



ACTIVITY BOOK 2P FUN MATH DALAM MENINGKATKAN KONSEP PENGUKURAN DAN PERBANDINGAN ANAK

Rossalia Amanda*, Usep Kustiawan, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Corresponding author: rossalia.amanda.2101536@students.um.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya pemahaman anak usia 5–6 tahun terhadap materi konsep pengukuran dan perbandingan. Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk menghasilkan *activity book 2P fun math* untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan perbandingan pada anak usia 5–6 tahun serta mengetahui tingkat kelayakan produk media *activity book 2P fun math* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode R & D atau *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Hasil dari penelitian dan pengembangan media *activity book 2P fun math* menunjukkan kategori sangat layak diujicobakan dengan memperoleh persentase kelayakan dari para validator ahli yaitu ahli materi sebesar 91%, ahli media sebesar 88% dan ahli praktisi sebesar 94%. Pada saat uji coba *activity book 2P fun math* hasil *post-test* yang dikerjakan anak setelah mengerjakan *activity book 2P fun math* rata-rata memperoleh kategori nilai sangat bagus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak dapat meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan perbandingan dengan menggunakan *activity book 2P fun math*.

Kata Kunci: *activity book*; konsep pengukuran; konsep perbandingan; anak usia dini

ABSTRACT

This research was motivated by children aged 5–6 years' lack of understanding of measurement and comparison. The purpose of this study was to produce 2P fun math activity book to improve the understanding of measurement and comparison concept in children aged 5–6 years and to determine the level of feasibility of the 2P fun math activity book media product that was developed. This study used the research and development method using the ADDIE (Analysis Design Development Implementation and Evaluation) development model. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. The results of the research and development of the 2P fun math activity book media show a very feasible category to be tested by obtaining a feasibility percentage from expert validators, namely material experts of 91%, media experts of 88% and practitioner experts of 94%. During the trial of the 2P fun math activity book, the results of the post-test carried out by children after working on the 2P fun math activity book averaged a very good value category. So it can be concluded that children can improve their understanding of the concept of measurement and comparison by using the 2P fun math activity book.

Keywords: *activity book*; measurement concept; comparison concept; early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menunjang seluruh aspek perkembangan yang dibutuhkan, salah satunya yaitu pada perkembangan aspek kognitif. Anak dapat diajarkan pengenalan konsep-konsep dasar yang untuk melatih kognitif, menurut Piaget dalam Istiqomah (2021), bahwa anak usia 5–6 tahun masuk kedalam tahapan praoperasional, yaitu tahap memakai lambang ataupun simbol. Pemberian stimulasi yang tepat kepada anak usia 5–6 tahun akan membantu anak memahami dunia sekitar seperti dalam kehidupan sehari-hari serta membantu proses pembelajaran anak di masa yang akan datang. Perkembangan kognitif anak usia 3–6 tahun sudah dapat memahami konsep ukuran, berat, waktu dan arah. Pemahaman terhadap konsep-konsep ini sangat penting, terutama untuk anak usia 5–6 tahun yang sedang berada pada fase perkembangan kognitif sangat pesat (Sufa, F. F., Gunardi, Akhyar, M., & Yusuf, 2022:5). Sehingga, anak usia 5–6 tahun dapat mengembangkan aspek kognitifnya

dengan memahami konsep pengukuran dan perbandingan karena konsep tersebut berkaitan terhadap kemampuan berpikir kritis yang sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Anak dapat memahami dunia sekitar dengan baik. Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan untuk mendapatkan pengetahuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Nurjannah & Fitrianingtyas, 2025).

Kemampuan dalam mengenal konsep ukuran pada anak usia dini merupakan kemampuan memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan ciri-ciri suatu benda berdasarkan banyak sedikit, panjang pendek, besar kecil, tinggi rendah, dan berat ringan (Fitri & Amelia, 2024). Sedangkan, perbandingan merupakan proses dalam membedakan antara 2 benda atau lebih berdasarkan karakteristik tertentu, seperti membandingkan ukuran berat atau volume, misalnya besar dan kecil, tebal dan tipis (Utoyo, 2017). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, pencapaian anak usia 5–6 tahun pada aspek kognitif berpikir logis mengenai perbandingan dan pengukuran di antaranya: (1) Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”; (2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; (3) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua; dan (4) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di tiga lembaga yang berada di Malang menunjukkan bahwa terdapat 27 anak dari 51 anak yang belum mengerti konsep ukuran dan perbandingan dengan baik. Hal ini ditunjukkan pada saat pengerjaan lembar kerja terkait pengukuran dan perbandingan terlihat anak masih ada yang tidak fokus, terutama bagi anak yang belum mengerti konsep mengukur dan membandingkan, dan anak tidak dapat menjelaskan alasan kenapa benda tersebut bisa dikatakan lebih panjang atau lebih berat. Selain itu, anak juga kesusahan dalam mengurutkan gambar objek dari terkecil hingga terbesar. Pernyataan hasil observasi dan wawancara awal tersebut didukung dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Shiddiq, Palupi, & Dewi (2021). Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat 45,8% anak ditemukan kebingungan dalam melakukan pengukuran, khususnya mengenal konsep panjang-pendek, berat-ringan dan banyak-sedikit. Selain itu, terdapat 40% anak belum bisa menggunakan alat ukur untuk mengukur benda. Penelitian yang dilakukan Toala, Mansoer, & Mappapoleonro (2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa anak yang belum tercapai kemampuan dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah solusi salah satunya yaitu media pembelajaran yang dapat membantu anak usia 5–6 tahun dalam memahami konsep pengukuran dan perbandingan. Dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar anak dapat memahami dan mengaplikasikan konsep pengukuran dan perbandingan dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat atau sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu proses pembelajaran berlangsung (Kustiawan, 2024). Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi melalui pengembangan media pembelajaran yang berupa *activity book* untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsep pengukuran dan perbandingan pada anak usia 5–6 tahun.

Sejauh ini, penelitian tentang media untuk pengenalan konsep pengukuran dan perbandingan belum banyak dikembangkan. Produk yang dikembangkan cenderung adalah produk yang menstimulasi perkembangan kognitif secara umum, seperti produk yang dikembangkan oleh Rizki, Oktariana & Hayati (2021). Penelitian tersebut

mengembangkan media *busy book* yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Argarini & Wahyuhidayat (2024) mengembangkan media monopoli berbahan *loosepart* untuk meningkatkan kemampuan logika matematika yang meliputi kemampuan mengenal angka, berhitung penjumlahan sederhana, mengenal bentuk geometri, dan warna. Maka dari itu, peneliti memilih mengembangkan media *activity book* “2P Fun Math” untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan perbandingan anak usia 5–6 tahun.

Activity book “2P Fun Math” yang dikembangkan peneliti dibuat khusus hanya berisikan materi konsep pengukuran dan perbandingan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Activity book* ini memuat materi pengukuran yang mencakup panjang-pendek, tinggi-rendah, berat, dan volume. Sementara itu, untuk materi konsep perbandingan mencakup panjang-pendek, tinggi-rendah, banyak-sedikit, berat-ringan, dan besar-kecil. *Activity Book 2P Fun Math* juga dirancang dengan menyesuaikan tingkat perkembangan anak usia 5–6 tahun agar pengetahuan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Hal ini dimaksudkan agar anak mudah menyesuaikan dan mampu memfungsikan pola pikirnya untuk dapat memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu, *activity book* ini didesain menarik dan dapat digunakan berulang kali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau *research and development* dengan pendekatan prosedur penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE mempunyai 5 tahapan, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi (Rusdi, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *activity book* yang berjudul *2P Fun Math* untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan konsep perbandingan pada anak usia 5–6 tahun di tiga lembaga pendidikan di Malang.

Subjek uji coba digunakan untuk menguji efektivitas media *Activity Book 2P Fun Math* dilakukan kepada 5 anak uji coba kelompok kecil dan 20 anak uji coba kelompok besar. Sebelum uji coba dilakukan kepada anak-anak, media *Activity Book 2P Fun Math* harus divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dan saran perbaikan dari para validator ahli materi, ahli media dan ahli praktisi serta hasil wawancara dengan anak. Data tersebut dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil angket validasi yang dijawab dengan skala *likert* (Sudaryono, 2019). Setelah persentase skor dihitung, hasilnya akan disesuaikan dengan kategori persentase menurut Arikunto (2013).

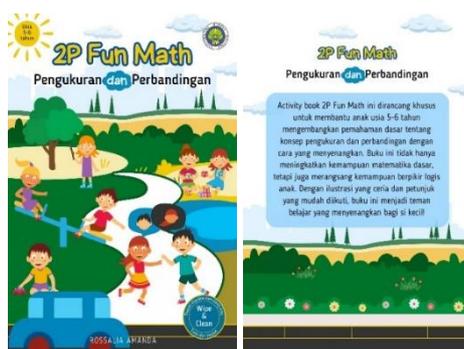
Tabel 1. Persentase Kelayakan

| Presentase (%) | Keterangan |
|----------------|--------------------|
| < 20% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

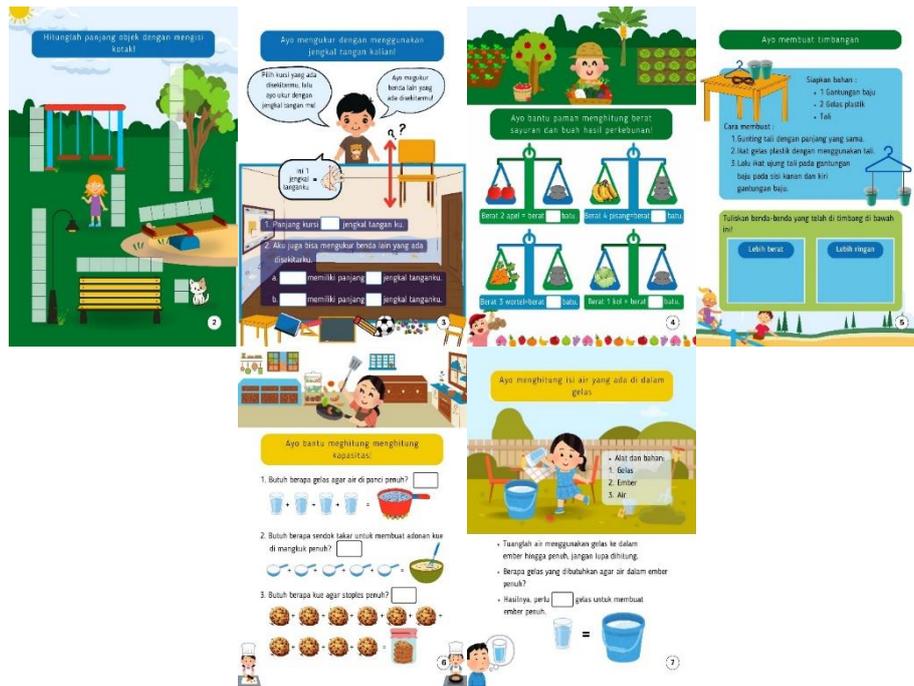
Tahap awal dalam penelitian ini yaitu analisis (*analysis*) melalui wawancara dan observasi dengan tiga lembaga yang ada di Malang. Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa masih terdapat 27 anak dari 51 anak yang belum paham dengan konsep pengukuran dan perbandingan dengan baik. Pada saat pengerjaan lembar kerja terkait konsep pengukuran panjang dan tinggi benda, terlihat masih ada anak yang tidak mengetahui alasan kenapa benda tersebut bisa dikatakan lebih panjang dan lebih berat. Selain itu, anak juga kesulitan dalam mengurutkan beberapa gambar objek, mulai dari terkecil hingga terbesar maupun sebaliknya. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media yang interaktif sebagai media pembelajaran tambahan yang mendukung pemberian materi kepada anak-anak (Kofan, Utami & Pratiwi, 2024). Penggunaan media konkret karena benda konkret yang digunakan dalam lingkungan belajar dapat membantu anak dalam memahami apa yang sedang dipelajari (Rupindah & Suryana, 2022).

Tahap selanjutnya perencanaan (*design*) peneliti mulai mendesain rancangan *Activity Book 2P Fun Math* mulai dari cover hingga isi aktivitas materi pengukuran dan perbandingan yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5–6 tahun. Sehingga, *Activity Book 2P Fun Math* ini berisikan pertanyaan dan aktivitas yang seru tentang materi konsep pengukuran yang meliputi panjang-pendek, tinggi-rendah, berat, dan volume. Materi pengukuran tersebut sesuai dengan materi pengukuran untuk anak usia dini menurut Smith dalam Sa'ida & Kurniawati (2017) yang menjelaskan bahwa konsep pengukuran melibatkan penetapan jumlah unit ke jumlah fisik (seperti panjang, tinggi, volume). Untuk materi konsep perbandingan yang ada pada *Activity Book 2P Fun Math* meliputi perbandingan panjang-pendek, tinggi-rendah, berat-ringan, banyak-sedikit, besar-kecil. Materi perbandingan tersebut telah sesuai dengan materi konsep perbandingan untuk anak usia dini bahwa anak dapat membandingkan objek dengan dua objek (panjang-pendek) dan tiga objek (panjang-lebih panjang-paling panjang) (Wahyuningsih, dkk., 2016:13). Gambar 1 menampilkan desain *cover* depan dan belakang *Activity Book 2P Fun Math*, dengan desain yang mendeskripsikan konsep pengukuran dan perbandingan



Gambar 1. Desain Cover Depan dan Belakang

Gambar 2 di bawah merupakan soal tentang materi konsep pengukuran yang mencakup pengukuran panjang, berat, dan volume. Aktivitas pada kegiatan ini anak diajak mengukur gambar benda dan mengukur benda yang ada di sekitar (aktivitas praktik secara langsung).



Gambar 2. Desain Aktivitas Konsep Pengukuran

Gambar 3 merupakan soal materi konsep perbandingan yang mencakup perbandingan panjang-pendek, berat-ringan, banyak-sedikit, besar-kecil. Aktivitas pada kegiatan ini anak diajak untuk membedakan 2 benda dengan memberikan tanda centang dan mengurutkan tiga benda.



Gambar 3. Desain Aktivitas Konsep Perbandingan

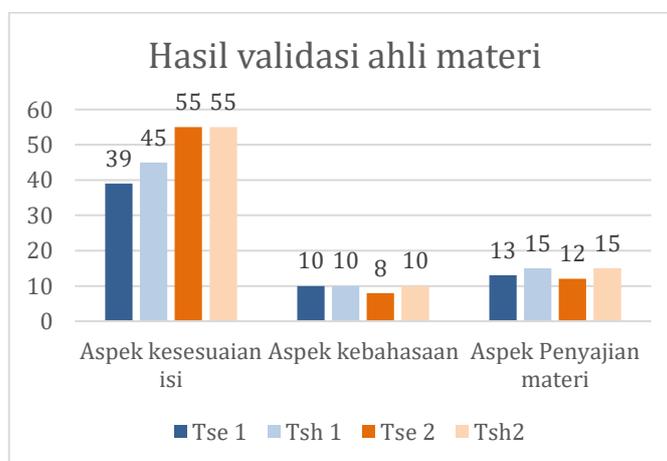
Gambar 4 di bawah ini merupakan halaman terakhir yang berisi profil pengembang.



Gambar 4. Desain Halaman Profil Pengembangan

Activity Book 2P Fun Math tersebut sudah didesain dengan menggunakan warna dan ilustrasi yang menarik sesuai dengan karakter anak usia dini. Desain *Activity Book 2P Fun Math* sudah sesuai dengan ciri-ciri media cetak yang dijelaskan oleh Vega (2024) bahwa media cetak adalah media yang memuat informasi berupa teks atau gambar dalam bentuk cetak/fisik, dimana buku ini memiliki ilustrasi yang menarik, warna yang cerah, dan desain yang kreatif.

Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini dilakukan validasi *Activity Book 2P Fun Math* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain dan ahli praktisi. Hasil dari ahli materi menyebutkan bahwa media *Activity Book 2P Fun Math* layak diujicobakan dengan revisi. Berikut hasil penilaian dari validator ahli materi.

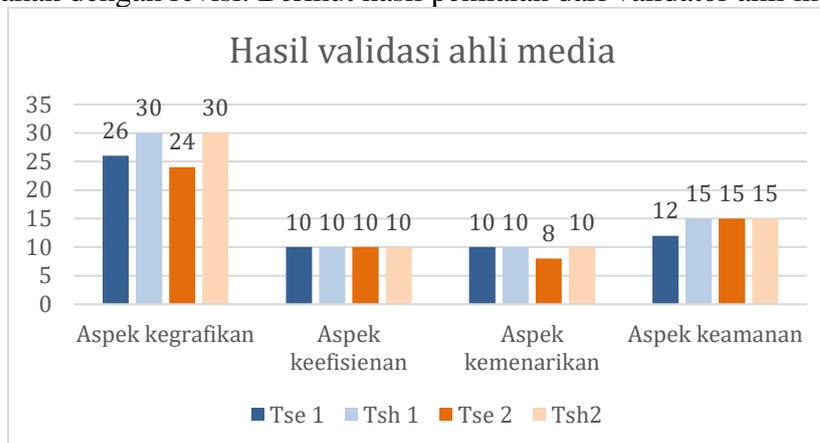


Gambar 5. Diagram Hasil Validasi Materi

Rata-rata skor persentase yang didapatkan dari kedua validator ahli materi yaitu 91%, skor tersebut berada pada kategori kelayakan sangat layak, karena sesuai dengan tingkat kategori kelayakan skor 81%–100% (Arikunto, 2013). Kelayakan materi dinilai dengan tiga aspek menurut Muslich dalam Nurjanah (2022), yaitu: 1) Kelayakan isi materi, mencakup kesesuaian uraian materi, keakuratan materi, dan materi pendukung pembelajaran; 2) Kelayakan Bahasa, mencakup kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan, pemakaian bahasa yang komunikatif, dan pemakaian bahasa memenuhi syarat keruntutan; dan 3) Kelayakan penyajian, mencakup teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian. Adapun tanggapan komentar dan saran perbaikan yang digunakan untuk memperbaiki media *Activity Book 2P Fun Math*

agar menjadi lebih baik, yaitu pada aspek kebahasaan lebih memerhatikan penulisan kata maupun kalimat perintah pada isi buku. Aspek penyajian materi sebaiknya membedakan materi tinggi-rendah dan panjang-pendek, memberikan contoh pengerjaan, memperbaiki ukuran objek sesuai dengan aslinya, menambahkan halaman *reward* dan panduan untuk pendamping.

Hasil dari ahli media menyebutkan bahwa media *Activity Book 2P Fun Math* layak diujicobakan dengan revisi. Berikut hasil penilaian dari validator ahli media.

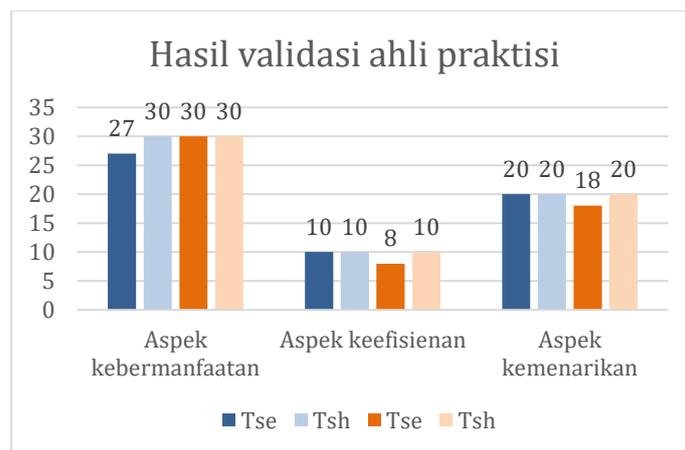


Gambar 6. Diagram Hasil Validasi Media

Rata-rata skor persentase yang didapatkan dari kedua validator ahli media yaitu 88%, skor tersebut berada pada kategori kelayakan sangat layak karena sesuai dengan tingkat kategori kelayakan skor 81%–100% (Arikunto, 2013:). Untuk mengukur suatu kelayakan media harus memenuhi empat aspek, yaitu aspek grafik, efisiensi, daya tarik, dan keamanan. Aspek grafik, menurut Nurjanah (2022), memiliki tiga indikator yang harus diperhatikan dalam buku teks, yaitu ukuran buku, desain kulit buku, dan desain isi buku. Sementara itu, menurut pendapat Tumardi dalam Krisdiana (2021), terdapat 3 aspek untuk menilai kelayakan media, yaitu: (1) Efisien untuk mengoptimalkan waktu, tempat, dan biaya; (2) Daya Tarik agar anak termotivasi untuk belajar secara menyenangkan; dan (3) Keamanan, seperti tidak mudah rusak, tidak melukai anak, dan isi konten tidak mengandung unsur negatif atau kekerasan.

Validator media memberikan tanggapan, komentar, dan saran perbaikan yang digunakan untuk memperbaiki media *Activity Book 2P Fun Math*. Dilihat dari aspek keamanan yaitu pemilihan jenis kertas, gramasi, serta sudut buku. Halaman sampul disarankan untuk dilaminasi, sementara sudut buku disarankan untuk dibuat *rounded*. Dalam hal aspek grafik, peneliti disarankan agar dapat menambahkan desain pada halaman yang kosong atau balik *cover*, membuat tempat untuk menyimpan spidol, dan memperbaiki kalimat penulisan. Sementara itu, terkait aspek daya tarik, penulis dapat membuat karakter yang diberi nama tokoh sehingga *Activity Book 2P Fun Math* menjadi lebih menarik.

Hasil dari ahli praktisi menyebutkan bahwa media *Activity Book 2P Fun Math* layak diujicobakan dengan revisi. Berikut hasil penilaian dari validator ahli praktisi.



Gambar 7. Diagram Hasil Validasi Praktisi

Rata-rata skor persentase yang didapatkan dari kedua validator ahli praktisi yaitu 94%. Skor tersebut berada pada kategori kelayakan sangat layak karena sesuai dengan tingkat kategori kelayakan skor 81%–100% (Arikunto, 2013). Validasi dari ahli praktisi digunakan untuk memastikan kelayakan produk sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan secara langsung pada lingkungan pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Aspek yang dinilai oleh ahli praktisi yaitu aspek kebermanfaatan, aspek efisien dan aspek kemenarikan. Aspek kebermanfaatan menurut Guslinda & Kurnia (2018) yaitu untuk menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi yang diberikan lebih jelas maknanya sehingga mudah untuk dipahami oleh anak, dan variasi metode ajar. Sedangkan aspek efisiensi dan kemenarikan media pembelajaran menurut Tumardi dalam Krisdiana, dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran haruslah berkualitas. Adapun tanggapan komentar dan saran perbaikan diberikan oleh ahli praktisi yang pertama tentang daya tarik media *Activity Book 2P Fun Math* bahwa desain media ini sudah menarik sehingga membuat anak senang. Sementara itu, validator ahli menilai aspek kebermanfaatan sebagai bermakna dikarenakan adanya aktivitas praktek secara langsung.

Setelah dilakukan revisi pada media *Activity Book 2P Fun Math* tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*Implementation*) dengan cara uji coba media *Activity Book 2P Fun Math* kepada anak usia 5–6 tahun. Berikut hasil uji coba *Activity Book 2P Fun Math*.

Tabel 2. Hasil Uji Coba

| No | Nilai | Frekuensi | Kriteria |
|----|--------|-----------|-------------------|
| 1 | 81-100 | 13 | Sangat Baik |
| 2 | 61-80 | 7 | Baik |
| 3 | 41-60 | | Kurang Baik |
| 4 | 21-40 | | Tidak Baik |
| 5 | 0-20 | | Sangat Tidak Baik |

Berdasarkan hasil uji coba terhadap kelompok besar bahwa terdapat 13 anak mendapat kriteria nilai sangat baik dalam mengerjakan *post-test* dan 7 anak yang mendapatkan kriteria nilai baik. Artinya, anak dapat meningkatkan pemahaman mengenai konsep pengukuran dan perbandingan dengan menggunakan *Activity Book 2P Fun Math*. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa anak tertarik dan jadi bersemangat mempelajari konsep pengukuran dan perbandingan dengan menggunakan *Activity Book 2P Fun Math*. Hal tersebut dikarenakan media yang

dirancang merupakan media interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Penjelasan tersebut didukung dengan pendapat Kurnia, dkk. (2021) Bahwa media yang dirancang interaktif dan menarik dapat membuat anak lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik dan hasil belajar anak meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Activity Book 2P Fun Math* efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan perbandingan. Media pembelajaran dinyatakan efektif jika mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan meningkatkan pemahaman materi (Riawan dkk., 2020).

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan revisi media *Activity Book 2P Fun Math* sesuai dengan saran dan komentar dari para validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi dengan harapan produk *activity book* yang dikembangkan akan menjadi lebih baik. Gambar 8 hasil *cover* yang telah dilakukan revisi dengan membuat *font* pada huruf “P” pada kata pengukuran dan perbandingan menjadi sama seperti font pada tulisan *2P Fun Math*.



Gambar 8. Hasil Revisi Cover

Gambar 9 hasil revisi pada materi pengukuran panjang-pendek dan tinggi-rendah dan perbandingan panjang-pendek dan tinggi-rendah.



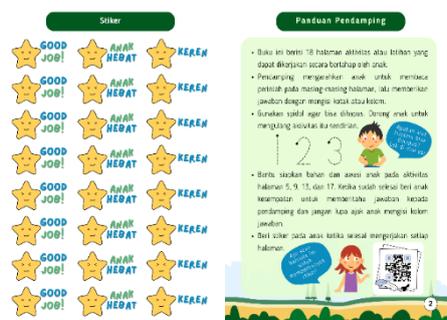
Gambar 9. Hasil Revisi Konsep Pengukuran dan Perbandingan

Gambar 10 hasil revisi pada konsep pengukuran berat dengan menyamakan gambar objek dan memberikan pengenalan tanda kurang dari (<), lebih dari (>) dan sama dengan (=).



Gambar 10. Revisi Konsep Pengukuran Berat

Gambar 11 menambahkan halaman untuk *reward* anak setelah mengerjakan *Activity Book 2P Fun Math* dan halaman untuk panduan pendamping yang digunakan untuk guru atau orang tua.



Gambar 11. Menambahkan Halaman Reward dan Panduan Pendamping

Menambahkan halaman *reward* pada *Activity Book 2P Fun Math* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam menyelesaikan aktivitas yang ada dalam *activity book*. Selain itu, halaman ini juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan dapat memuaskan hasil usaha anak dalam menyelesaikan aktivitas pada setiap halaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Janah (2021) bahwa memberikan *reward* atau bentuk apresiasi kepada anak ketika anak berhasil dan mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak.

SIMPULAN

Activity Book 2P Fun Math yang dikembangkan berisikan soal-soal terkait materi konsep pengukuran yang mencakup panjang-pendek, tinggi-rendah, berat dan volume. Untuk konsep perbandingan mencakup panjang-pendek, tinggi-rendah, berat-ringan, banyak sedikit, dan besar-kecil. Berdasarkan hasil angket validasi kelayakan *Activity Book 2P Fun Math* mendapatkan kategori sangat layak diujicobakan dengan beberapa revisi dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Sedangkan hasil analisis uji coba menyatakan bahwa *Activity Book 2P Fun Math* cocok digunakan oleh anak usia 5–6 tahun untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran dan perbandingan.

Saran pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *activity book* dengan memberikan soal-soal dengan tingkatan lebih tinggi serta dapat menambahkan konsep perbandingan tebal dan tipis pada materi perbandingan. Dengan demikian disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *activity book* dengan pembahasan

materi yang berbeda atau pengembangan aktivitas pada isi buku dengan memberikan soal-soal dengan tingkatan lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Argarini, D. F. & Wahyuhidayat, I. P. (2024). Pengembangan media monopoli berbahan loosepart untuk meningkatkan kemampuan logika matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(2), 444–459. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.4034>.
- Fitri, A. W. & Amelia, D. (2024). Pengaruh model self directed learning terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Bhakti PGRI Sidomulyo. *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 62–75.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Istiqomah, N. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>.
- Janah, S. (2021). Implementation of rewards to increase early childhood learning motivation. *Journal International Conference of Humanities and Social Science* 2(1), 836–839.
- Kofan, P. A. P., Utami, B. S., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan buku aktivitas interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(12), 1751–1769.
- Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5–6 tahun. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 7, 123–141.
- Kurnia, M. D., Arfiyanti, R., & M. (2021). Desain activity book dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa tunarungu SLB Beringin Bhakti. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5:127–134.
- Kustiawan, U., Rahman, A., Cholila, I. L., Zakaria, M. Z., Rahmalia, A. N., Sogen, A. G. J., Khairunnisa, S., & W. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran puzzle terhadap pengetahuan keanekaragaman nusantara siswa kelas 4 SD Laboratorium UM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09:663–675. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20253>.
- Nurjannah, H, A. &, & Fitrianingtyas, A. (2025). Peningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan eksperimen sains anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 164–172. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.99917>.
- Riawan, M, R, I., Sukamto, S. Subekti, E, E. (2020). Keefektifan media pembelajaran buku aktivitas peta si pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.193>.
- Rizki, E., Oktariana, R., & Hayati, F. (2021). Pengembangan permainan busy book untuk stimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5–6 tahun TK Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Rupindah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Sa'ida, N., Kurniawati, T., & W. (2017). Problem based learning sebagai upaya pengenalan konsep pengukuran pada anak usia dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak*

- Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3c.1076>.
- Shiddiq, K. H., Palupi, W., & Dewi, N. K. (2021). Measurement ability profile for children aged 4-6 years. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 33–46.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method Edisi Kedua*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Sufa, F. F., Gunardi, Akhyar, M., & Yusuf, M. (2022). *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi pada Anak Usia Dini*. Surakarta: Unisri Press.
- Toala, D. S., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep ukuran (perbandingan lebih dari-kurang dari) melalui media manipulatif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 1*, 91–98.
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Vega, N. (2024). Analisis peran visual media cetak dalam meningkatkan minat konsumsi sayuran pada anak. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 4(1), 100–111.
- Wahyuningsih, S., Suswantoro, E., & Subagia, A. (2016). *Model Pengenalan Matematika melalui Permainan Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun*. Jakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.