

PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDI BUAH TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Dinda Ayu Pradani¹, Armiya Nur Lailatul Izzah², Helina Himmatul Ulya Lina³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

Email: dindaayupradani2004@gmail.com, armiyannurlailatulizzah@iaikhazin.ac.id,
helinaulya@gmail.com

Submit: Oktober 2025

Proses Review: Januari 2026

Diterima: Januari 2026

Publikasi: Februari 2026

Abstract

The development of "Media Komedi Buah" is a fun and interactive learning media for children's cognitive development in group B (aged 5-6 years). The background of the research is based on the low level of children's knowledge about various fruits, which generally still focuses on simple motor activities without providing meaningful experiences. This fruit comedy media product is designed by combining simple and fun concepts for early childhood. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The trial subjects were children in group B at the Islamic Plus Khozinatul Uhum Kindergarten in Blora. Data were collected through direct observation at the Islamic Plus Khozinatul Uhum Kindergarten in Blora. The results of the individual trial feasibility included the categories of Strongly Agree and Very Appropriate (100%), small group trials included the categories of Strongly Agree and Very Appropriate (90.5%), field trials included the categories of Strongly Agree and Very Appropriate (92.25%), material experts included the categories of Strongly Agree and Very Appropriate (85.42%), media experts included the categories of Strongly Agree and Very Appropriate (95.37%), and mathematics learning practitioners were in the Strongly Agree and Very Appropriate (92.7%) categories. Based on the assessment results of the six stages, the media komedi buah was declared very suitable for use as a supporting teaching material in children's cognitive development.

Keywords: fruit comedy, cognitive development, early childhood

Abstrak

Pengembangan media "Komedi Buah" merupakan media pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak yang menyenangkan dan interaktif bagi anak kelompok B (usia 5–6 tahun). Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya pengetahuan anak mengenai macam-macam buah yang umumnya masih berfokus pada kegiatan motorik sederhana tanpa memberikan pengalaman yang bermakna. Produk berupa media komedi buah ini dirancang dengan memadukan konsep sederhana dan menyenangkan bagi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek uji coba adalah anak kelompok B di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora. Data dikumpulkan melalui observasi secara langsung di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora. Hasil kelayakan uji coba perorangan termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (100%),

uji coba kelompok kecil termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (90,5%), uji coba lapangan termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (92,25%), ahli materi termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (85,42%), ahli media termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (95,37 %), dan praktisi pembelajaran matematika termasuk kategori Sangat Setuju dan Sangat Layak (92,7%). Berdasarkan hasil penilaian dari keenam tahapan, maka Media Komedi Buah dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar penunjang dalam pembelajaran kognitif anak.

Kata Kunci: komedi buah, perkembangan kognitif, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang begitu pesat (Rahmawati, I., & Rachmah, N. 2022). Perlunya stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal. Pertumbuhan dan perkembangan pada *golden age* dapat mempengaruhi kondisi tahap perkembangan selanjutnya pada kehidupan anak (Oktarina & Silmi, 2025). Sehingga perlunya guru serta orang tua menstimulasi perkembangannya dengan optimal dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya di masa *golden age* (Indriyani, H., & Harahap, I. 2024). Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu setiap tumbuh kembangnya baik jasmani maupun rohani, serta mempersiapkan kesiapan mereka untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan manusia (Yusuf, Dkk. 2023). Pada masa ini anak mulai membentuk karakter dasar dan mengembangkan berbagai kemampuan seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan

emosional. Pendidikan anak usia dini memainkan peran krusial dalam mengoptimalkan potensi anak, karena usia dini adalah masa yang unik dan penuh dengan peluang untuk perkembangan berbagai aspek (Aciyaningsih & Husain, 2022). Pendidikan juga bertujuan meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan mempersiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Hidayati, 2021). Pandangan ini sejalan dengan konsep “masa emas” yang dikemukakan oleh Hurlock, di mana anak-anak pada usia dini memiliki kemampuan luar biasa untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan mereka.

Perkembangan kognitif dalam mengenal konsep bilangan, mengenal huruf, mengenal warna, memecahkan masalah, perlu dikembangkan pada anak usia dini (Rahmawati & Rachmah 2022). Pembelajaran ini, dapat dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dilakukan melalui beberapa kegiatan edukatif menarik, menyenangkan, serta didukung pemilihan media pembelajaran dengan tepat, sehingga dapat mencapai hasil yang memuaskan. Pada dasarnya istilah kognitif dikenal dengan istilah intelektual. Proses kognitif memiliki

hubungan yang erat dengan tingkat kecerdasan seseorang. Kecerdasan pada seseorang dapat membantunya menyelesaikan masalah dalam kehidupan (Pusat Perkembangan Anak dan Remaja 2010). Kemampuan kognitif maupun kecerdasan seseorang dapat terus menerus dikembangkan dari sejak usia dini hingga dewasa.

Dunia anak adalah bermain, sehingga dizaman sekarang rata-rata anak diusia dini sudah bermain *game* (Salsabila, Dkk. 2025). Melalui *game* edukasi anak tidak hanya merasa senang tetapi anak juga dapat mengasah kemampuan kognitifnya, *game* edukasi ini merupakan jenis pembelajaran untuk anak usia dini yang berisi tentang materi mengenal bentuk, warna, huruf (Turap, T 2023). Penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini diantaranya penelitian dari Sarah Nuryati (2019) dengan hasil penilaian validator Ahli Materi 91,67%, Validator Ahli Media 86% dan Validator Ahli Bahasa 90,63%” dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Kecil dilakukan 3 anak di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan yaitu 94% “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Sedang dilakukan 9 anak di KB Nusa Indah II Lampung Selatan yaitu 93% “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Besar di KB Tunas Harapan Lampung Selatan dilakukan 13 anak presentase 63% “Layak”. Hasil Kesimpulan dari ke 3 penilaian guru yaitu 91% “Sangat Layak”. Adapun rata-rata nilai awal sebelum menggunakan 14,880 dan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan 25,920 kemajuannya yaitu 11,040. Hasil Perhitungan uji t diperoleh thitung = -

18,110533 dan nilai ttabel = 2,063898, dk n-1 taraf signifikan $\alpha=0,05$. Nilai thitung = -18,110533 > ttabel = 2,063898, maka thitung lebih besar dari ttabel Artinya Pengembangan Media *Cube Slide* telah menunjukkan efektivitas yang nyata dapat meningkatkan Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun.

Penelitian lain dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” oleh Annisa (2022) menunjukkan hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,6 dengan kriteria “Sangat Baik”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 4,0 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media pembelajaran busy book yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar iii menghasilkan produk berupa media pembelajaran *busy book* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Selain dari pada penelitian di atas, ada pula penelitian lain dari R. Astuti (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Media *Smart TV* Berbasis Ramah Anak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 2 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *smart TV* berbasis ramah anak di Husna *Daycare* Pemekasan terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan Bahasa anak usia 2 tahun.

Demikian dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki novelty dimana pengembangan media “Komedi Buah”

belum pernah dilakukan untuk meningkatkan kognitif anak. Dengan menerapkan *output* berdasarkan *game* edukasi, diharapkan dapat membantu anak-anak pada peningkatan kemampuan kognitif, seperti belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju, dengan demikian perancangan dan pembuatan *game* edukasi berjudul “Komedi Buah” ini ditujukan kepada orang tua dan guru untuk mengenalkan wujud buah berupa gambar, dan mengenalkan berbagai macam warna sebagai penunjang perkembangan kemampuan kognitif anak (Suryani & Purwanti 2019). *Game* edukasi merupakan permainan yang mengandung unsur belajar dan memanfaatkan limbah disekitar kita.

Berdasarkan observasi secara langsung pada Senin, 15 September 2025 di lapangan menunjukkan masih banyak anak tidak memiliki kemampuan kognitif. Dari 16 orang anak yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 6 orang laki-laki, hanya 7 anak yang sudah mampu mengenal buah dan warna tanpa bimbingan guru dan 9 anak belum memiliki kemampuan dalam hal mengenal buah dan warna. Dijumpai di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora yang penulis amati ada beberapa masalah yakni kurangnya media pembelajaran yang dipakai, pembelajaran yang terlalu monoton, dalam kegiatan pembelajaran guru masih terpaku dengan lembar kerja atau majalah, guru masih kurang dalam menyampaikan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat

dalam kegiatan pembelajaran mengenal buah dan warnanya.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan yang edukatif dan menarik untuk anak yaitu permainan komedi buah. Diharapkan permainan komedi buah dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif meliputi: minat anak untuk belajar mengenal buah, anak dapat mengenal huruf, dan mengenal warna pada buah. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menentukan judul sebagai berikut “Pengembangan media komedi buah terhadap perkembangan kognitif anak kelas B di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora”.

METODOLOGI

Penelitian “Pengembangan Media Komedi Buah Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora” ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji sebuah produk di dalam dunia pendidikan (Sugiyono 2022).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas B TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora dengan jumlah subjek keseluruhan kelas B adalah 16 siswa. Adapun pembagiannya yaitu 3 uji coba perorangan, 8 uji coba kelompok kecil, dan enam belas uji coba kelompok besar. Guna keperluan validasi dipilih seorang wali kelas B TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora, untuk keperluan

validasi dipilih satu orang ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.

Model penelitian 4D adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikenal dengan empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada tahap pertama yaitu *Define*, peneliti melakukan pendefinisian kebutuhan dan analisis awal terkait masalah dan karakteristik subjek serta materi yang akan dikembangkan pada sasaran yaitu TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora. Tahap kedua *Design* atau perencanaan berfokus pada perancangan produk atau media berdasarkan hasil analisis *Define* untuk mendapatkan desain awal. Pada tahap ke dua peneliti merancang desain Media Komedi Buah. Selanjutnya, pada tahap ketiga *Develop*, produk yang telah dirancang dikembangkan dan diuji kelayakannya, biasanya melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Terakhir, tahap *Disseminate* merupakan penyebaran produk hasil pengembangan kepada TK Islam Plus Khozinatu Ulum Blora kelompok B (Bahosin Sihombing et al. 2024). Metode 4D ini dipilih karena tahapannya yang terstruktur, sederhana, mudah dipahami dan memungkinkan peneliti mengembangkan produk pembelajaran dengan sistematis dan efisien.

Untuk menghitung skor kevalidan media pembelajaran, digunakan persamaan sebagai berikut (Hutabri 2022)

$$\gamma = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validasi}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil validasi kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan persentase yang diperoleh sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Validasi

γ (%)	Interpretasi
$75 < \gamma \leq 100$	Sangat Layak
$50 < \gamma \leq 75$	Layak
$25 < \gamma \leq 50$	Cukup Layak
$0 < \gamma \leq 20$	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada tahap *Define* (Pendefinisian), pengembangan media komedi buah diawali dengan analisis kebutuhan untuk memahami kondisi awal perkembangan kognitif anak TK kelompok B. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan tema buah kesukaanku di kelas masih bersifat monoton dan kurang menarik, berupa ceramah guru dan demonstrasi sederhana. Alasan ini diperkuat dengan pernyataan oleh salah satu guru di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora bahwa “media untuk mengajar yang ada masih terbatas”. Hasil observasi yang bersifat monoton dan kurang menarik tersebut, anak-anak sering hanya menjadi pendengar tanpa banyak kesempatan melakukan praktek secara langsung. Identifikasi masalah ini menjadi dasar perumusan solusi berupa media yang bersifat praktis, sederhana, dan menarik bagi anak anak. Analisis kurikulum juga menunjukkan bahwa terdapat kompetensi dasar yang mendukung perkembangan kognitif, seperti menyebutkan huruf, mengenal nama, serta melatih kemampuan berpikir

anak (Kartono, K. 2021). Di sini perkembangan kognitif anak bukan hanya kemampuan untuk berhitung dan memahami, melainkan juga kemampuan mengenal warna, mengenal bentuk, hingga menuliskan hasil yang telah dilihat oleh anak. Kegiatan pembelajaran belum tersedia secara optimal dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan tentang buah-buahan (Suyanto, S. 2020). Pengembangan media komedi buah dapat menjadi penguatan dalam menjalankan tuntutan kurikulum melalui pendekatan aktivitas yang lebih menarik.

Analisis karakteristik peserta didik, ditemukan bahwa anak kelompok B di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang mencoba hal baru, serta menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Oleh sebab itu, media komedi buah dirancang untuk memadukan unsur bermain sambil belajar, dan pengenalan berbagai macam buah (seperti nama, warna, dan bentuk buah). Analisis tujuan pembelajaran mengarah pada perkembangan kognitif yang mencakup pemahaman konsep sederhana, kemampuan melakukan pengamatan, serta melatih keterampilan berbahasa melalui meneja nama buah. Anak-anak juga diarahkan untuk menuliskan nama buah yang sesuai pada hasil putaran nama buah yang tertuju. Dengan demikian, media komedi buah ini tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga aspek bahasa dan motorik halus anak.

Dari hasil tahap *Define*, dapat disimpulkan bahwa adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan tema buah kesukaanku dan ketersediaan

media yang sesuai membuka peluang pengembangan inovasi. Komedi buah dibuat sebagai media untuk menjembatani kebutuhan tersebut dengan menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan pada peningkatan kognitif anak.

Tahap *Design* (Perencanaan) kemudian dilakukan untuk merancang bentuk media komedi buah agar sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang sederhana dan terjangkau. Desain awal mencakup pembuatan bentuk komedi buah yang terdiri dari alat dan bahan sederhana, langkah-langkah percobaan yang dirancang dalam bentuk alur (misalnya panah menunjukkan pada nama buah), serta ruang pengamatan hasil percobaan (Mulyani, E. 2021). Dengan alur seperti ini, anak-anak dapat memahami berbagai macam buah sekaligus berlatih mengurutkan langkah permainan. Bentuk desain lebih diperhatikan sesuai dengan dunia anak usia dini. Gambar macam-macam buah yang berguna untuk mempermudah anak menunjukkan jawaban buah kesukaan, dan dapat digunakan untuk menarik minat anak. Aspek *user friendly* menjadi prioritas, mengingat sasaran utamanya adalah anak TK kelompok B yang masih belajar mengenali macam macam buah, sehingga teks yang digunakan dibuat singkat dan sederhana.

Proses desain juga memperhatikan aktivitas dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Media komedi buah dirancang untuk bisa dilaksanakan secara individu maupun kelompok kecil. Guru difasilitasi dengan panduan sederhana yang menjelaskan tujuan kegiatan, alat yang harus dipersiapkan,

serta kemungkinan variasi pertanyaan pemantik untuk memancing diskusi antara guru dan anak. Kegiatan diharapkan meningkatkan kebermaknaan pembelajaran dan mendukung peran guru sebagai fasilitator. Dalam pengembangannya, aspek keamanan menjadi bagian penting dari proses desain. Alat dan bahan percobaan dipilih dari benda sehari-hari yang aman, seperti kayu, kertas, dan plastik (adapun bahan seperti kabel, dinamo, dan baterai yang sudah di lindungi dan aman dari jangkauan anak) sehingga anak-anak dapat mempraktekan tanpa risiko berbahaya. Secara keseluruhan, tahap Design menghasilkan media komedi buah yang menarik, sederhana, dan edukatif. Media ini bukan hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pemahaman tentang buah dengan pola berpikir yang terstruktur dan menyenangkan. Dengan desain yang matang, media ini diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak TK kelompok B sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran. Berikut adalah desain awal dan desain setelah di lakukannya proses revisi.

Tabel 2
Desain setelah Revisi

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
	Berbentuk kotak polos tanpa warna dan sederhana, dengan tulisan nama buah	Revisi oleh ahli media: memberi cat pada kotak supaya lebih menarik, dan memberi jalan untuk mengganti baterai pada media

dan revisi oleh ahli materi : memperjelas tulisan nama buah

2.



Petunjuk arah panah berwarna gelap dan tidak terlihat



Revisi ahli media: mengganti warna arah panah dan revisi ahli materi: arahan panah harus pas pada nama buah yang di tuju, dan kasih tempat untuk anak menulis

3.



Komedi buah berbentuk kotak, dan tidak ada jalan ketika baterai komedi habis (komedi akan tidak bisa di pakai ketika tidak ada baterai)



Revisi ahli media : membuat jalan untuk pergantian baterai komedi tidak ada revisi dari ahli materi

4.



Komedi buah terlihat sangat polos dengan warna coklat gelap (kurang menarik untuk pembelajaran anak)



Revisi ahli media : berikan macam-macam gambar buah (agar lebih menarik) dan tidak ada revisi dari ahli materi

5.



Revisi ahli media: pada sisi pinggir dan atas di kasih tambahan gambar buah



Revisi ahli media: pada sisi samping dan atas di kasih tambahan gambar buah dan tidak ada revisi dari ahli materi

Media pembelajaran dikatakan layak apabila hasil seluruh aspek didalam angket validasi telah mencapai hasil dari 61% dengan kategori layak hingga sangat

layak. Pada kriteria angket yang telah ditetapkan peneliti, media dikatakan layak jika seluruh aspek didalam angket validasi telah mencapai lebih dari 50% dengan kategori layak hingga sangat layak. Kelayakan media dinilai melalui tahap validasi para ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran matematika, 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 8 peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan 16 peserta didik pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media komedi buah dengan skala 1-4. Penjelasan selanjutnya sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Materi Media Komedi Buah oleh Latifatus Sa'adah.

Hasil validasi diperoleh informasi Pengembangan Media Komedi Buah Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini memperoleh persentase sebesar 85,4% sehingga dikatakan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 3

Hasil Validasi Ahli

No .	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Isi	87,5%	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	87,5%	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Penyajian	81,25%	Sangat Layak
Rata-Rata		85,4%	Sangat Layak

Penilaian oleh Ahli Materi: Ahli materi menilai Media Komedi Buah dari aspek Sangat Layak kelayakan isi, Sangat Layak kebahasaan, dan penyajian. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi mendapat skor tertinggi (87,5%), diikuti oleh kelayakan kebahasaan (87,5%), dan kelayakan penyajian (81,25%). Secara keseluruhan, Media Komedi Buah memperoleh skor rata-rata 85,42% yang termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Komedi Buah dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di TK.

Hasil Validasi Ahli Media Komedi Buah oleh Helina Himmatul Ulya Lina.

Hasil validasi diperoleh informasi Pengembangan media komedi buah memperoleh persentase sebesar 95,4% sehingga dikatakan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Tampilan Desain Layar	89,3%	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Kemudahan Penggunaan	95,83%	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Konsistensi	100%	Sangat Layak
4	Aspek Kelayakan Kemanfaatan	87,5%	Sangat Layak

5 Aspek Kelayakan Kegrafikan	91,7%	Sangat Layak
Rata-Rata	95,4%	Sangat Layak

Ahli media menilai Media Komedi Buah berdasarkan tampilan desain layar, kemudahan penggunaan, konsistensi, kemanfaatan, dan kegrafikan. Aspek konsistensi mendapat skor tertinggi (100%), diikuti oleh kemudahan penggunaan (95,83%), kegrafikan (91,7%), desain layar (89,3%), dan kemanfaatan (87,5%). Secara keseluruhan media komedi buah mendapat skor rata-rata 95,4% dan dinilai sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran oleh Nur Laila Sa'diyah.

Hasil validasi diperoleh informasi Pengembangan Media Komedi Buah Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini memperoleh persentase sebesar 92,7% sehingga dikatakan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 5

Hasil Validasi Ahli

No .	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Isi	93,75%	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	93,75%	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Penyajian	90,63%	Sangat Layak
	Rata-Rata	92,7%	Sangat Layak

Praktisi pembelajaran menilai komedi media buah dari aspek kelayakan isi (93,75%), kebahasaan (93,75%), dan penyajian (90,63%). Secara keseluruhan, media komedi buah memperoleh skor rata-rata 92,7% dan dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik kelas B TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora didasarkan pada angket yang diberikan setelah dilakukan uji coba Media Komedi Buah terhadap perkembangan anak usia dini di TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora. Hasil angket respon peserta didik yang diperoleh sebagai berikut:

Uji Coba Perorangan: Uji coba dilakukan pada 3 siswa dengan kemampuan berbeda. Semua aspek seperti kemampuan memudahkan, menambah semangat, tampilan media komedi buah, dan kemudahan pemahaman mendapat persentase 100%, menunjukkan bahwa media komedi buah sangat layak.

Uji Coba Kelompok Kecil: Uji coba pada 8 siswa menunjukkan skor rata-rata, 87% untuk kemampuan memudahkan, 75% untuk aspek menambah semangat, tampilan dan kemudahan pemahaman mendapatkan 100%. Secara keseluruhan, media komedi buah dinilai sangat layak dengan persentase 90,5%.

Uji coba lapangan, media komedi buah diuji pada 16 peserta didik kelas B TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora yang dipilih oleh guru dan memiliki kemampuan beragam. Penilaian kelayakan media komedi buah mencakup empat aspek, masing-masing dengan indikator tunggal:

- Kemampuan Memudahkan: Mendapatkan skor rata-rata 92,5%, termasuk kategori "sangat layak."
- Menambah Semangat: Skor rata-rata 92,5%, tergolong sangat layak.
- Tampilan media komedi buah: Skor rata-rata 100%, sangat layak.
- Kemudahan Memahami: Skor rata-rata 100%, dinilai sangat layak.

Secara keseluruhan, Komedi Buah memperoleh skor 95% dalam kategori "Sangat Layak," sehingga dinilai sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 6
Hasil Uji Coba

No	Indikator	Uji Coba		
		perorangan	Kelompok kecil	lapangan
1	Kemampuan memudahkan	100%	87%	92,5%
2	Menambah semangat	100%	75%	92,5%
3	Tampilan Media Komedi Buah	100%	100%	100%
4	Media Komedi Buah mudah dipahami	100%	100%	100%
Jumlah		100%	90,5%	95,25%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perbandingan masing masing indikator baik dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa

jumlah rata-rata persentase uji coba perorangan mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

PEMBAHASAN

Dunia anak adalah bermain, sehingga dizaman sekarang rata-rata anak usia dini sudah bermain *game* (Salsabila, Dkk. 2025). Melalui *game* edukasi anak tidak hanya merasa senang tetapi anak juga dapat mengasah kemampuan kognitifnya, *game* edukasi ini merupakan jenis pembelajaran untuk anak usia dini yang berisi tentang materi mengenal bentuk, warna, huruf (Turap, T 2023). Dengan menerapkan output berdasarkan *game* edukasi, diharapkan dapat membantu anak-anak pada peningkatan kemampuan kognitif, seperti belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju, dengan demikian perancangan dan pembuatan *game* edukasi berjudul "Komedi Buah" ini ditujukan kepada orang tua dan guru untuk mengenalkan wujud buah berupa gambar, dan mengenalkan berbagai macam warna sebagai penunjang perkembangan kemampuan kognitif anak (Suryani & Purwanti 2019). *Game* edukasi merupakan permainan yang mengandung unsur belajar dan memanfaatkan limbah disekitar kita.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan, sebagai berikut:

Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Materi Mengenal Bentuk

Bangun Datar dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui Model penelitian 4D adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikenal dengan empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada tahap pertama yaitu *Define*, peneliti melakukan pendefinisian kebutuhan dan analisis awal terkait masalah dan karakteristik subjek serta materi yang akan dikembangkan pada sasaran yaitu TK Islam Plus Khozinatul Ulum Blora. Tahap kedua *Design* atau perencanaan berfokus pada perancangan produk atau media berdasarkan hasil analisis *Define* untuk mendapatkan desain awal. Pada tahap ke dua peneliti merancang desain Media Komedi Buah. Selanjutnya, pada tahap ketiga *Develop*, produk yang telah dirancang dikembangkan dan diuji kelayakannya, biasanya melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Terakhir, tahap *Disseminate* merupakan penyebaran produk hasil pengembangan media komedi buah.

Tingkat kelayakan media komedi buah diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu guru praktisi

pembelajaran matematika dari berbagai aspek. Serta respon dari peserta didik, sebagai berikut: Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata skor 3,42 (Sangat Setuju) dan 85,42% (Sangat Layak), Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rerata skor 3,68 (Sangat Setuju) dan 91,96% (Sangat Layak), Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran matematika diperoleh rerata skor 3,71 (Sangat Setuju) dan 92,7% (Sangat Layak), dan hasil respon peserta didik: Pada tahap uji coba perorangan diperoleh persentase skor 100% (Sangat Layak), Pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh persentase skor 90,5% (Sangat Layak), Pada tahap uji coba lapangan diperoleh persentase skor 95,25% (Sangat Layak).

DAFTAR PUSTAKA

- Aciyaningsih, & Husain, I. A. (2022). Upaya guru untuk meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Usia Dini. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.8125>
- Annisa, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

- Astuti, R. (2024). Pemanfaatan Media Smart TV Berbasis Ramah Anak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 2 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 891-903.
- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Dewi Fitriani Usman. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Metode Eja Pada TK AL Husnah Wadriyah Pancor Kopong. *Aliena: Journal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 5(1), 44-57
- Hidayati, S. (2021). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. In cv. Kanaka media (1st ed.). Cv. Kanaka media.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada. *Saintek*, 1(1), 0–5.
- Indriyani, H., & Harahap, I. (2024). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori, Praktik, dan Penelitian. PT. Bumi Aksara.
- Kartono, K. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- Mulyani, E. (2021). Pendidikan Sains untuk Anak Usia Dini: Metode dan Praktik. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nuryati, S. (2019). *Pengembangan Media Cube Slide Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Oktarina, D. H., & Silmi, K. (2025). The Influence of Social-Emotional Development on School Readiness in Early Childhood: A Study of 5–6 Year-Olds in Bogor Regency. *Golden Age: Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10 (1), 127-138
- Pusat Perkembangan Anak dan Remaja. (2010). Psikologi Kognitif dalam Konteks Pendidikan. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Rahmawati, A. M., & Rachmah, H. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 51–57. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>
- Rahmawati, I., & Rachmah, N. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. PT. Refika Aditama
- Rosita, B. I., Harsono, Utama, Budi, M., Bambang, S. (2025). 4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review, 25(1), 91-8.
- Salsabila Aurellia1, A Zulkarnain Ali, Pipit Rika Wijaya. (2025). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B TK Al –Khoiriyah. *JECIE: Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 8(2), 388-396.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak di Indonesia banyak orang. 3(2).
- Suyanto, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Implementasi. Yogyakarta: Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta
- Tasane, Elshaddai L.; Rudatyo Himamunanto, Agustinus; Budiati, Haeni. Model Pembelajaran AR Interaktif untuk Pengembangan Kognitif Anak TK dalam Pengenalan Warna dan Bentuk. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS), Vol. 7, No. 2, 2025.
- Turap, T., Merupakan, T. B., Lebih, T. B., & Turap, T. D. (2023). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. 1–17.
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A. Al, Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. Jurnal Plamboyan Edu (JPE), 1(1), 37–44.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>