

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS TELADAN GANDUS PALEMBANG

Gita Rizkia, Kurnia Dewi, Tutut Handayani

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: gitarizkia172@gmail.com, kurniadewi@radenfatah.ac.id,
tututhandayani_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi tiga validator ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), serta peserta didik yang terlibat dalam uji coba small group sebanyak 6 anak dan uji coba large group sebanyak 15 anak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 86% dengan kategori sangat valid, yang terdiri dari validasi ahli media sebesar 86%, ahli bahasa sebesar 80%, dan validasi ahli materi menunjukkan hasil sangat baik. Berdasarkan uji kepraktisan, media flipbook dinilai sangat praktis karena mudah digunakan, interaktif, dan menarik bagi anak. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan flipbook mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam aspek berpikir logis, mengelompokkan, membedakan, serta memahami hubungan sebab-akibat secara mandiri dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flipbook yang dikembangkan layak, valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: *media flipbook, kemampuan kognitif, anak usia 5-6 tahun, pengembangan media pembelajaran, model ADDIE.*

Abstract

This study aims to develop a flipbook-based learning media to improve the cognitive skills of children aged 5–6 years at TK Tunas Teladan Gandus Palembang. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included three expert validators (material expert, media expert, and language expert), as well as field test participants consisting of 6 children in the small group trial and 15 children in the large group trial. The validation results showed that the flipbook media obtained an average validity score of 86%, categorized as very valid, with details: media validation 86%, language validation 80%, and material validation classified as very good. Based on the practicality test, the flipbook media was considered highly practical because it is easy to operate, interactive, and engaging for children. Furthermore, the effectiveness test demonstrated that the use of flipbook media successfully improved children's cognitive abilities, including logical thinking, classifying, differentiating, and understanding cause-and-effect relationships independently and meaningfully. In conclusion, the developed flipbook media is feasible, valid, practical, and effective to be used as a learning tool to enhance the cognitive development of early childhood learners.

Keywords: *flipbook media, cognitive ability, children aged 5–6 years, learning media development, ADDIE model.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan pada anak sejak lahir usia enam

tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan, baik jasmani maupun rohani, dengan tujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara menyeluruh. Pendidikan ini diarahkan

untuk mengoptimalkan potensi anak melalui perkembangan berbagai aspek, seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional, serta seni yang pada masa ini berkembang sangat pesat dan membutuhkan stimulasi (Fanni, 2022). Oleh karena itu, Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak agar potensi, bakat, dan minat mereka dapat berkembang secara maksimal.

Salah satu aspek yang perlu distimulasi sejak dini adalah perkembangan kognitif. Menurut Ahmad Susanto, kognitif merupakan proses berpikir yang mencakup kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu peristiwa. Perkembangan kognitif berlangsung secara berkesinambungan, dimana setiap tahap yang dilalui anak akan memberikan pengaruh pada tahap perkembangan berikutnya. Dengan demikian, perkembangan kognitif memiliki peranan penting dalam keberhasilan anak, sebab sebagian besar aktivitas belajar selalu berkaitan dengan kemampuan mengingat dan berpikir.

Secara umum, aspek perkembangan kognitif anak memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan motoriknya. Perkembangan kognitif menunjukkan bagaimana cara berpikir anak berkembang dan berfungsi sehingga mampu melakukan proses berpikir. Proses ini merupakan tahapan dimana individu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya. Kognisi sendiri mencakup berbagai fungsi mental, seperti persepsi, pemikiran, penggunaan symbol, penalaran, hingga pemecahan masalah (Filtri, et.al 2025). Dengan demikian, perkembangan kognitif berperan dalam mengasah kemampuan anak untuk berpikir dan menyelesaikan masalah.

Indikator perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun ditandai dengan kemampuan memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, serta menggunakan pemikiran simbolik. Aspek perkembangan ini mencakup: 1). Kemampuan mengelompokkan dan

memasangkan benda yang sama, sejenis atau sesuai pasangannya, 2). Keterampilan membedakan berbagai ukuran dan menyusun benda berdasarkan urutan dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, serta 3). Kemampuan menyebutkan bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Tunas Teladan Gandus Palembang, ditemukan permasalahan pada aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dari hasil observasi masih ada beberapa anak yang belum mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, yaitu: sebagian anak sudah ada yang bisa menyebutkan lambang bilangan, namun ketika guru menunjuk lambang bilangan secara acak masih ada yang belum bisa menyebutkannya dengan benar, dalam kegiatan berhitung bersama masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan tepat, saat mengerjakan buku tema, khususnya pada instruksi membandingkan jumlah benda lebih banyak atau sedikit, masih terdapat anak yang kesulitan melakukannya, dan anak belum dapat menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai.

Adapun faktor penyebab berkembangnya aspek kognitif anak antara lain: 1). Terbatasnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif, 2). Kurangnya minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kognitif karena aktivitas yang diberikan kurang bervariasi, 3). Metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal. Jika kondisi ini terus berlanjut, dikhawatirkan perkembangan kognitif anak tidak dapat berkembang dengan baik.

Perkembangan aspek kognitif anak terlihat ketika mereka mampu menyelesaikan masalah sederhana, misalnya membedakan dan menyebutkan gambar dengan tepat, atau mencocokkan secara benar. Proses pemecahan masalah ini menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak, sehingga menciptakan suasana belajar yang bermakna baik secara emosional maupun

efektif. Hal-hal yang bermakna akan mudah diingat, dipahami, dan dihargai oleh anak (Norlaila, 2021) Dengan demikian, pengembangan kognitif dapat dilakukan berbagai cara dan penggunaan beragam media pembelajaran.

Media merupakan sarana yang berfungsi membantu proses pembelajaran dengan cara menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak, mengurangi terjadinya verbalisme, melatih penalaran yang sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan pengembangan nilai-nilai pada diri anak. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat mempercepat jalannya pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media mampu menyederhanakan penyampaian materi, khususnya terkait hal-hal baru maupun asing bagi anak (Magdalena. et.al 2022) Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara tertur dan sistematis dengan menyesuaikan pada faktor-faktor yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan yang dirancang sesuai dengan tahapan usia anak. Dalam kata lain, media yang dikembangkan adalah media flipbook untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media flipbook memiliki karakteristik yaitu menarik, interaktif dan edukatif. Media flipbook dapat menunjukkan hubungan antara gambar dan konsep yang dapat membantu anak dalam memahami bahwa symbol dapat mewakili objek dan peristiwa (Ramdania, 2013) Flipbook mendorong anak untuk berbicara dan bercerita tentang apa yang mereka lihat, hal ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kosakata dan berkomunikasi.

Flipbook atau buku digital adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang disajikan secara virtual. Menurut Ruslinawati, flipbook digital merupakan sebuah teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Melalui flipbook, berbagai konten video, gambar, animasi, maupun teks dapat ditampilkan, dll. Dengan demikian, guru dapat menyajikan

bahan ajar dalam tampilan yang lebih menarik dan interaktif (Ruslinawati, & Gustiana, 2017) Flipbook digital berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Media ini juga bisa diakses melalui berbagai perangkat, seperti tablet, ponsel pintar, maupun komputer, sehingga anak dapat belajar serta memperoleh informasi kapan saja dan dimana saja. Selain itu, flipbook memiliki keterkaitan dengan pengembangan berpikir karena dapat dirancang secara terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media ini mampu mendorong anak untuk menganalisis informasi, menilai suatu argumen, serta menarik kesimpulan secara mandiri (Wahyuni, 2022)

Selain itu, flipbook memiliki keterkaitan yang kuat dengan keterampilan abad ke-21, sebab media ini membantu anak mengembangkan kemampuan penting seperti pemecahan masalah, berkerjasama, dan berkomunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa flipbook termasuk kedalam media interaktif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk mengolah informasi serta mengeksplorasi konsep secara mandiri. Ditambah lagi, penyajian berupa animasi dan gambar visual mampu mendukung anak dalam memahami serta membayangkan konsep yang bersifat abstrak mampu kompleks (Yulaika, et.al 2017)

Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu membawa inovasi dalam kegiatan belajar di kelas. Pemanfaatan flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memberikan dampak positif terhadap pencapaian maupun hasil belajar mereka (Mutoharoh, 2024). Menurut Oetomo, multimedia pada dasarnya diartikan sebagai perpaduan antara teks, gambar, grafis, animasi, suara, dan video. Keseluruhan elemen tersebut digabungkan sehingga menghasilkan informasi dengan nilai komunikasi yang disajikan tidak hanya dapat dibaca dalam bentuk cetakan, tetapi juga bisa didengar, divisualisasikan melalui simulasi maupun animasi, serta ditampilkan dengan nilai estetika grafis

yang menarik dalam penyampaianya. (Erminawati, 2023)

Berdasarkan uraian diatas serta hasil observasi di sekolah, peneliti memanfaatkan media flipbook untuk mengatasi permasalahan dalam perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif menentukan judul penelitian dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang berjudul **“Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Teladan Gandus Palembang”**.

METODE PENELITIAN

a. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda fisik, tetapi juga dapat berupa model pembelajaran, media, modul, sistem, maupun prosedur tertentu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sugiyono, 2022). Dengan demikian produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media Flipbook yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Kota Palembang.

Tahap pengembangan media Flipbook yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan model ADDIE. Secara konseptual, teori pengembangan Sugiyono sejalan dengan jenis desain pembelajaran modern seperti ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch, model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis),

Design (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2020). Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki 5 tahap yang saling berkaitan. Yang mana lima komponen ini mempunyai berbagai struktur-struktur yang secara sistematis mempunyai arti bahwasanya sebuah tahapan pertama kali sampai tahapan terakhir sekali dalam suatu proses pembelajarannya harus secara berurutan dan tidak diperbolehkan melakukan secara tidak beraturan. Hal ini sangat cocok sekali dengan sebuah pengembangan media flipbook dalam bentuk digital terhadap kemampuan kognitif anak karena dalam sebuah pengembangan media tersebut penelitian membutuhkan tahapan-tahapan yang secara sistematis untuk mengembangkan sebuah media tersebut.

Didalam kelima tahapan ini begitu sangat sederhana dan mudah dipahami dari pada dengan model desain lainnya, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan dengan model ADDIE.

b. Subjek dan Objek

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Subjek penelitian ini menggunakan subjek uji validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli yakni, validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa. Subjek ini diuji cobakan secara (*Small Group*) dengan mengambil 6 anak usia dini, dan uji coba kelompok kecil (*Large Group*) mengambil 15 anak usia dini di TK Tunas Teladan Gandus Palembang.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang dijadikan objek penelitian. Adapun

objek penelitian ini mengenai media Flipbook ditujukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang.

c. Prosedur Penelitian

Pada pengembangan media flipbook peneliti menggunakan model ADDIE, ADDIE adalah model pengembangan yang sifatnya lebih umum dan praktis. Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Secara etimologi model ini digunakan sehari-hari untuk melambangkan pendekatan yang sistematis untuk mengembangkan pembelajaran (Wulandari, 2019).

Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif (Branch, 2009). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Terdapat 5 langkah yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Agus, 2020). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang sangat menentukan keberhasilan proses pengembangan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta analisis lingkungan belajar. Menurut Sugiyono, analisis dalam penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menemukan potensi dan masalah melalui studi pendahuluan sehingga dapat

dirumuskan kebutuhan produk yang tepat sasaran (Sugiyono, 2022). Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kondisi nyata di lapangan, adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses untuk melihat kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan. Proses ini dilakukan melalui wawancara guna mengidentifikasi permasalahan yang ada di TK, sehingga peneliti dapat melakukan pengembangan. Melalui analisis kebutuhan, peneliti juga memperoleh alasan, fakta, serta alternatif penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Dari hasil wawancara dengan kepala TK dan guru, disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi serta minat anak usia dini dalam memahami materi yang disampaikan guru.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik adalah proses mengumpulkan, mengidentifikasi, dan memahami berbagai karakteristik yang dimiliki anak atau peserta didik agar guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui analisis ini, guru dapat mengetahui perbedaan kemampuan, minat, gaya belajar, pengalaman sebelumnya, serta kondisi social dan emosional anak.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum proses mengkaji, menelaah, dan mengevaluasi berbagai komponen yang terdapat dalam suatu kurikulum untuk memahami sejauh mana kurikulum tersebut sesuai dengan tujuan Pendidikan, kebutuhan peserta didik, serta tuntutan perkembangan zaman. Secara umum, analisis kurikulum mencakup kegiatan memeriksa tujuan pembelajaran, isi atau materi ajar, strategi pembelajaran, serta sistem penilaian yang digunakan dalam kurikulum. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui keterpaduan, relevansi, efektivitas, dan kesesuaian antar komponen kurikulum, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan bila dipurulkan. Jadi, analisis kurikulum bukan hanya sekedar mempelajari isi kurikulum, tetapi juga memahami bagaimana kurikulum tersebut diimplementasikan dan seberapa besar dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan proses perencanaan sistematis berdasarkan hasil analisis. Dalam tahap ini disusun tujuan pembelajaran, materi, strategi, metode, media, serta instrumen evaluasi yang akan digunakan. Punaji Setyosari menjelaskan bahwa desain pembelajaran merupakan perencanaan terstruktur yang menjadi pedoman dalam pengembangan produk agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Setyosari, 2020). Tahap ini menghasilkan rancangan awal (*blueprint*) yang

menjadi dasar dalam proses pengembangan produk.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses merealisasikan desain menjadi produk nyata. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media atau perangkat pembelajaran, penyusunan materi secara lengkap, serta validasi oleh para ahli, yaitu validasi ahli materi, media, dan bahasa. Menurut Endang Mulyatiningsih, pengembangan merupakan kegiatan menghasilkan produk pendidikan yang disertai dengan proses uji kelayakan dan revisi berdasarkan masukan validator (Mulyatiningsih, 2021). Sugiyono juga menegaskan bahwa validasi ahli dan revisi merupakan bagian penting dalam memastikan produk memiliki tingkat kevalidan yang tinggi sebelum diterapkan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan telah melalui tahap penyempurnaan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan produk yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran nyata. Implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas produk. Ridwan Abdullah Sani menyatakan bahwa implementasi pembelajaran adalah proses operasionalisasi desain yang telah dirancang agar dapat digunakan secara nyata oleh guru dan peserta didik (Sani, 2021). Dalam penelitian pengembangan, tahap ini biasanya dilakukan melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan dengan jumlah 15 orang anak dikelas B. Tahap ini bertujuan apabila

setelah dilakukan uji coba dan didapat respon atau penilaian yang layak dari guru maka saran tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses penilaian terhadap keseluruhan tahapan pengembangan untuk memastikan kualitas produk. Evaluasi dalam model ADDIE bersifat formatif dan sumatif. Menurut Sugiyono, evaluasi dalam penelitian pengembangan dilakukan untuk menilai efektivitas produk serta menentukan perbaikan yang diperlukan sebelum produk dinyatakan layak digunakan secara luas. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap untuk memperbaiki kekurangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses untuk menilai keberhasilan keseluruhan produk.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian dimana yang

diamati itu suatu yang bersifat struktur. Observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna menganalisa media flipbook yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dan tatap muka secara individual yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas hal ini dilakukan untuk mengetahui terkait permasalahan dan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, guru, dan juga para tim ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan media flipbook yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, angket menggunakan format respon ceklis, sebuah daftar, dimana responden tinggal memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang membuat hasil penelitian dari observasi atau wawancara dapat dipercaya, apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis dan seni yang telah ada. Hasil dokumentasi dalam penelitian ini adalah

dokumentasi produksi dan dokumentasi foto pada saat uji coba.

e. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan diperoleh melalui proses penilaian (validasi) yang dilakukan oleh para ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data kevalidan dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar validasi yang berisi indikator-indikator penilaian sesuai dengan aspek yang dikembangkan. Setiap indikator dinilai menggunakan skala tertentu, misalnya skala Likert 1–4 atau 1–5. (Dewi, et.al 2022) Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

V : Tingkat kevalidan

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Hasil uji validitas yang didapat dalam pengembangan media flipbook dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Penilaian Validitas Media Flipbook

No	Interval	Kategori Kevalidan
1	81 – 100	Sangat Valid
2	61 – 80	Valid
3	41 – 60	Cukup Valid
4	21 – 40	Tidak Valid
5	0 – 20	Sangat Tidak Valid

Penelitian perkembangan ini dikatakan valid apabila hasil analisis menunjukkan kategori valid atau sangat valid, maka produk dapat digunakan dengan atau tanpa revisi kecil. Namun, apabila berada pada kategori cukup valid atau kurang valid, maka diperlukan revisi sesuai

dengan saran dari para validator sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut.

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan diperoleh dari hasil angket atau kuesioner respon guru dan/atau peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan pada tahap uji coba. Data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemenarikan tampilan, serta efisiensi waktu dalam penerapan media atau produk pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket kepraktisan dengan skala penilaian, misalnya skala Likert 1–4 atau 1–5. Setiap butir pernyataan mencerminkan aspek kepraktisan, seperti: kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keterpahaman bahasa, dan daya tarik media. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Tingkat kepraktisan

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Langkah selanjutnya nilai dikonversi ke dalam kategori penilaian berikut:

Tabel 3.2 Penilaian Kepraktisan Media Flipbook

No	Interval	Kategori Kepraktisan
1	81 – 100	Sangat Praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Cukup Praktis
4	21 – 40	Tidak Praktis
5	0 – 20	Sangat Tidak Praktis

Penelitian perkembangan ini dikatakan praktis apabila hasil analisis menunjukkan kategori praktis atau sangat praktis,

maka produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, jika berada pada kategori cukup praktis atau kurang praktis, maka perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan pengguna sebelum diterapkan secara lebih luas.

3. Analisis Data Keefektifan

Analisis Data Keefektifan diperoleh melalui hasil pengukuran kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Pengukuran ini umumnya dilakukan melalui pretest dan posttest atau melalui lembar observasi perkembangan anak sesuai indikator yang telah ditetapkan. Analisis data keefektifan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk mampu meningkatkan hasil belajar atau kemampuan kognitif peserta didik. Berikut rumusan yang digunakan untuk menghitung nilai akhir keefektifan:

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

Keterangan:

E : Tingkat keefektifan

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Langkah selanjutnya nilai dikonversi ke dalam kategori penilaian berikut:

Tabel 3.3 Penilaian Keefektifan Media Flipbook

No	Interval	Kategori
1	76 – 100	Sangat Efektif
2	51 – 75	Efektif
3	26 – 50	Cukup Efektif
4	0 – 25	Tidak Efektif

Penelitian perkembangan ini dikatakan efektif apabila hasil analisis menunjukkan peningkatan pada kategori sedang atau tinggi serta

persentase ketuntasan mencapai kriteria yang ditetapkan, maka produk dinyatakan efektif. Namun, jika belum mencapai kriteria tersebut, maka diperlukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum digunakan secara lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul pengembangan media flipbook untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di TK Tunas Teladan masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti lembar kerja anak dan papan tulis, serta metode ceramah yang membuat kegiatan belajar menjadi kurang menarik. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan anak dalam pembelajaran masih rendah sehingga perkembangan kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pada tahap desain (design), peneliti merancang media pembelajaran digital berupa flipbook dengan menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, memadukan gambar, warna, teks, animasi, dan suara agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Materi yang dimuat dalam media flipbook berfokus pada kegiatan yang dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal huruf dan angka melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Selanjutnya pada tahap pengembangan (development), media flipbook yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh nilai 86% dari ahli materi, 80% dari ahli bahasa, serta 86% dan 80% dari ahli media, yang semuanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, penggunaan bahasa, serta tampilan desain media, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran para validator.

Tahap selanjutnya adalah implementasi (implementation) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media flipbook. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (small group) yang melibatkan 6 anak dan memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat praktis, serta uji coba kelompok besar (large group) yang melibatkan 15 anak dengan persentase 88,2% yang juga termasuk kategori sangat praktis. Selain itu, penilaian dari guru praktisi menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96%, yang berarti media flipbook mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan, peneliti melakukan pretest dan posttest terhadap kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook. Hasil pretest menunjukkan rata-rata kemampuan kognitif anak sebesar 56% dengan kategori cukup berkembang. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media flipbook selama

beberapa pertemuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan menjadi 87% dengan kategori sangat berkembang, sehingga terjadi peningkatan sebesar 31%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara signifikan.

Pada tahap evaluasi (evaluation), peneliti menganalisis seluruh data yang diperoleh dari proses validasi ahli, uji kepraktisan, serta uji efektivitas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat belajar anak karena disajikan dengan tampilan yang menarik, berwarna, dan interaktif sehingga anak lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media flipbook yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang.

b. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran aspek kognitif di sekolah masih menggunakan media konvensional seperti buku tema, papan tulis, kartu angka, dan balok. Penggunaan media tersebut dinilai kurang menarik sehingga membuat anak cepat

merasa bosan, kurang fokus, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media flipbook digital berbasis Canva yang dirancang dengan tampilan menarik, berwarna, serta memuat gambar dan teks sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini bertujuan untuk membantu anak dalam mengenal huruf dan angka serta melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan berpikir simbolik. Media flipbook yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, serta tampilan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, media flipbook diuji melalui uji kepraktisan dan uji keefektifan. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (small group), kelompok besar (large group), serta angket respon guru untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Sementara itu, uji keefektifan dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada anak untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat valid, serta dinilai sangat praktis dan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan, mengenal huruf dan angka, mengelompokkan gambar, membedakan warna dan bentuk, serta menghubungkan gambar dengan lambang bilangan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flipbook yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu membantu meningkatkan

kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Teladan Gandus Palembang”, dapat disimpulkan bahwa:

Media flipbook yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang menunjukkan nilai kevalidan sebesar 86%, sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan karakteristik anak.

Media flipbook sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba oleh guru kelas, media memperoleh nilai kepraktisan 96%, dan pada uji small group dengan anak mencapai 90%. Artinya, media mudah diakses, mudah dioperasikan, dan dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun anak usia dini.

Media flipbook terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Peningkatan terlihat dari perbandingan dari pretest dan posttest, serta kemampuan anak dalam mengelompokkan gambar, mengenai huruf dan angka, memecahkan masalah, dan berpikir logis melalui kegiatan dalam flipbook. Media ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif secara optimal.

Dengan demikian, media flipbook yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, serta layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Stefanni Fanni dkk., “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A,” *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan* 13, no. 2 (2022): 171–79.

- Fuad Arif Noor, *PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK RAUDLATUL ATHFAL (RA)*.
- Heleni Filtri dan Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2018): 169–78.
- Permendikbud137-2014 Standar Nasional PAUD.
- Norlaila, "Upaya Pengembangan Aspek Kognitif Dalam Aktivitas Yang Bersifat Eksploratif & Menyelidik," *Jurnal JEA* 1 (2021): 2.
- Ina Magdalena dkk., *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD N BOJONG 3 TANGERANG*, Vol. 03, No. 2. Aguatus 2021.
- Diena Randa Ramdania, *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Artikel Ilmiah Tugas Akhir: Bandung. UPI, 2013).
- Rusnilawati, & Gustiana, E, *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*, (Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 2017).
- Wahyuni Wahyuni, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Flipbook Marker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2022): 491–500.
- Nina Fitriya Yulaika dkk., "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76.
- Siti Lailatul Mutoharoh, *Perkembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di TK PGRI 1 Bumiharjo*, 2024.
- Erminawati Erminawati dkk., "Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 163–75.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38-40.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2020 reprint edition, 2020).
- Nawang Wulandari, "Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Mtero Dengan Menggunakan Model ADDIE," *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 1, no. 2 (2019): 165.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science+Business Media, 2009). h. 2
- Pribadi, Benny Agus, "Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE," *Jakarta: Prenada Media Group*, 2020, h. 23.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38-39.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2020), 225-226.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2021), 184.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, 40.
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 50-51.

Asri Purwanti, Kristina Imron, dan Kurnia
Dewi, "Pengembangan Permainan
Ular Tangga Berbasis Audio Untuk
Meningkatkan Perkembangan

Kognitif Pada Anak Kelompok B Di
TKTunas Karya Kota Pagar Alam,"
*Jurnal Pendidikan dan Konseling
(JPDK)* 4, no. 4 (2022): 5876–88.