



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN BUSYBOOK

Rahmatia

Universitas Muhammadiyah Palopo

Email: rahmatia@umpalopo.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-7941-9992>

Abstract

The problem of this research is how to improve the cognitive abilities of Group B children through busybook play activities at RQ Insan Madani. The aim of the research is to enhance the cognitive abilities of Group B children at RQ Insan Madani by using busybook media. The subjects of the research are Group B children at RQ Insan Madani who still face challenges in cognitive development aspects. The research method is Classroom Action Research. The classroom action research model that will be used in this study is the Kurt Lewin model. The data collection techniques include direct observation conducted by the researcher, interviews, task assignments, and document analysis. There are three data analysis techniques: the researcher performs data reduction, then presents the data, and finally concludes the data. Based on the research results from the pre-cycle and cycle 1, it can be concluded that through busy book play activities, the cognitive abilities of group B children at RQ Insan Madani can be improved. This is seen from the change in condition when the initial state before the action (pre-cycle) is different from the state after the action in cycle 1.

Keywords: Cognitive; Busybook; Child.

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui kegiatan bermain busybook di RQ Insan Madani, tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RQ Insan Madani dengan cara bermain media busy book, adapun subjek penelitian adalah anak kelompok B RQ Insan Madani yang masih mengalami kendala pada aspek perkembangan kognitif. Metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model Kurt Lewin. Teknik pengumpulan data yaitu observasi langsung yang dilakukan peneliti, wawancara, pemberian tugas, dan analisis dokumen. Teknik analisis data ada 3, peneliti melakukan reduksi data kemudian menyajikan data dan terakhir menyimpulkan data. Berdasarkan hasil penelitian dari prasiklus dan siklus 1 dapat di simpulkan bahwa melalui kegiatan bermain busy book dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RQ Insan Madani. Hal ini dilihat dari perubahan keadaan saat kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus) berbeda dengan keadaan setelah tindakan siklus 1.

Kata Kunci: Kognitif; Busybook; Anak.



Pendahuluan

Anak adalah individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif. Kemampuan kognitif anak mencakup berbagai aspek seperti berpikir, memecahkan masalah, memori, perhatian, dan kemampuan berbahasa. Semua kemampuan ini sangat penting untuk mendukung kesuksesan anak di masa depan, baik di lingkungan sosial maupun pendidikan. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Beichler dan Snowman dalam Musyarofah (2017:103), Oleh karena itu, upaya untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan kognitif anak sejak dini sangat diperlukan.

Wong (dalam Nina Veronica, 2018:51) berpendapat bahwa perkembangan kognitif pada anak dapat dikembangkan melalui interaksi, dan interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain dengan benda-benda yang ada disekitarnya, ataupun alat permainan edukatif lainnya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, jadi pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk mengembangkan aspek kognitif. Dalam aspek perkembangan ini pula diperlukan sebuah media yang konkrit untuk membantu anak dalam mencapai tingkat pencapaian pembelajarannya (Hutami & Ramli 2024).

Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (Eni Rohaeni, 2018: 20) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Salah satu metode yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak adalah melalui kegiatan bermain. Menurut Slamet Suyanto (dalam Fadlillah, 2017:13) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, dan lebih dari itu, bermain juga dapat menjadi sarana penting dalam mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Salah satu jenis kegiatan bermain yang menarik dan bermanfaat adalah "busybook". Busybook, atau buku aktivitas, adalah buku yang berisi berbagai permainan edukatif yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif, seperti mencocokkan gambar, mengenal bentuk, angka, huruf, dan lainnya. Aktivitas ini tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir dan konsentrasi anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2024 pada anak kelompok B RQ Insan Madani kegiatan pembelajaran pada pengembangan aspek kognitif dikemas dengan monoton, metode ceramah dan pemberian Lembar Kerja Anak yang digunakan guru terkadang membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan. Peneliti mendapatkan dari 16 anak yang berada di kelas hanya 6 anak yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga masih memerlukan stimulasi karena perkembangan anak masih belum sesuai dengan yang diharapkan.



Metode

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). subjek penelitian adalah anak kelompok B di RQ Insan Madani yang terdiri dari 16 anak (12 perempuan dan 4 laki-laki). Penelitian ini berlokasi di Rumah Qur'an Insan Madani, alamat jalan merdeka perum. gayatri, Kecamatan wara timur, kota Palopo. Adapun penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 selama 3 bulan.

Teknik pengumpulan data yaitu observasi langsung yang dilakukan peneliti, wawancara, pemberian tugas, dan analisis dokumen. Teknik analisis data ada 3, peneliti melakukan reduksi data kemudian menyajikan data dan terakhir menyimpulkan data.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari prasiklus dan siklus 1 dapat di simpulkan bahwa melalui kegiatan bermain *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di RQ Insan Madani tahun ajaran 2024-2025. Hal ini dilihat dari perubahan keadaan saat kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus) berbeda dengan keadaan setelah tindakan siklus 1.

Berikut

Table 1: Hasil observasi sebelum tindakan (Pra siklus)

No	Nama Anak	Indikator Penilaian			Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana	Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan	Memahami dan mematuhi aturan main		
1	Abbad Aushaf Arpah	50	50	50	50	MB
2	Aqil Rafii Arifin	25	25	25	25	BB
3	Dian Eka Wardana	50	50	50	50	MB
4	Fitria Ramadani	50	75	75	67	BSH
5	Firzanah Fikhrunnisa	75	75	50	67	BSH
6	Inaya Nuraini	25	25	25	25	BB
7	Muh. Furqan	25	25	25	25	BB
8	Najwa Asyila	75	50	75	67	BSH
9	Naya Humaira Lasri	25	25	25	25	BB
10	Nur Alya	25	25	50	33	BB
11	Qumaira Hendra	25	25	25	25	BB
12	Reski Najwa Hasan	75	50	75	67	BSH
13	Safaat Ramadhan Fattah	25	25	25	25	BB
14	Sabrina Kharismatun Niza	25	25	25	25	BB
15	Sitti Khumaira	25	25	25	25	BB
16	Syakila Naswa	25	25	25	25	BB



Jumlah	625	600	650	626	
Persentase (%)	39%	37,5%	40,6%	39,1%	

Sumber: Hasil observasi pra siklus

Keterangan Indikator Kemampuan:

- A : Anak dapat menyelesaikan secara mandiri semua kegiatan yang diberikan
 B : Anak dapat mengingat dan menceritakan kembali secara sederhana mengenai kegiatan apa saja yang telah dikerjakan
 C : Anak dapat memahami dan mematuhi aturan main yang berlaku

Dari observasi yang dilakukan peneliti di peroleh data bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok B perlu di tingkatkan. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan anak dalam indikator yang di observasi, Pada ketiga indikator yaitu dapat menyelesaikan semua kegiatan/tugas yang diberikan, Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan dan Memahami dan mematuhi aturan main. Terdapat 10 orang anak dengan skor 1 kategori belum berkembang (BB), 2 orang anak dengan skor 2 kategori mulai berkembang (MB), 4 orang anak dengan skor 3 kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hasil observasi pra siklus, secara sederhana persentase kemampuan kognitif pada anak kelompok B RQ Insan Madani dapat dikelompokkan dan dilihat pada gambar tabel persentase kemampuan kognitif tahap awal anak sebelum tindakan, berikut tabelnya:

Tabel 2: Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum tindakan

No.	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	10	62,5%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	12,5%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	25%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Sumber: Hasil observasi pra siklus

Berdasarkan data dari tabel pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *busy book* terdapat anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 10 orang anak atau sekitar 62,5%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak atau sekitar 12,5%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak atau sekitar 25% orang anak dan 0% anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB).



Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat masih banyak anak yang belum berkembang, dan dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B RQ Insan Madani masih kurang dan perlu di tingkatkan.

Adapun hasil pengamatan pada observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3: Hasil observasi setelah tindakan Siklus 1

No	Nama Anak	Indikator Penilaian			Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah sederhana	Mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dimainkan	Memahami dan mematuhi aturan main		
1	Abbad Aushaf Arpah	100	100	100	100	BSB
2	Aqil Rafii Arifin	75	75	75	75	BSH
3	Dian Eka Wardana	75	100	75	83	BSB
4	Fitria Ramadani	100	100	100	100	BSB
5	Firzanah Fikhrunnisa	100	100	100	100	BSB
6	Inaya Nuraini	75	50	75	66	BSH
7	Muh. Furqan	50	50	50	50	MB
8	Najwa Asyila	100	100	100	100	BSB
9	Naya Humaira Lasri	50	50	75	58	BSH
10	Nur Alya	75	75	75	75	BSH
11	Qumaira Hendra	75	75	75	75	BSH
12	Reski Najwa Hasan	100	100	100	100	BSB
13	Safaat Ramadhan Fattah	50	50	50	50	MB
14	Sabrina Kharismatun Niza	100	100	100	100	BSB
15	Sitti Khumaira	75	75	75	75	BSH
16	Syakila Naswa	100	75	75	83	BSB
Jumlah		1.300	1.275	1.300	1.290	
Persentase (%)		81,2%	79,6%	81,2%	80,6%	

Sumber: Hasil observasi siklus 1

Keterangan:

- A : Anak dapat menyelesaikan secara mandiri semua kegiatan yang diberikan
- B : Anak dapat mengingat dan menceritakan kembali secara sederhana mengenai kegiatan apa saja yang telah dikerjakan
- C : Anak dapat memahami dan mematuhi aturan main yang berlaku



Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hasil observasi siklus 1, secara sederhana persentase kemampuan kognitif pada anak kelompok B RQ Insan Madani dapat dikelompokkan dan dilihat pada gambar tabel berikut :

Tabel 4: Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Tindakan Siklus 1

No.	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	12,5%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	37,5%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	50%

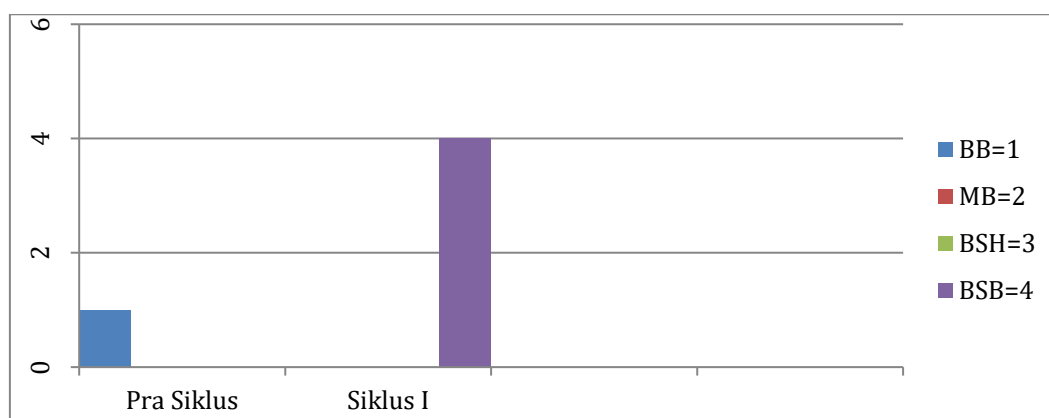
Sumber: Hasil observasi siklus 1

Pada tabel siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *busy book* pada tindakan siklus 1 sudah tidak terdapat anak yang kategori belum berkembang (BB) atau sekitar 0%, 2 orang anak yang kategori mulai berkembang (MB) atau sekitar 12,5%, 6 orang anak yang kategori berkembang sesuai harapan (BSH) atau sekitar 37,5%, dan 8 orang anak yang kategori berkembang sangat baik (BSB) atau sekitar 50%.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan bermain *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RQ Insan Madani. Adapun peningkatan perkembangan anak berdasarkan persentase hasil observasi pra siklus dan siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 5: Peningkatan Hasil Skor Berdasarkan Hasil Persentase Observasi Pada Prasiklus dan Hasil Observasi Siklus 1

No.	Kategori Perkembangan	Prasiklus		Siklus 1	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	BB	10	62,5%	0	0%
2.	MB	2	12,5%	2	12,5%
3.	BSH	4	25%	6	37,5%
4.	BSB	0	0%	8	50%



Gambar 1: Perbandingan Hasil Observasi

Berdasarkan hasil data tabel perbandingan hasil observasi diatas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B RQ Insan Madani pada perkembangan kognitif mengalami peningkatan. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan dari prasiklus ke siklus 1, ketuntasan belajar yang diperoleh memenuhi kriteria bahkan melampaui kriteria keberhasilan minimum (KKM). Adapun kriteria keberhasilan minimum yang ditetapkan adalah 75% dari total anak dalam kelas sedangkan yang di capai pada siklus 1 sebesar 87,5% dari total anak dalam kelas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari prasiklus dan siklus 1 dapat di simpulkan bahwa melalui kegiatan bermain *busy book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RQ Insan Madani tahun ajaran 2024-2025. Hal ini dilihat dari perubahan keadaan saat kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus) berbeda dengan keadaan setelah tindakan siklus 1.

Saat sebelum tindakan dilakukan peneliti mendapati sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan tugas yang di berikan saat proses belajar mengajar, ini menunjukkan bahwa kemmpuan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Namun setelah tindakan penelitian diberikan yaitu bermain *busy book* terlihat anak-anak menunjukkan perubahan terutama dalam hal menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung.



Daftar Rujukan

- Asik Belajar. (2018). Jenis Dan Model Penelitian Tindakan Kelas / PTK. <https://www.asikbelajar.com/jenis-dan-model-penelitian-tindakan-kelas-ptk/>. 03 Februari 2021 (17.54)
- Angriani, W., M, Nasirun, dan Yulidesni. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia* 5 (1): 31-39
- Fadlilah, M. (2017). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Catatan ke 3. Kencana. Jakarta.
- Hutami, E. P., & Ramli, S. A. (2024). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Onet Board Berbasis Seling Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Dalam Berbagai Posisi Kepada Anak-Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 37-50.
- Konsultan Psikologi Jakarta. (2019). Pengertian Kemampuan Kognitif Menurut Para Ahli. <https://www.konsultanpsikologijakarta.com/pengertian-kemampuan-kognitif-menurut-ahli/#:~:text=Kemampuan%20kognitif%20adalah%20proses%20yang,berada%20di%20pusat%20susunan%20syaraf>. 03 Februari 2021 (15.10)
- Mayadikiria. (2011). Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini. <https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>. 03 Februari 2021 (16.04)
- Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016. *Interdisciplinary Journal Of Communication* 1 (2): 99-122
- Sudrajat, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/>. 17 Februari 2021 (17.05)
- Veronica, N. (2018) . Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (4): 49-55