PENGEMBANGAN PERMAINAN MELOMPAT ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KELURAHAN MENDALO DARAT

Fitria Ananda Putri¹, Kasmiasi², Asih Nur Ismiatun³

Universitas Jambi

¹ fitriaanandaputri765@gmail.com, ² kasmiatijambi963@gmail.com,

³ asihnurismi@unja.ac.id

Article History: Received: January 2025, Accepted: January 2025 , Published: June 2025

Abstrak: Berdasarkan hasil pra observasi awal di Tk Izzatul Islam,TK Puri Masurai II,TK Islam Qonita,Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah ditemukan masalah di kelas A yaitu rendahnya kemampuan anak mengenal angka sebab anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan namun anak tidak bisa menunjukkan simbol angka yang melambangkannya saat di tanyakan oleh guru kembali. Selain itu anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10. Oleh karena itu tujuan penelitian untuk: (1) menghasilkan media permainan melompat angka. (2) menguji kelayakannya dan (3) mengetahui respon guru mengenai media permainan melompat angka. Studi ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi dan media, serta angket respon 5 guru di Tk Izzatul Islam,TK Puri Masurai II,TK Islam Qonita,Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah. Analisis data bersifat kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pertama validasi materi oleh ahli materi diperoleh hasil 61%, tahap kedua dinyatakan layak digunakan dengan revisi dengan persentase kelayakan sebesar 86% dan tahap ketiga dinyatakan layak di gunakan tanpa revisi dengan persentase kelayakan 97%. Kemudian data hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase sebesar 94% dan tahap validasi kedua memperoleh skor 100% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Media permainan melompat angka dinyatakan praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 92% berdasarkan data hasil uji coba kepraktisan oleh respon guru di Tk Izzatul Islam,TK Puri Masurai II,TK Islam Qonita,Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah menggunakan angket. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan melompat angka yang dihasilkan tersebut layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di Kelurahan Mendalo Darat.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan melompat angka, kemampuan berpikir simbolik.

PENDAHULUAN

PAUD berperan penting pada pembangunan sumber daya manusia maka dari itu, negara banyak menaruh perhatian yang sangat besar pada kesuksesan anak seperti daya pikir, fisik, sosial, emosional, kognitif dan lain sebagainya (Supriati & Ismiatun, 2021). Salah satu kemampuan atau aspek perkembangan adalah aspek perkembangan kognitif, karena kognitif dapat menggambarkan perkembangan anak yaitu kemampuan simbolik, berfikir logis anak dalam ide, pikiran, perasaan dan menyelesaikan. Unsur bagian dari perkembangan aspek kognitif adalah konsep bilangan (Kurniatin & Rohmalina, 2020).

Usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan umurnya. Pengalaman yang di dapatkan dari lingkungannya, termasuk stimulasi yang diberikan akan berpengaruh besar bagi kehidupan anak di masa mendatang (Sari, 2019). Oleh karena itu diperlukan upaya yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal dengan memberikan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. (Chandra, 2019).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan wadah atau tempat di mana anak diusia pra sekolah akan mendapatkan fasilitas yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis anak. Namun satu hal yang perlu kita pahami bahwa bukan hanya kebutuhan fisik saja yang harus mendapatkan perhatian dari kita, tetapi psikis juga perlu mendapatkan perhatian dari kita khususnya pada enam aspek perkembangan anak seperti norma agama dan moral, kognitif, social emosional, fisik motorik, bahasa dan seni (Hardiyanti, 2022)

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun (2014) dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di tujukan pada anak untuk dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Terdapat enam aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak salah satunya perkembangan kognitif. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Di mana perkembangan kognitif merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan bagai mana anak melihat, memikirkan dan mempelajari apa saja yang ada di sekitar dirinya maupun lingkungannya (Hardiyanti, 2022).

Aspek kognitif yang dapat diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kognitif nya salah satunya adalah memperkenalkan angka-

angka. Mengenal angka pada anak usia dini adalah salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini (Siboro, Pangaribuan & Ismiatun, 2024). Dapat disimpulkan bahwa mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini merupakan bagian dari aspek kognitif yang harus di kenalkan sejak dini oleh sebab itu mengenal konsep bilangan yang sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan masalah.

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya (Balkis & Rakhmawati, 2019).

Menurut Piaget melalui perkembangan kemampuan kognitif anak akan mampu berpikir simbolik, memecahkan masalah dan mengingat sesuatu kemampuan berpikir simbolik adalah salah satu dari berbagai aspek penting yang dimiliki oleh anak. Menurut piaget objek dan peristiwa secara nyata (fisik) tidak hadir di hadapan anak, merupakan kemampuan berpikir simbolik tentang objek dan peristiwa (Bodedarsyah & Yulianti, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan di 5 TK di kelurahan mendalo darat yaitu Tk Izzatul Islam,TK Puri Masurai II,TK Islam Qonita,Tk Negeri 15 Mendalo Darat dan Tk Fania Salsabila Barokah pada tanggal 19 September 2023 ditemukan masalah di kelas A yaitu rendahnya kemampuan anak mengenal angka sebab anak hanya dapat berhitung 1-10 dengan lisan namun anak tidak bisa menunjukkan simbol angka yang melambangkannya saat di tanyakan oleh guru kembali. Selain itu anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan anak belum bisa menyebutkan banyak benda satu sampai sepuluh yang ada disekitar.

Stimulasi yang dikenalkan di sekolah belum sesuai atau belum ada inovasi baru, diantaranya menggunakan kartu angka yang di tuliskan di kertas origami, bernyanyi dan media pembelajarannya seperti meniru/menebalkan lambang bilangan. Media yang digunakan pun belum bervariasi diantaranya buku tulis, LKPD, bercerita, kartu angka, alat praga, jam angka dan menempel angka. Media yang diharapkan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak yaitu yang menarik, kreatif, warna warni, dan tidak mudah rusak dan juga yang bisa menarik perhatian anak supaya mau belajar.

Hal ini selaras dengan yang di sampaikan oleh Hanifah & Hasanah

(2019) bahwa permasalahan yang di temukan anak kesulitan mengenal angka 1-10 ini dikarenakan kegiatan mengenalkan angka 1-10 dilakukan dengan cara guru menulis angka di papan tulis dan menyebutkan angka tersebut, yang diberikan guru kegiatan mengenal angka juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu angka dan menggunakan LKA. Zuhriyah & Sari (2019) bahwa permasalahan yang di temukan anak tidak dapat menunjukkann simbol angka yang melambangkannya.

Aisyah (2022) bahwa permasalahan yang di temukan anak rendahnya kemampuan anak-anak untuk mengenali angka 1- 10. Dari hasil pengamatan awal anak-anak masih mengalami kesulitan. Rahayu (2022) bahwa permasalahan yang di temukan anak-anak masih memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam memahami simbol angka 1-10, anak yang masih kesulitan mengenali lambang angka 1-10. Ketika guru meminta anak-anak untuk membuat dan menunjukkan angka 1-10 satu persatu, anak-anak belum memahami cara menggores dan menunjukan angka 1-10. Selain itu, kurangnya media pendidikan yang tersedia untuk mendukung proses belajar anak.

Berdasarkan hasil literatur yang saya baca diatas masih banyak permasalahan yang ditemukan oleh peneliti terdahulu tentang meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Dari lima lembaga TK yang di wawancarai ada yang sudah menggunakan lompat angka tapi menggunakan kertas origami dan kartu angka sedangkan tiga TK yang lainnya belum menggunakan permainan lompat angka. Setelah peneliti menjelaskan mengenai permainan lompat angka guru membutuhkan permainan lompat angka yang berwarna warni,tidak mudah rusak dan menarik untuk anak.

Memahami situasi tersebut peran guru sangat penting untuk mengatasya dalam usaha peningkatan proses pembelajaran anak dimana guru mencari solusi serta media pembelajaran yang tepat agar peroses pembelajaran dan berjalan efektif dan berpengaruh pada pengembangan kognitif dalam berfikir simbolik pada anak.

Kemampuan berfikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang harus dicapai anak. (Nursyamsiah, Cendana, & Rohaeti dkk, 2019). Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020). Dalam kehidupan sehari-hari anak akan menjumpai angka

dan huruf karena ketika memasuki sekolah dasar anak akan mengenal pembelajaran matematika. Anak harus mengetahui angka-angka baik urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut (Delfia & Mayar, 2020).

Proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang alami dan dapat menjadikan anak sebagai subjek belajar yang dikembangkan dari pengalaman hidupnya. Maka diperlukan metode yang tepat, salah satunya adalah metode bermain (Fadilah, 2017). Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Penelitian ini menerapkan permainan lompat angka dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat (Hanifah & Hasanah, 2019). Metode bermain menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menerapkan konsep matematika. Selain itu, sebagian besar dari anak usia 4-5 tahun menyukai permainan dengan melompat (Zuhriyah & Sari, 2019)

Salah satu permainan yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini adalah permainan. Lompat angka adalah permainan yang menggunakan alat berupa bentuk-bentuk dan angka yang diletakkan dilantai lalu anak melompati bentuk angka tersebut. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal tenang bentuk, warna atau angka. Permainan lompat angka dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dan mudah dalam belajar mengenal angka (Hanifah & Hasanah, 2019).

Oleh sebab itu untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun sangat diperlukan media yang menarik konkrit dan menarik bagi anak. Saat memberikan alat permainan yang bisa buat menarik perhatian anak dan guru juga bisa menciptakan permainan yang dapat membuat anak penasaran dan ingin melakukan permainan tersebut sehingga perhatian anak bisa fokus dalam satu hal dan bisa memahami apa yang akan disampaikan oleh guru.

Peneliti juga telah melakukan observasi tentang permainan melompat angka pada tanggal 25 Desember 2024 di Gramedia Merangin dan tanggal 5 Januari di Gramedia Jambi. Hasilnya yaitu hanya terdapat media dalam bentuk buku tentang berhitung angka dan berhitung dengan cara menulis menggunakan sepidol, mengenal angka menggunakan gambar dan tulisan menyambung garis dalam bentuk angka dan terdapat juga hanya mainan edukasi angka 1-10. (Lihat pada lampiran Gambar.2).

Berdasarkan dalam analisis penelitian terdahulu dimana rata rata membahas materi tentang menerapkan lambang bilangan dan konsep matematika sedangkan pengembangan dari segi desain itu hanya melompat angka dan menghitung angka.

Oleh karena itu pada penelitian ini dilakukan inovasi atau modifikasi menggunakan bahan flexy korea agar permainan lompat angka lebih tahan lama dan tidak mudah rusak ketika panas maupun air. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan gambar binatang tidak buas yang diharapkan dapat membangkitkan minat belajar anak

Dan peneliti sudah mencari di *E-commerce* pada tanggal 20 Desember yang banyak di kembangkan hanya motorik kasar pada anak.(Lihat pada lampiran Gambar.3). Sementara itu, belum ada permainan melompat angka untuk meningkatkan berfikir simbolik untuk anak usia 4-5 tahun yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Permainan Melompat Angka yang sudah ada masih memiliki beberapa kekurangan pada bagian isi Adapun dari segi isinya yaitu hanya angka 1-10 dan disertai gambar hewan dan buah buahan pada media tersebut tidak dijelaskan petunjuk kegiatannya maupun buku panduan nya. Pada segi bahan masih memiliki kekurangan seperti tingkat ketebalan penggunaan kertas. Kertas yang digunakan sangat tipis, dan jika digunakan anak kertas tersebut mudah dirobek dan tidak tahan dengan air itupun dalam bentuk buku bukan permainan melompat angka. Sedangkan permainan melompat angka yang ada di *E-commerce* hanya yang dikembangkannya untuk motorik kasar pada anak.

Kelebihan permainan lompat angka yang peneliti kembangkan yaitu permainan lompat angka akan dibuat sesuai dengan tujuan yaitu sebagai mengembangkan kognitif pada anak dalam berfikir simbolik. Dapat melatih daya ingat anak dalam permainan, gambar hewan yang digunakan dalam permainan melompat angka menggunakan hewan yang ada dilingkungan sekitar dan untuk mengetahui bentuk dan warn. Pengembangan pada bagian bahan yang akan peneliti gunakan adalah bahan flexy korea yang memiliki kelebihan tidak mudah rusak saat terkena air maupun kena paparan sinar matahari terus menerus, mempunyai permukaan yang halus dan tebal dan tidak mudah pudar warna nya dan menggunakan ukuran 2,5 x 2 M dan

Di bagian isi peneliti akan menambahkan warna warna yang menarik bagi anak supaya anak tertarik dan tidak bosan di bagian start permainan ada kotak yang berisi angka 1-10 serta gambar binatang yang sesuai dengan jumlah angka tersebut selanjut nya ada kotak yang berisi angka 1-10 secara acak nanti anak bisa melompat/memilih angka yang di dapatkan saat di mulai permainan dan

di kotak selanjutnya ada gambar melompat 2 kaki berarti anak melompat dengan 2 kaki, dua mata berarti anak nanti mengkedipkan dua mata nya, tepuk tangan berarti anak tepuk tangan, gambar laki-laki dan wanita anak jika anak wanita memilih gambar wanita lalu anak menggeleng atau menganguk kepala nya di sini anak bisa menirukan gerakan sesuai gambar, anak memegang pinggang dengan kedua tangan berarti anak bisa goyang pinggul dengan kedua tangan di pinggul di sini anak bisa menirukan gerakan sesuai gambar.

Selanjutnya ada kotak putih kosong dimana anak bisa menulis angka 1-10 yang di perintahkan oleh guru di bagian menulis ini anak bisa menghapus jika salah dalam penulisan. Di kotak selanjutnya anak bisa memainkan bongkar pasang gambar binatang dengan cara anak mengambil jumlah binatang yang sesuai dengan angka saat di perintahkan oleh guru di start. Di bagian selesai anak di suruh mengambil miniatur binatang yang sesuai dengan jumlah angka. Selain itu ada juga buku panduan supaya guru mengetahui tata cara mempermainkan permainan melompat angka dan ada juga keterangan desain untuk mengetahui apa aja yang ada indikator dan deskriptor dalam berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan mengenai “Pengembangan Permainan Lompat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kelurahan Mendalo Darat”

METODE PENELITIAN

Peneliti menerapkan metode penelitian R&D (Research and Development). ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 5 guru dan 41 anak. 5 guru tersebut dari 5 lembaga PAUD yang berada di Kelurahan Mendalo Darat yaitu TK Izzatul Islam, TK Puri Masurai II, TK Islam Qonita, TK Negeri 15 Mendalo Darat dan TK Fania Salsabila Barokah. Sedangkan anak usia 4-5 tahun tersebut diantaranya 14 anak Izzatul Islam, 7 anak TK Puri Masurai II, 6 anak TK Islam Qonita, 12 anak TK Negeri 15 Mendalo Darat dan 2 anak TK Fania Salsabila Barokah. Jenis data pada penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media serta responden uji coba dan data kuantitatif berupa persentase skor penilaian. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan

ini menggunakan instrumen penelitian non-tes berupa angket dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	.155	15	.200*	.929	15	.265
POST	.222	15	.045	.907	15	.124
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui nilai sig sebesar 0,265 pada *pretest* dan *posttest* sebesar 0,124 pada nilai *pre-test* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 (>0,05). Maka data *pre-test* dan *posttest* literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun anak berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.409	1	28	.075
	Based on Median	2.495	1	28	.125
	Based on Median and with adjusted df	2.495	1	23.078	.128
	Based on trimester mean	3.466	1	28	.073

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengelolaan data yang dilakukan pada program SPSS 27 diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yaitu 0,075 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang diperoleh

berdistribusi homogen. Oleh karena itu, dapat melanjutkan dengan uji hipotensi menggunakan uji-t dan berdasarkan hasil perhitungan dan pengelolaan data yang dilakukan pada program SPSS 27 diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yaitu 0,075 Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang diperoleh berdistribusi homogen. Oleh karena itu, dapat melanjutkan dengan uji hipotesis.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Literasi Kesehatan Anak Usia 5-6 Tahun

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>							
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>PRE TEST - POST TEST</i>	-10.8000	2.11119	.54511	-11.96914	-9.63086	-19.813	14	.000

Berdasarkan tabel 3 diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) 0,000 <0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II pada data *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan *cohen's* yang telah dilakukan, besarnya media *busy book* terhadap literasi kesehatan adalah 4,5 sedangkan kriteria interpretasinya berdasarkan tabel *cohen's* masuk dalam kategori *strong effect*.

Pada penelitian ini dilaksanakan di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar Kota. Dalam pelaksanaan penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tujuan diberikannya *pretest* adalah mengetahui kondisi awal sampel sebelum diberikan perlakuan dan tujuan diberikannya *post-test* adalah mengetahui perkembangan sampel setelah mendapatkan perlakuan apakah terdapat peningkatan atau tidak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Media *Busy Book* terhadap Literasi Kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar Kota. Dengan adanya media *busy book* diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan diharapkan dapat berpengaruh dalam literasi kesehatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata literasi kesehatan anak sebelum diberikan perlakuan bermain media *busy book* yaitu 10,9 meningkat menjadi 21,7 setelah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa media *busy book* sangat signifikan terhadap literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar

Kota.

Menurut Azhari dkk (2021) media *busy book* adalah pembelajaran kreatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa usia dini melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Media *busy book* merupakan buku kain warna-warni yang berisi kegiatan-kegiatan yang dikemas dalam buku dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan tampilan media *busy book* yang menarik dapat membuat pembelajaran literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun menjadi menyenangkan membuat materi mudah terserap. Dari hasil *uji-t Paired sampel Test* nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II pada data *Pre-test* dan *Post-test*.

Besarnya pengaruh dari media *busy book* terhadap peningkatan literasi kesehatan anak sebesar 4,5 hasil tersebut berdasarkan tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II. Pengaruh ini diperoleh dari pemberian perlakuan oleh peneliti terhadap anak untuk mencapai target indikator dari literasi kesehatan anak.

Penggunaan media pembelajaran akan mudah siswa dalam memahami suatu materi yang di ajarkan (Tokan dkk, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran siswa di harapkan dapat belajar dengan semangat dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil dalam pembelajaran siswa adalah media *busy book*. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk mengatasi permasalahan khususnya pembelajaran membaca adalah media *busy book* adapun kelebihan media ini dapat melibatkan langsung siswa hingga anak berperan langsung dalam permainan tersebut (Utami, 2022) maka media ini *busy book* sangat berpengaruh pada pembelajaran pada anak sekolah dasar maupun sekolah taman kanak-kanak.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *busy book* memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap literasi kesehatan anak usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar Kota yang mana menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat

pengaruh penggunaan Media Busy Book terhadap Literasi Kesehatan Anak Usia 5-6 tahun di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar Kota. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor pre-test dan post-test, dimana hasil pre-test yang diperoleh 10,9 dan post-test 21,7. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t paired sampel test pre-test dan post-test (uji t). analisis ini diperoleh dari nilai Sig (2-tailed) 0,000 <0,005, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "terdapat pengaruh Media Busy Book terhadap Literasi Kesehatan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Puri Masurai II Kecamatan Jambi Luar Kota". Telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's* 4,5 masuk kedalam kategori kuat (*strong effect*).

DAFTAR PUSTAKA

- Amrindono, A., Nurmalinda, S., & Nuraini, I. (2023). Literasi kesehatan dalam mengatasi stunting pada anak usia dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 85-94.
- Annisa, R. M. N., Agustin, M., & Eliyawati, C. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Busy Book Terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1).
- Azhari, A. R., Haryani, W., & Almujadi, A. (2021). Pengaruh Media Busy Book Tentang Karies Gigi Terhadap Pengetahuan Karies Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Oral Health Care*, 9(1), 37-54.
- Haiah, U., Wahidah, F., & Rusydi, M. (2025). Pengelolaan Strategi Aktif Learning Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di MTs Zaidul Ali. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 10-19.
- Hariyono, Y., & Wahidah, F. (2025, January). Pengelolaan Pembelajaran PAI dalam Membentuk Karakter Islam Nusantara. In *Proceedings Annual Conference on Moderate Islamic Studies* (Vol. 1, No. 1, pp. 46-55).
- Mubarok, M. I., Arifin, Z., & Wahidah, F. (2025). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SD NU 08 Ma'arif Wuluhan. *Journal of Indigenous Islamic Education*, 1(1), 43-52.
- Nilmayani, ZN, & Risma, D. (2017). Pengaruh Media Busy Book terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Filosofi Kubu Babussalam Rokan Hilir. *Jurnal Guru dan Mahasiswa*

- Fakultas IPA Online*, 4 (2), 1-14.
- Nurjanah. (2016). Health Literacy Pada Mahasiswa Kesehatan Sebuah Indikator Kompetensi Kesehatan yang Penting, *VisiKes Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(2), pp. 135-141.
- Nurjani, Y. Y., & Novianti, E. (2023). Implikasi Penguatan Literasi Kesehatan Pada Anak Kelompok A Melalui Pembiasaan Makanan Sehat Terhadap Status Gizi Anak Di Tk Tunas Karya Cilawu Garut. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 32-39.
- Setyawan, I. A. (2018). *Kupas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi*. Diakses pada 10 Agustus 2018.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(01), 1560-1561.
- Sholeha, K. N., Wahidah, F., & Yusmira, Z. (2024). ANALYSIS OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION MANAGEMENT IN THE INTERNALIZATION OF ECOLOGICAL-RELIGIOUS MORAL VALUES AT RAUDHOTUL ATHFAL. *AL-MAFAZI: JOURNAL OF ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT*, 2(2), 77-91.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-12.
- Tokan, M,F, Timba, F, N,S, Dan EL Puang D.m.2022. Pengaruh Penggunaan learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* . 7(2).2548-695
- Utami, F., Setyaningsih, A., & Rita, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235-40.
- Wahidah, F., & Sinta, D. (2025). Empowering Teenagers Through Gender-Segregation Education: A Case Study On School Management. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 220-243.