumlah 90 anak yang dibagi pada 4 kelas. Hasil dari analisis ini bisa dijadikan sebagi cerminan buat mempersiapkan aspek- aspek buat meningkatkan media busy book yang hendak terbuat, sehingga bisa menciptakan media yang sesuai buat anak. Disamping itu, butuh pula dicoba analisis pendidik, dimana pendidik di Taman Anak- anak TK Islam Excellent sebanyak 10 orang guru. Kasus yang nampak kalau pendidik masih kesusahan dalam membuat media menarik yang menjadikan anak aktif salah satunya busy book. Kesusahan pendidik tersebut sebab sedikitnya pengetahuan pendidik dalam merancang media dalam pendidikan. Sebagian besar media bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pendidikan adalah foto. Media bantu visual yang kerap diaplikasikan oleh pendidik berbentuk majalah yang kurang mencermati pertumbuhan anak. Selain itu, anak tampak kurang tertarik sehingga

mengakibatkan rendahnya tingkat perhatian dan motivasi anak untuk mendalami proses pendidikan.

Desain

Proses desain ialah sesi perancangan media busy book anak umur dini di Taman Anak-anak. Pada sesi ini pula melaksanakan perancangan instrumen guna buat memvalidasi media yang dibesarkan. Memastikan penanda, subtema serta modul yang hendak dilansir di media merupakan sesuatu perihal yang berarti. Tema memastikan gimana wujud serta desain media. Perihal tersebut pula menjadi penentu tercapainya tujuan pendidikan. Media ini menggunakan subtema tumbuhan buah. Berikutnya membuat media busy book

Rancangan media berbentuk 3 dimensi sehingga anak memperoleh pembelajaran yang konkrit menggunakan media *busy book*. Setiap lembaran *busy book* mempunyai kegiatan yang berbeda sehingga dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak dalam berhitung. Penggunaan media 3 dimensi diharapkan memudahkan anak berhitung dengan langsung memegang media sehingga anak akan lebih mudah menghitungnya. Selain itu *busy book* yang bisa dibuka dan dilepaskan akan menjadikan anak aktif dalam menggunakan. Penggunaan media *busy book* sesuai dengan konsep pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain seraya belajar, dan belajar sambil bermain.

Development

Sesi ini bertujuan buat menciptakan Pengembangan Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung di Taman Anak-anak yang valid, instan, serta efisien. Produk yang mau Kamu kembangkan dicek oleh pengembang buat mengakui bahwa produk dapat digunakan dengan benar dan semua komponen dapat bekerja seperti yang diharapkan. Hasil sesi pengembangan Busy Book buat tingkatkan berhitung anak umur dini di Taman Anak-anak merupakan selaku berikut.

Pengembangan Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung dibesarkan dengan memakai bahan yang dibuat dari karton serta flanel membentuk novel. Hasil validasi oleh para pakar. Dalam validasi modul, bersumber pada kuisisioner yang diberikan, validator menganjurkan buat mengganti sebagian warna lembaran media busy book supaya lebih menarik. Tidak hanya itu dianjurkan buat memakai buah-buahan yang dekat ataupun kerap ditemui anak. Media Busy Book telah divalidasi dan dinyatakan sah. Modul Aiken V memiliki skor ahli rata-rata 0,81 dan skor validasi ahli media 0,83, yang terdaftar sebagai tipe yang sangat layak. Gambaran produk busy book disajikan pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Produk *busy book* tampak depan



Gambar 2. Produk *busy book* tampak dalam

Implementation

Pada sesi ini dilakukan dengan mempersiapkan produk Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak di Taman Anak-anak yang sudah dinyatakan layak oleh para pakar

serta diujikan pada anak, setelah itu pendidik memperhitungkan media Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak umur dini di taman anak- anak buat mengenali nilainya kala digunakan. Implementasi Pengembangan Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak di Taman Anak- anak dilaksanakan di TK Islam Excellent tahun ajaran 2020/ 2021 bersama 20 orang anak pada kelas Al- Ghozali. Setelah itu evaluasi Busy Book pula dinilai oleh para guru TK Islam Excellent dengan aktivitas *Focus Group Discussion* (FGD).

Ujian praktikalitas adalah derajat seberapa praktisnya media yang digunakan guru. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan mudahnya penggunaan oleh guru. Uji kepraktisan ini dicoba dengan mengukur praktisnya pengembangan *Busy Book* untuk meningkatkan daya komputasi anak. Berdasar pada 13 aspek penilaian ujian praktik oleh kepala sekolah dan guru, persentase kelayakan untuk setiap aspek penilaian ialah 92%. Hasil pengujian melaporkan kalau Pengembangan Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak umur dini di Taman Anak- anak yang dibesarkan dinyatakan sangat instan. Analisis informasi dilakukan dengan melakukan perhitungan pada hasil evaluasi pemakaian Busy Book anak pada uji kelompok besar kelas B Angkatan laut(AL) Jabar sebanyak 20 anak, oleh guru kelas. Evaluasi berupa lembar observasi. Informasi evaluasi keefektifan sebesar 88% bisa dinyatakan efisien selaku Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak dalam pembelajaran.

Evaluation

Hasil penilaian diperoleh bersumber pada lembar evaluasi dari dosen pakar serta kuesioner guru kelas tentang Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak usia dini di Taman Anak- anak. Hasil ahli menunjukkan butir soal modul cukup dan valid, dan validator menyimpulkan penilaiannya perlu perbaikan. Sedangkan hasil dari Ahli Media sangat valid dan butir soal valid, serta hasil kesimpulan evaluasi dari Validator Ahli Media dinyatakan perlu perbaikan. Perbaikan modul dan media berusaha untuk memperbaiki media menjadi lebih baik. Riset produk akhir merupakan Pengembangan Busy Book buat tingkatkan keahlian berhitung anak.

Media *Busy Book* terdiri dari 2 permainan meliputi mengurutkan bilangan dan menghitung jumlah benda yang meliputi buah semangka, jeruk, manggis dan apel. Kegiatan mengurutkan bilangan dilakukan dengan menempelkan bilangan pada *Busy Book*. Kegiatan menghitung dilakukan dengan menghitung jumlah buah atau biji buah kemudian menempelkan angka pada sisi yang sudah disediakan pada media *Busy Book*.

Anak usia dini ialah sosok individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang pesat. (Batuwael et al., 2016) mengemukakan Anak usia dini merupakan kepribadian yang mengalami proses perkembangan yang mendasar dan cepat untuk kehidupan selanjutnya. Setiap anak memiliki ciri tersendiri dan unik yang cocok dengan tahapan usianya. Maka dari itu, perlakuan atau pengajaran yang diberikan juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dan tahap perkembangannya.

Anak usia dini memiliki mempunyai ciri yang menjadikannya tidak sama dengan remaja dan orang dewasa. Di masa ini, individu memiliki rasa ingin tahu pada apa yang terdapat disekitarnya. Menurut (Suryana, 2013), anak usia dini yang unik mempunyai ciri: a) bersifat egois; b) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi; c) memiliki kepribadian yang unik; d) Anak kreatif dan imajinatif; e) memiliki konsentrasi energi yang pendek. Tema inilah yang menjadikan anak usia dini berbeda dengan yang lain. Bagi(Ulfah, 2019), Ciri-ciri anak usia dini ialah unik, energik dan aktif, egosentris, memiliki antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi pada banyak hal, petualang dan eksploratif, imajinatif dan senang, otomatis, gampang frustrasi, kurang mempertimbangkan sesuatu, pendeknya energi atensi, serta belajar dari banyak pengalaman dan peuh semangat. di Terus menjadi menampilkan atensi terhadap sahabat. Hal ini erat kaitannya dengan peningkatan usia dan pertumbuhan anak. Anak usia dini hidup dan energik dengan rasa ingin tahu imajinatif, kepribadian egosentris, dan konsentrasi yang pendek. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini wajib sanggup jadi

fasilitas yang memfasilitasi pertumbuhan anak sehingga kecerdasan anak terstimulasi secara maksimal

Bagi (Sapriani, 2019), PAUD merupakan satuan pembelajaran yang sangat mendasar yang menyediakan kerangka kerja untuk menciptakan dan mengembangkan perilaku, pengetahuan dasar, dan keterampilan. PAUD merupakan sarana pembelajaran yang berfokus pada perkembangan anak. Menurut komentar (Waspodo, 2012), PAUD diupayakan melalui segudang pengalaman dan saran untuk membantu anak tumbuh sesuai dengan nilai, norma dan harapan warga negara, serta tumbuh sehat dan peningkatan yang optimal. Jadi PAUD menjadikan akan berilmu dan beradab sehingga mampu beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat. PAUD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki setiap anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut (Trianto, 2011) PAUD bertujuan membimbing serta meningkatkan kemampuan tiap anak supaya bisa tumbuh kemampuan tiap anak supaya bisa tumbuh secara maksimal cocok jenis kecerdasannya. Oleh sebab itu pembimbingan serta pengembangan kemampuan dicoba secara maksimal dalam pendidikan selaku tujuan dari penyelenggaraan PAUD.

Kecerdasan logika matematika ialah sesuatu perihal yang berarti buat ditingkatkan sebab bisa pengaruhi kecerdasan yang lain. Bagi (Nurtiani & Sheilisa, 2017) Kecerdasan Logika Matematika merupakan keahlian buat menanggulangi relevansi/ argumentasi dan mengidentifikasi pola serta urutan. Kecerdasan logika matematika tidak cuma menimpa angka tetapi pola serta urutan pula bagian dari kecerdasan logika matematika. Bagi (Wajannati, 2016) Kecerdasan logika matematika selaku keahlian seorang gampang menguasai bilangan, berpikir secara logis serta ilmiah. Berpikir secara logis serta ilmiah ialah perihal berarti dalam tingkatkan pola pikir analisis anak usia dini.

Bagi (Muncarno & Yulina, 2017), Logika Matematika ialah keterampilan yang terkait dengan penggunaan angka dan logika secara efisien. Oleh karena itu, kecerdasan logika matematika tidak dapat dipisahkan dari angka, penyelesaian kasus, dan penalaran. Kemampuan untuk menangani angka dan perhitungan, dengan pola berpikir logis dan alami disebut dengan kecerdasan matematis (Park & Choi, 2022). Bersumber pada penjelasan tersebut bisa disimpulkan kalau kecerdasan matematika ialah kemampuan memahami angka dengan baik dan memiliki pola berpikir logis dan alami. Anak dengan kecerdasan tinggi dalam logika matematika peka terhadap angka dan dapat dengan mudah mengungkap hal-hal dalam kesehariannya dengan cara berpikir logis.

Terdapat sebagian ciri anak yang mempunyai kecerdasan logika matematika, antara lain mempunyai keahlian yang baik dalam bidang matematika, penalaran serta logika (Sugawara & Nikaido, 2014). Kecerdasan Logika Matematika berarti dibesarkan semenjak usia dini. Dalam kasus (Tasliyahet. Navy (AL), 2020), kecerdasan matematis berarti mengajar anak istimewa pada usia dini. Pada tahap ini, otak berkembang pesat. Oleh sebab itu masa usia dini ialah waktu yang pas dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika.

Bagi (Muncarno & Yulina, 2017), anak dengan kecerdasan matematis dan logika yang baik sangat memperhatikan kegiatan eksplorasi. Kecerdasan ini peka terhadap identitas, pola keterikatan logis, pernyataan dan argumen, penggunaan logis, dan abstraksi lain yang konten dan menarik untuk diselidiki. Bagi (Mardiyah et al., 2020) Identitas anak dengan kecerdasan logika matematika antara lain: (1) umumnya memiliki keahlian yang baik dalam bidang sains dan matematika; (2) Memanfaatkan inferensi, logika, dan angka dengan baik; (3) Berbagai jenis data yang diterima dapat dihubungkan secara logis dengan mempertimbangkan kerangka pola numerik; (4) selalu tertarik dengan dunia di sekitar dan selalu ingin bertanya dan bereksperimen dengan banyak hal; (5) Selalu menanyakan peristiwa yang sering terjadi sedikit tidak menyenangkan atau membosankan karena banyak bertanya.

Bagi (Yanti, 2016) Ciri anak yang mempunyai keahlian logika matematika antara lain: berpikir induktif, deduktif serta rasional ialah karakteristik yang menempel pada orang yang mempunyai kecerdasan logis matematis. Bersumber pada penjelasan tersebut bisa disimpulkan kalau ciri anak yang mempunyai kecerdasan logika matematika ialah

mempunyai ketertarikan terhadap angka- angka, suka membongkar teka- teki, atensi yang besar terhadap aktivitas bereksplorasi, kepekaan pada pola ikatan logis, statment serta dalil, guna logis serta abstraksi lain. senantiasa menanyakan banyak perihal dan ingin mengerjakan eksperimentasi, mempermasalahkan serta menanyakan kejadian- kejadian yang terdapat, berpikir konseptual, bisa memprediksi, bisa mengeksplorasi pola serta ikatan, sanggup mengorganisir benak, danmampu memakai pendekatan yang sistematis dalam pemecahan permasalahan.

Kemampuan berhitung adalah keterampilan yang berhubungan dengan penalaran, logika, dan angka. Menghitung ialah salah satu bagian dari matematika yang dibutuhkan untuk mengembangkan daya komputasi yang sangat dibutuhkan dalam keeharian, terutama konsep bilangan yang dijelaskan di bawah ini untuk mengembangkan keterampilan matematika (Booth & O'Brien, 2008).

Bagi (Suryana, 2017) Pendidikan anak usia dini wajib bisa membagikan peluang kepada anak buat memperoleh proses pendidikan yang ilmiah. Pemakaian game bimbingan sanggup membagikan anak peluang dalam membongkar permasalahan secara kreatif serta ilmiah. Bersumber pada penjelasan bisa disimpulkan kalau keberadaan tekonologi menarik untuk anak usia dini sehingga pemakaian teknologi dalam pendidikan hendak menghasilkan pendidikan menarik lewat game yang mempunyai faktor bimbingan/ pembelajaran.

Menurut (Pangesti et al., 2019) Media *Busy book* adalah media pembelajaran multitanaman berbentuk buku yang mencakup beberapa kegiatan kain sederhana, khususnya kain flanel berwarna cerah, untuk mengembangkan keterampilan anak. Penggunaan kain flanel sangat menarik untuk anak-anak. Media buku dengan trafik tinggi dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, termasuk pengembangan kognitif. Media buku animasi dapat digunakan dalam proses belajar anak, karena buku tersebut ialah bentuk baru media yang inovatif dan kreatif untuk mengembangkan keterampilan anak (Prakarsi et al., 2020).

Salah satu media berbentuk lembaran buku tulis dengan bahan utamanya ialah kain flannel atau perca disebut dengan media *busy book*. Setiap lembaran buku tersebut menyajikan aktivitas-aktivitas yang dipercantik dengan warna-warni untuk menarik perhatian anak, sehingga dapat merangsang perkembangan pada anak (Mushlih et al., 2018). Media yang menjadikan anak aktif dalam pembelajaran menarik bagi anak sehingga anak tidak mudah merasakan bosan. Diharapkan dengan digunakannya media *Busy Book* ini akan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Simpulan

Media yang digunakan buat meningkatkan keahlian berhitung pada anak ialah dengan memakai media *busy book*. Pengembangan *Busy Book* yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Excellent Bukittinggi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang dibuktikan dengan melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Media *Busy Book* ini berbentuk buku dengan bahan buku terbuat dari karton tebal yang dilapisi kain flannel dengan berbagai warna. Media *Busy Book* ini dirancang menjadi lembaran-lembaran membentuk 1 buku yang utuh untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Media *Busy Book* bisa digunakan kapan saja dan dimana saja dengan mudah. Media *Busy Book* terdiri dari permainan mengurutkan bilangan, berhitung, mencocokkan benda dan bilangan. Selain itu kemampuan matematika lainnya seperti mengenal berbagai bentuk pola dan warna yang ada pada media *Busy Book*. Kegiatan bermain menggunakan media ini berupa menempel dan melepaskan angka, menghitung jumlah benda yang tersedia sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami sampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini. Tidak lupa kepada dosen-dosen

ahli dan dosen pembimbing saya yang telah memberikan semangat dalam penulisan ini sehingga penulisan dapat menyelesaikan dengan baik. Selanjutnya ucapan terimakasih untuk jurnal obsesi yang sudah bersedia menerbitkan artikel penulis.

Daftar Pustaka

- Bakhtiar, A. M. (2022). Pengembangan Media Busy Book Untuk Materi Membilang Benda Anak Tunagrahata Ringan. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 103. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2.3702>
- Batuwael, E., Lumenta, A. S. ., & Tulenan, V. (2016). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10771>
- Booth, R., & O'Brien, P. J. (2008). An holistic approach for counsellors: Embracing multiple intelligences. *International Journal for the Advancement of Counselling*, 30(2), 79–92. <https://doi.org/10.1007/s10447-008-9046-0>
- Delfia, E., & Mayar, F. (2019). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Harahap, M., & Suryana, D. (2019). *Basis Pengetahuan Kurikulum Guru PAUD di Era Pendidikan 4.0*.
- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23–37. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download
- Lince, R. (2011). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 5 Mengkendek. *Jurnal AgroSainT UKI Toraja*, II(3), 169–174. <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/agro/article/view/698>
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2020). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 576. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa*, 5(2), 146–155. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/185>
- Muncarno, & Yulina. (2017). Hubungan Kecerdasan Verbal dan Kecerdasan Logika Matematika dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika siswa SD. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 421–431.
- Mushlih, A., Rahimah, Insiyah, M., Muzdalifah, Uminar, A. N., Imami, F., Maula, I., Parapat, A., Lestari, P., & Khairunnisa, L. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Penerbit Mangku Bumi.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>
- Nurtiani, A. T., & Sheilisa. (2017). Efektivitas Metode Fun Learning terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 75–81.
- Pangesti, N. P., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Book. *Kumara Cendekia*, 7(4), 381.

<https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35022>

- Park, Y. H., & Choi, Y. Y. (2022). Feeding Practices and Early Childhood Caries in Korean Preschool Children. *International Dental Journal*, 72(3), 392-398. <https://doi.org/10.1016/j.identj.2021.07.001>
- Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>
- Sapriani, R. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 741-754.
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250-7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Sujiono, Y. N. (2011). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Suryana, D. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman Kanak-kanak. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 67-82. <https://doi.org/10.21009/jpud.111.05>
- Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran. In *Pendidikan anak usia dini* (UNP Press).
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Ulfah, M. (2019). Pendekatan Holistik Integratif Berbasis Penguatan Keluarga pada Pendidikan Anak Usia Dini Full Day. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.255>
- Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematik Usia 5-6 Tahun melalui Media Maze Angka. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 105-114. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Waspodo, M. (2012). Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru PAUD. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 7(1), 77-81.
- Yanti, D. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika melalui Kegiatan Fun Cooking (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 7-18. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4603>
- Yulia, A., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156-1163. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/578>