

Improving Cognitive Ability through Fun Thinkers Book Media in Group B Children at Giri Wangi Kindergarten

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Fun Thinkers Book pada Anak Kelompok B di Tk Giri Wangi

Ni Kadek Sastrawati¹, Ni Made Ayu Suryaningsih^{2*}, Christiani Endah Roerwati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: suryaningsih@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

Cognitive Ability, Fun Thinkers Book, Media, Kindergarten

Abstract

Cognitive ability is a process that occurs internally in the central nervous system when humans are thinking. This cognitive ability develops gradually, in line with physical development and the nerves that are in the central structure, cognitive processes related to the level of intelligence (intelligence) which marks a person with various interests especially aimed at learning ideas. Fun Thinkers Books can be introduced and developed as a fun learning media for early childhood. With the Fun Thinkers Book media, children can learn about shapes, sizes, colors and their functions. This type of research, Classroom Action Research (CAR). This study aims to improve cognitive abilities through Fun Thinkers Book media in group B children at Giri Wangi Kindergarten. This research was conducted in 2 cycles, with each stage namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection technique used is observation in the form of observation sheets, documentation and interviews. Rubric for recording data regarding children's cognitive abilities during the learning process, which is then analyzed descriptively. The results showed an increase in cognitive abilities through Fun Thinkers Books media. In the initial observation, the completeness of the cognitive abilities of 1 child (6.67%), in Cycle I reached 7 children (46.66%), and in Cycle II reached as many as 13 children (86.66%). It can be said that the Fun Thinkers Books media is an alternative learning media to improve the cognitive abilities of Group B children in Giri Wangi Kindergarten.

Kata kunci:

Kemampuan Kognitif, Fun Thinkers Books, Taman Kanak-Kanak

Abstrak

Abstrak Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf- syaraf yang berada di pusat susunan, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegenesi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. *Fun Thinkers Books* dapat dikenalkan dan dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan media Fun Thinkers Book

anak dapat belajar tentang bentuk, ukuran, warna dan fungsinya. Jenis penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui media *Fun Thinkers Book* pada anak kelompok B di TK Giri Wangi . Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan masing-masing tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi dan wawancara. Rubrik untuk perekaman data mengenai kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif melalui media *Fun Thinkers Books*, pada observasi awal, ketuntasan kemampuan kognitif anak sebanyak 1 anak (6.67%), pada Siklus I mencapai 7 anak (46.66%), dan pada Siklus II mencapai sebanyak 13 anak (86.66%). Dapat dikatakan, media *Fun Thinkers Books* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Giri Wangi.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan fundamental dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Karena alasan ini, peningkatan dalam pelaksanaan PAUD memiliki peran kunci dalam menggalang kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Signifikansinya bermula dari kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah periode berharga. Dibutuhkan dorongan dalam mengembangkan program PAUD di berbagai wilayah Indonesia, untuk memastikan bahwa setiap anak dapat menggali potensinya secara maksimal. Sasarannya adalah merangsang pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak, baik dalam segi fisik maupun perkembangan seluruh aspek kepribadian mereka (Kurniawan, 2023).

Anak-anak pada usia dini memiliki ciri-ciri khas, baik dalam aspek fisik, psikologis, sosial, maupun moral. Masa kanak-kanak dianggap sebagai periode yang paling krusial sepanjang hidup seseorang. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa masa kanak-kanak menjadi fondasi penting serta dasar pembentukan kepribadian yang akan memengaruhi perjalanan anak di masa mendatang. Mengingat betapa pentingnya fase ini, pemahaman akan karakteristik khusus anak usia dini menjadi suatu keharusan mutlak, guna memastikan potensi mereka dapat berkembang secara optimal. Pengalaman yang diperoleh selama masa anak usia dini memiliki dampak kuat pada tahap kehidupan berikutnya (Hamzah, 2015).

Pada rentang usia 5-6 tahun, anak-anak sudah mengembangkan kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan dapat mengungkapkan pikiran mereka dengan batasan tertentu. Kemajuan dalam kognisi (proses berpikir) berlangsung dengan pesat, yang tercermin dalam rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan di sekitarnya. Ini tampak dari frekuensi anak-anak bertanya tentang segala yang mereka amati. Meskipun permainan masih cenderung individualistik, bukan sosial, dalam bentuknya, anak-anak sudah mulai bermain bersama dengan aktivitas yang dilakukan secara kelompok

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah perkembangan kognitif. Melalui kemampuan kognitif atau daya berpikir ini, seseorang dapat membedakan antara benar dan salah, menilai tindakan yang seharusnya diambil atau dihindari, dan mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Aspek kognitif ini mencakup berbagai aspek, seperti pembelajaran dan pemecahan masalah, termasuk kemampuan mengatasi situasi sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang sesuai secara sosial, serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman pada situasi baru. Selain itu, aspek kognitif juga mencakup kemampuan berpikir logis yang melibatkan pengenalan perbedaan, klasifikasi, pola, inisiatif, perencanaan, dan pemahaman sebab-akibat. Aspek berfikir simbolik juga termasuk dalam perkembangan kognitif ini, yang mencakup kemampuan mengenali,

menyebutkan, dan menggunakan konsep angka, huruf, serta kemampuan untuk menggambarkan benda-benda dan imajinasi melalui gambar (Laksana, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Giri Wangi, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak-anak belum mencapai standar yang telah ditetapkan oleh sekolah karena adanya keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Terlihat bahwa sebagian anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, fungsi, dan ukuran. Selain itu, ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkan lambang angka dari 1 hingga 10. Tidak hanya itu, masih terdapat anak-anak yang belum bisa menggunakan lambang angka untuk melakukan perhitungan penjumlahan dan pengurangan, serta sejumlah anak yang belum dapat menghubungkan angka dengan lambang angka dalam operasi penjumlahan. Tingkat pencapaian anak-anak dalam hal ini hanya sekitar 6,67%, yang jauh dari target minimal sekolah yang ditetapkan sebesar 80%.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa, dengan tujuan mendukung proses pembelajaran (Fatria, 2017). Dalam konteks ini, media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif selama proses belajar mengajar. Salah satu jenis media yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran adalah Fun Thinkers Book. Konsep media ini menggabungkan pembelajaran dengan elemen bermain melalui lembar kerja yang berisi pertanyaan dan jawaban, serta didukung oleh alat peraga. Media Fun Thinkers Book didesain untuk merangkul konsep belajar sambil bermain. Penggunaan media Fun Thinkers Book dianggap sesuai untuk pembelajaran peserta didik, mengingat karakteristik siswa yang umumnya menikmati kegiatan bermain (Anjarani, 2020). Dengan demikian, metode pembelajaran semacam ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak, memotivasi mereka dalam belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan

Penelitian ini diberi dukungan oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Ardiana, 2022), dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar berupa media pembelajaran menggunakan kartu domino, yang memiliki tujuan utama meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media ini diharapkan menjadi sumber pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh para ahli media menghasilkan skor 3,8 dengan kriteria “Sangat Baik”, sementara penilaian oleh ahli materi menghasilkan skor 3,3 dengan kriteria “Baik”. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran dalam bentuk kartu domino yang dihasilkan dalam tahap pengembangan ini memenuhi syarat untuk digunakan sebagai bahan ajar, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh (Syafiah, 2022) membawa judul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif dengan Pendekatan Tugas Berbantuan Media Fun Thinkers Book pada Anak Kelompok A di TK Negeri Desa Tukad Munggu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan perkembangan kognitif dalam pemahaman teori setelah penerapan metode tugas yang menggunakan media Fun Thinkers Book pada anak-anak dalam Kelompok A. Penelitian ini adalah studi tindakan yang dilaksanakan dalam dua tahap siklus. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 15 anak yang berada di TK Negeri Desa Tukad Munggu, Kecamatan Buleleng, dalam kelompok A semester II Tahun Ajaran 2019/2020. Data tentang kemajuan kognitif anak-anak Kelompok A terkumpul melalui observasi dengan menggunakan instrumen observasi. Data dari penelitian ini dianalisis dengan metode statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif anak-anak Kelompok A, yakni dari 70,15% pada Siklus I menjadi 85,60% pada Siklus II.

Sebuah penelitian lain yang dilakukan oleh Asri, Novianti & Risma (2017) terkait dampak *Media Fun Thinkers Book* terhadap keterampilan mengenali huruf pada Anak-anak Usia Dini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest dengan kelompok kontrol, yang memungkinkan pengamatan pengaruh antara media *Fun Thinkers Book* dan perkembangan kemampuan siswa dalam mengenali huruf. Data dikumpulkan melalui metode observasi. Berdasarkan hasil analisis eksperimen yang diperoleh, terbukti terdapat dampak yang signifikan antara penggunaan media *Fun Thinkers Book* dengan perkembangan kemampuan siswa dalam mengenali huruf pada anak-anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. Kriteria untuk menguji hipotesis adalah data akan menunjukkan peningkatan yang signifikan ketika nilai Sig. < 0,05. Dalam hal ini, nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf pada anak-anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru, dengan peningkatan sebesar 57,94%

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan kinerja guru melalui refleksi diri, sehingga hasil belajar anak dapat berkembang sesuai dengan harapan (Wardhani, 2020). Proses penelitian ini mencakup beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Giri Wangi, tahun ajaran 2022/2023, yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada anak-anak kelompok B di TK Giri Wangi, tahun ajaran 2022/2023. Dalam analisis data, penelitian ini menerapkan metode analisis deskriptif dan pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua tahap siklus, di mana masing-masing siklus melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, serta pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

Siklus I

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Siklus I dimulai dengan empat tahapan yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan observasi, kemudian tahap refleksi. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus I yaitu:

1. Dalam tahap perencanaan pada Siklus I, langkah awal dilakukan dengan menyiapkan Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media pembelajaran, instrumen penelitian mengenai kemampuan kognitif, serta rubrik penilaian.
2. Selanjutnya, tahap pelaksanaan tindakan kelas pada Siklus I dimulai pada bulan Juli, tepatnya minggu ke-3 pada tanggal 20 Juli, 21 Juli, dan 22 Juli 2023. Selama pelaksanaan Siklus I, semua tindakan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah

disiapkan. Dalam tahap ini, Guru Kelompok B, I Dewa Ayu Nyoman Oka, S.Pd, ikut terlibat sebagai observer.

- Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book pada Siklus I menunjukkan hasil analisis mengenai peningkatan kemampuan kognitif. Peningkatan tersebut tergambar melalui kriteria tingkat ketuntasan sebesar 46.66%, yang berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi

Tabel 1. Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus I
 Rata-Rata Nilai Kemampuan Kognitif Anak

Subjek	Hari Ke			Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kategori	Ketuntasan
	I	II	III					
A	15	15	18	48	16.00	80.00	Tinggi	Tuntas
B	12	13	15	40	13.33	66.67	Sedang	Tuntas
C	11	10	10	31	10.33	51.67	Sangat Rendah	Belum Tuntas
D	11	13	13	37	12.33	61.67	Rendah	Belum Tuntas
E	12	13	15	40	13.33	66.67	Sedang	Tuntas
F	15	16	18	49	16.33	81.67	Tinggi	Tuntas
G	9	13	13	35	11.67	58.33	Rendah	Belum Tuntas
H	13	13	15	41	13.67	68.33	Sedang	Tuntas
I	11	11	13	35	11.67	58.33	Rendah	Belum Tuntas
J	9	9	9	27	9.00	45.00	Sangat Rendah	Belum Tuntas
K	13	13	13	39	13.00	65.00	Sedang	Tuntas
L	9	9	9	27	9.00	45.00	Sangat Rendah	Belum Tuntas
M	11	11	14	36	12.00	60.00	Rendah	Belum Tuntas
N	12	14	15	41	13.67	68.33	Sedang	Tuntas

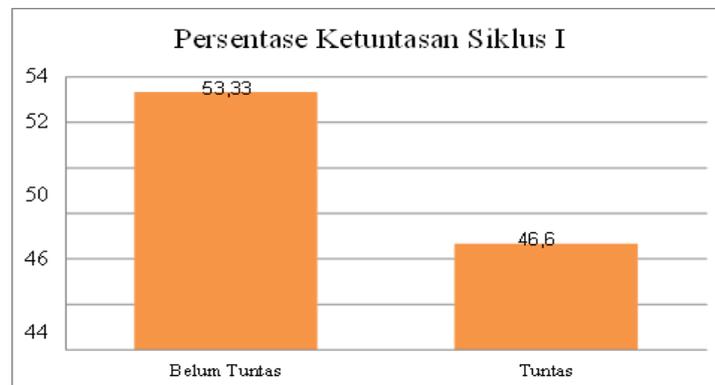
Tabel 1 di atas memperlihatkan hasil peningkatan kemampuan kognitif melalui media Fun Thinkers Book pada Siklus I. Pelaksanaan Siklus I dilakukan di Kelompok B TK Giri Wangi. Rincian kategori kemampuan kognitif anak dalam penggunaan media Fun Thinkers Book pada Siklus I terdiri dari 15 anak, seperti berikut: Terdapat 3 anak (20.00%) yang berada pada kategori sangat rendah dengan kode C, J, dan L. Sementara itu, 5 anak (33.33%) berada pada kategori rendah dengan kode D, G, I, M, dan O. Kategori sedang diikuti oleh 5 anak (33.33%) dengan kode B, E, H, K, dan N. Selanjutnya, terdapat 2 anak (13.33%) dalam kategori tinggi dengan kode A dan F, dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Data ini juga diilustrasikan melalui grafik persentase tentang peningkatan kemampuan kognitif yang dicapai melalui media Fun Thinkers Book pada Siklus I.

Berdasarkan hasil Tabel Siklus I di atas, terlihat dengan jelas data mengenai tingkat ketuntasan dan persentase peningkatan kemampuan kognitif melalui media Fun Thinkers Book pada anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi. Dalam perbandingan dengan tahap observasi awal, terjadi peningkatan yang signifikan. Kategori yang masuk dalam kriteria ketuntasan adalah sangat tinggi, tinggi, dan sedang, dengan jumlah total sebanyak 7 anak (46.44%). Di sisi lain, kategori yang belum mencapai ketuntasan adalah rendah dan sangat rendah, dengan jumlah total 8 anak (44.44%). Persentase ketuntasan kemampuan kognitif pada Siklus I menunjukkan peningkatan sebesar (39.99%) dibandingkan dengan observasi awal. Data tentang tingkat ketuntasan dan persentase peningkatan kemampuan kognitif pada anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi selama Siklus I dapat ditemukan dalam tabel dan grafik yang disajikan.

Tabel 2. Persentase Penugasan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Medi *Fun Thinkers Book* Pada Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase%	Kriteria	Jumlah	Persentase
Sangat rendah	3	20.00	Belum Tuntas	8	53.33
Rendah	5	33.33			
Sedang	5	33.33	Tuntas	7	46.66
Tinggi	2	13.33			
Sangat tinggi	0	0.00			

Grafik persentase ketuntasan melalui media *Fun Thinkers Books* terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif di Kelompok B TK Giri Wangi pada Siklus I dapat dilihat pada Gambar 1. berikut ini



Gambar 1. Grafik Persentase Ketuntasan Katagori Kemampuan Kognitif Anak

Hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya menunjukkan bahwa melalui penerapan media *Fun Thinkers Book* dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi pada Siklus I, telah mencapai tingkat ketuntasan sebesar 46.66%. Perbandingan dengan observasi awal, di mana tingkat ketuntasan hanya mencapai 6.67%, mengindikasikan bahwa media *Fun Thinkers Book* berhasil memberikan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak. Namun, perlu dicatat bahwa persentase ketuntasan pada Siklus I ini belum mencapai ambang batas minimal yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu 80% dari jumlah anak. Beberapa kendala terlihat selama Siklus I, seperti beberapa anak yang masih kesulitan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru serta kesulitan dalam menyusun balok angka pada media *Fun Thinkers Book*. Hal ini menandakan bahwa anak-anak masih memerlukan arahan dari guru. Disamping itu, anak-anak masih mengalami ketidakpercayaan diri saat berbicara dan menyebutkan angka, serta terlihat kebingungan saat menerima arahan dari guru. Mereka juga masih mengalami kesulitan saat memindahkan balok agar sesuai dengan jawaban yang diminta. Memiliki kepercayaan diri adalah hal penting yang mempengaruhi kemandirian anak, di mana anak yang memiliki pemahaman yang kuat tentang kemampuan dirinya akan semakin berani untuk menjadi mandiri dan mengambil inisiatif (Rahmawati,2020).

Untuk mengatasi kendala yang muncul selama Siklus I, dilakukan sejumlah upaya. Salah satu cara adalah memberikan pujian yang bersifat memberi insentif akan mendapatkan reward berupa bintang kepada anak-anak yang berpartisipasi dalam

pembelajaran menggunakan media Fun Thinkers Book. Langkah ini bertujuan untuk mendorong semangat anak-anak dalam berusaha mencapai hasil terbaik, sekaligus memberikan penghargaan kepada yang telah berpartisipasi dengan baik dan tepat. Hal ini diharapkan mampu mempertahankan semangat dan usaha anak-anak dalam menghadapi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga mengajarkan mereka mengenai konsep warna, bentuk, ukuran, dan fungsi gambar pada media Fun Thinkers Book. Meskipun terjadi peningkatan dalam kemampuan kognitif melalui media Fun Thinkers Book pada Siklus I, namun kriteria keberhasilan yang ditetapkan (80% dari jumlah anak) belum tercapai. Oleh karena itu, usaha peningkatan ini diharapkan dapat diteruskan ke Siklus II, dengan harapan bahwa target minimal ketuntasan dapat tercapai.

Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Siklus II dimulai dengan mengikuti empat tahap penting, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi, dan tahap refleksi. Pada tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus II ini, langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan, siklus II dimulai dengan tahap perencanaan yang melibatkan penyusunan Rencana Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pengaturan media pembelajaran, instrumen penelitian mengenai kemampuan kognitif, dan rubrik penilaian.
2. Pelaksanaan, pelaksanaan tindakan kelas pada Siklus II dimulai pada minggu ketiga bulan Juli, yakni pada tanggal 24 Juli, 25 Juli, dan 26 Juli 2023. Proses pelaksanaan Siklus II sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini, Guru Kelompok B, I Dewa Ayu Nyoman Oka, S.Pd, terlibat sebagai observer.
3. Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran *Media Fun Thinkers Book*, Hasil analisis mengenai peningkatan kemampuan kognitif melalui media Fun Thinkers Book pada Siklus II menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 86.66%. Ketuntasan ini termasuk dalam kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Data tersebut merefleksikan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran melalui media Fun Thinkers Book pada Siklus II

Tabel 2. Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Subjek	Hari Ke			Jumlah	Rata-rata	Persentase	Katagori	Ketuntasan
		I	II	III					
1	A	18	18	19	55	18.33	91.67	Sangat Tinggi	Tuntas
2	B	15	16	17	48	16	80	Tinggi	Tuntas
3	C	14	14	14	42	14	70	Sedang	Tuntas
4	D	15	16	16	47	15.67	78.33	Sedang	Tuntas
5	E	14	14	16	44	14.67	73.33	Sedang	Tuntas
6	F	17	19	19	55	18.33	91.67	Sangat Tinggi	Tuntas
7	G	14	14	14	42	14	70	Sedang	Tuntas
8	H	12	13	14	39	13	65	Sedang	Tuntas
9	I	14	15	17	46	15.33	76.67	Sedang	Tuntas
10	J	9	11	11	31	10.33	51.67	Sangat Rendah	Belum Tuntas
11	K	13	14	17	44	14.67	73.33	Sedang	Tuntas

12	L	9	11	11	31	10.33	51.67	Sangat Rendah	Belum Tuntas
13	M	14	14	14	42	14	70	Sedang	Tuntas
14	N	13	14	17	44	14.67	73.33	Sedang	Tuntas
15	O	12	13	16	41	13.67	68.33	Sedang	Tuntas

Tabel 2 di atas menggambarkan adanya peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada Siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B TK Giri Wangi. Rincian kategori kemampuan kognitif anak-anak dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book* sebanyak 15 anak adalah sebagai berikut: Terdapat 2 anak (13.33%) yang berada dalam kategori sangat rendah dengan kode J dan L. Tidak ada anak yang masuk dalam kategori rendah (0.00%). Sebanyak 10 anak (66.66%) termasuk dalam kategori sedang dengan kode C, D, E, G, H, I, K, M, N, dan O. Kategori tinggi diwakili oleh 1 anak (6.66%) dengan kode B, sementara kategori sangat tinggi diikuti oleh 2 anak (13.33%) dengan kode A dan F.

Data ketuntasan dan persentase peningkatan kemampuan kognitif melalui media *Fun Thinkers Book* pada anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan tahap observasi awal dan Siklus I sebelumnya. Kategori yang memenuhi kriteria ketuntasan, yakni sangat tinggi, tinggi, dan sedang, memiliki jumlah total sebanyak 13 anak (86.66%). Sedangkan kategori yang belum mencapai ketuntasan, yaitu rendah dan sangat rendah, memiliki jumlah keseluruhan 2 anak (14.33%). Tingkat persentase ketuntasan kemampuan kognitif pada Siklus II ini menunjukkan peningkatan sebesar 40% bila dibandingkan dengan hasil observasi awal. Rinciannya adalah sebesar (40% - 0%) yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data mengenai tingkat ketuntasan dan persentase peningkatan kemampuan kognitif pada anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi pada tahap Siklus II ini dapat dilihat lebih lengkap dalam tabel dan grafik yang tersedia.

Tabel 3. Persentase Penugasan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Medi *Fun Thinkers Book* Pada Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase%	Kriteria	Jumlah	Persentase
Sangat rendah	2	13.33	Belum Tuntas	2	14.33
Rendah	0	0.00			
Sedang	10	66.66	Tuntas	13	86.66
Tinggi	1	6.66			
Sangat Tinggi	2	13.33			

Dari hasil penelitian pada Siklus II, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi telah mengalami peningkatan yang signifikan, dengan tingkat ketuntasan mencapai 86.66%. Persentase ini melebihi kriteria minimal ketuntasan sebesar 80% dari jumlah anak didik. Terjadi peningkatan yang mencolok dalam kemampuan kognitif anak pada Siklus II, terutama jika dibandingkan dengan hasil observasi awal yang hanya mencapai 6.67% dan Siklus I sebesar 46.66%. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pada Siklus II, kemampuan kognitif anak mencapai tingkat ketuntasan sebesar 86.66% (13 anak), sementara yang belum mencapai

kriteria tuntas sebanyak 14.33% (2 anak). Hal ini mengindikasikan bahwa media Fun Thinkers Book memiliki peran penting dalam peningkatan kemampuan kognitif anak-anak

Melalui hasil refleksi pada Siklus II yang telah diuraikan di atas, terlihat bahwa hingga akhir Siklus II terjadi peningkatan nilai yang sangat signifikan. Tingkat ketuntasan mencapai lebih dari 80% dari jumlah anak didik, yang mencakup kategori sangat tinggi, tinggi, dan sedang. Media Fun Thinkers Book merupakan sebuah alat pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan belajar sambil bermain. Penerapan media Fun Thinkers Book dinilai relevan dalam konteks pembelajaran anak usia dini, karena media ini cocok dengan karakteristik siswa yang cenderung menikmati kegiatan bermain. Fun Thinkers Book, sebuah buku berpikir menyenangkan, adalah media yang terbuat dari kayu triplek dan dikemas dalam format pembelajaran menarik. Kontennya berupa permainan dan kuis yang menghibur, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Anjarani, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Fun Thinkers Book merupakan alternatif yang sangat tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada Siklus II, tujuan ini berhasil dicapai dan terwujud dalam tingkat ketuntasan yang telah diharapkan.

Pembahasan

Orientasi Awal Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran masih memerlukan rangsangan dan pengenalan yang baik serta pilihan model pembelajaran yang menarik bagi mereka. Saat terlibat dalam proses pembelajaran, anak-anak tampak memiliki tantangan dalam menjaga konsentrasi. Fenomena ini disebabkan oleh kecenderungan anak-anak untuk lebih tertarik berbicara dan bermain bersama teman-temannya ketimbang mendengarkan arahan dari guru. Selain itu, dampak dari model pembelajaran yang kurang menarik juga turut memengaruhi minat belajar mereka. Inilah yang menjadikan penting bagi pendidik untuk merancang beragam aktivitas pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang memfokuskan pada partisipasi anak, guna memastikan pembelajaran berjalan dengan efisien dan mencapai hasil optimal

Kemampuan kognitif anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi yang menggunakan media Fun Thinkers Book masih menunjukkan tingkat yang tergolong rendah, terlihat dari sejumlah anak yang belum mampu merespons pertanyaan yang lebih kompleks. Penurunan ini dalam kemampuan kognitif anak-anak mungkin disebabkan oleh kekurangan daya tarik dalam model pembelajaran dan aktivitas yang digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan tahap observasi awal pada tanggal 17 Juli 2023 dengan tujuan mengamati dan mencatat kemampuan anak-anak sehubungan dengan aktivitas pembelajaran, tanpa melakukan intervensi.

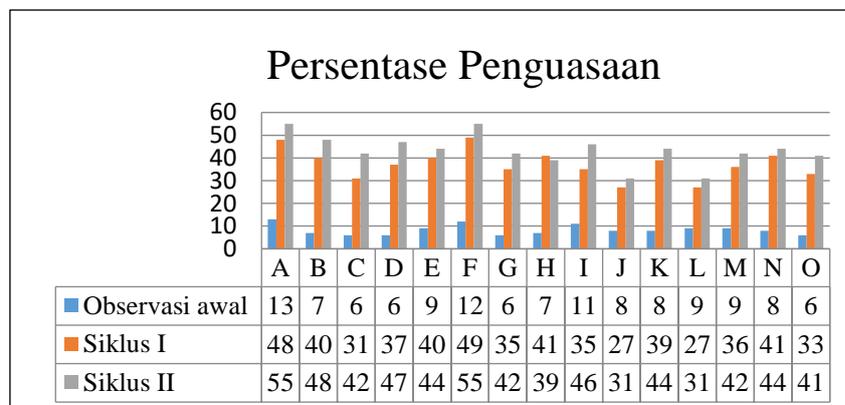
"Dari hasil observasi awal, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih berada pada tingkat rendah. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan dalam Siklus I dan Siklus II untuk meningkatkan kemampuan tersebut hingga mencapai tingkat ketuntasan sebesar 86.66%. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Pelaksanaan tindakan penelitian pada kedua siklus, baik Siklus I maupun Siklus II, terlaksana dengan baik. Anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi terlihat antusias dan penuh semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media Fun Thinkers Book

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Melalui pengamatan lapangan, didapati bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan kognitif anak-anak di Kelompok B TK Giri Wangi selama Siklus I jika dibandingkan dengan hasil ketuntasan pada observasi awal. Pada tahap observasi awal, hanya terdapat 1 anak (6.67%) yang mencapai ketuntasan kemampuan kognitif, yaitu dalam kategori sangat rendah. Detailnya, 12 anak berada dalam kategori sangat rendah (80.00%), 2 anak dalam kategori rendah (13.33%), dan 1 anak dalam kategori sedang (6.67%). Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi (0%). Data ini mengindikasikan peningkatan sebesar 39.99% dalam tingkat ketuntasan kemampuan kognitif anak-anak pada Siklus II.

Hasil pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Giri Wangi terjadi secara berangsur-angsur. Pada awal Siklus I, anak-anak masih sedang beradaptasi dengan metode pembelajaran baru, dan terlihat bingung serta ragu dalam menjawab pertanyaan. Namun, dengan memberikan stimulasi dan intervensi melalui media pembelajaran, kesulitan yang awalnya dialami oleh anak-anak mulai berkurang. Ini disebabkan karena mereka mulai terbiasa dan memahami konsep pembelajaran yang dihadirkan. Akibatnya, terjadi peningkatan dalam kemampuan kognitif anak-anak pada akhir Siklus I. Pada tahap ini, total 7 anak (46.66%) telah mencapai tingkat ketuntasan, dengan rincian sebagai berikut: 3 anak dalam kategori sangat rendah (20.00%), 5 anak dalam kategori rendah (33.33%), 5 anak dalam kategori sedang (33.33%), 2 anak dalam kategori tinggi (13.33%), dan tidak ada anak dalam kategori sangat tinggi.

Ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Giri Wangi pada Siklus II juga mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil Siklus I. Pada Siklus II, persentase ketuntasan kemampuan kognitif anak mencapai 86.66%, dengan rincian sebagai berikut: 2 anak dalam kategori sangat rendah (13.33%), 10 anak dalam kategori sedang (66.66%), 1 anak dalam kategori tinggi (6.66%), dan 2 anak dalam kategori sangat tinggi (13.33%). Data ini menunjukkan bahwa ketuntasan kemampuan kognitif anak di Kelompok B TK Giri Wangi pada Siklus II mengalami peningkatan sekitar 40% dibandingkan dengan hasil Siklus I, dan sekitar 39.99% jika dibandingkan dengan kondisi observasi awal. Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada fakta bahwa anak-anak semakin terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media Fun Thinkers Book, yang telah berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Katagori Kemampuan Kognitif Anak

Melihat Gambar 2 di atas, terlihat jelas peningkatan persentase kemampuan kognitif pada setiap anak di Kelompok B TK Giri Wangi dari tahap observasi awal hingga Siklus I dan Siklus II. Tahap observasi awal adalah tahap pengamatan untuk mengukur sejauh mana kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak-anak selama ini. Sementara itu, Siklus I dan Siklus II merupakan tahap-tahap implementasi media pembelajaran menggunakan Fun Thinkers Book untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dari gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak-anak di Kelompok B TK Giri Wangi mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran Fun Thinkers Book selama dua siklus berturut-turut.

Secara keseluruhan, terjadi perubahan dalam persentase kemampuan kognitif anak-anak di Kelompok B TK Giri Wangi selama beberapa siklus. Kategori sangat rendah dan rendah mengalami penurunan, sementara kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi mengalami peningkatan. Pada awalnya, anak-anak yang masuk dalam kategori sangat rendah mencapai 80.00% dari total jumlah anak, kemudian persentase ini turun menjadi 20.00% pada Siklus I, dan kemudian kembali turun menjadi 13.33% pada Siklus II. Untuk kategori rendah, persentase pada observasi awal mencapai 13.33%, dan ini tetap sama pada Siklus I, namun mengalami penurunan drastis menjadi 0% pada Siklus II. Anak-anak yang masuk dalam kategori sedang pada awal observasi mencapai 6.67%. Persentase ini mengalami kenaikan sebesar 33.33% pada Siklus I dan mengalami peningkatan lagi pada Siklus II sebesar 66.66%. Anak-anak yang masuk dalam kategori tinggi pada awal observasi mencapai 0.00%. Persentase ini mengalami kenaikan menjadi 13.33% pada Siklus I, namun mengalami penurunan sebesar 6.66% pada Siklus II.

Sementara itu, anak-anak yang masuk dalam kategori sangat tinggi pada awal observasi mencapai 0.00%. Persentase ini tetap 0.00% pada Siklus I, namun mengalami kenaikan menjadi 13.33% pada Siklus II. Perubahan persentase kategori kemampuan kognitif pada setiap siklus mempengaruhi tingkat ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Giri Wangi. Penurunan kategori sangat rendah dan rendah serta peningkatan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi pada setiap siklus, berdampak pada penurunan persentase ketidاكلulusan sekaligus peningkatan persentase ketuntasan pada setiap Siklus. Pada observasi awal, persentase ketidاكلulusan mencapai 93.33% (14 anak), sedangkan persentase ketuntasan hanya 6.67% (1 anak). Pada Siklus I, persentase ketidاكلulusan turun menjadi 53.33% (8 anak), dan persentase ketuntasan meningkat menjadi 46.66% (7 anak). Pada Siklus II, persentase ketidاكلulusan turun menjadi 14.33% (2 anak), sementara persentase ketuntasan meningkat menjadi 86.66% (13 anak). Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Fun Thinkers Book mampu secara konsisten meningkatkan kemampuan kognitif anak pada setiap siklus penelitian.

Dilihat dari peningkatan hasil rata-rata pada setiap indikator penelitian pada setiap siklusnya, terdapat perkembangan yang signifikan. Pada tahap observasi awal, data menunjukkan rata-rata skor Indikator I sebesar 2.33, Indikator II sebesar 2.60, Indikator III sebesar 2.00, dan Indikator IV sebesar 1.40. Pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata skor Indikator I menjadi 3.22, Indikator II menjadi 3.40, Indikator III menjadi 3.11, dan Indikator IV menjadi 2.87. Pada Siklus II, terlihat peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata skor Indikator I sebesar 3.89, Indikator II sebesar 4.97, Indikator III sebesar 3.38, dan Indikator IV sebesar 3.11.

Indikator dengan skor tertinggi pada observasi awal, Siklus I, dan Siklus II adalah Indikator I, yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, fungsi, dan ukuran. Indikator II juga mendapatkan skor rata-

rata tertinggi, sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karena anak sudah mampu membedakan warna, bentuk, fungsi, dan ukuran benda yang dilihatnya. Di sisi lain, Indikator IV mendapatkan skor terendah karena pada usia ini anak belum memasuki fase operasional konkret, di mana anak-anak belum bisa berpikir secara terstruktur. Dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, anak-anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Media pembelajaran ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara mandiri. Interaksi yang intensif di kelas juga membantu dalam mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak selama proses pembelajaran

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan kegiatan penelitian tentang media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Giri Wangi, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang dapat diuraikan sebagai berikut ;

1. Faktor pendukung

Faktor-faktor pendukung dalam penelitian mengenai peningkatan kemampuan kognitif melalui media *Fun Thinkers Book* pada anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi dapat dijabarkan sebagai berikut: Faktor Pendidik dan Tenaga Pendidik di TK Giri Wangi, peran pendidik dan tenaga pendidik di TK Giri Wangi memiliki dampak besar dalam kesuksesan penelitian ini. Partisipasi mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan penelitian sangat penting untuk memastikan implementasi yang efektif dari media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dukungan Kepala Sekolah dan Koordinasi Guru TK Giri Wangi Kepala sekolah dan koordinasi antar guru di TK Giri Wangi memberikan dukungan yang konsisten dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan penelitian. Kerja sama yang erat dan bimbingan dari pihak kepala sekolah dan koordinator guru turut berperan penting dalam mendukung penelitian ini. Antusiasme Anak-Anak Antusiasme yang ditunjukkan oleh anak-anak saat mengikuti pembelajaran dengan media *Fun Thinkers Book* sangat mengesankan. Meskipun menghadapi tantangan adaptasi dengan metode pembelajaran baru, mereka tetap menunjukkan semangat yang tinggi dan aktif berpartisipasi, yang berkontribusi positif terhadap hasil penelitian. Melalui dukungan dari faktor-faktor di atas, penelitian ini berhasil dilaksanakan dengan lancar dan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak Kelompok B di TK Giri Wangi.

2. Faktor Penghambat

Kurangnya Konsentrasi dan Fokus Anak: Salah satu kendala utama adalah anak-anak belum sepenuhnya bisa berkonsentrasi atau fokus saat diberikan penjelasan mengenai media *Fun Thinkers Book*. Anak-anak cenderung lebih tertarik untuk berbicara dan bermain dengan teman-temannya daripada mendengarkan arahan dari pendidik. Kondisi ini memerlukan upaya ekstra untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang agar anak-anak benar-benar memahami pembelajaran, yang pada akhirnya menghabiskan waktu yang lebih lama dan berpotensi menghambat jalannya penelitian. Untuk mengatasi faktor penghambat ini, perlu dilakukan

pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif dalam mengajarkan materi kepada anak-anak. Pendidik dapat menggunakan metode yang lebih menarik dan melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran agar mereka lebih fokus dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media Fun Thinkers Book.

SIMPULAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, perbaikan pelaksanaan PAUD memiliki dampak yang signifikan dalam memajukan sektor pendidikan di masa depan. Kesadaran akan pentingnya pendidikan pada usia dini berakar pada pemahaman bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat berharga. Untuk itu, pengembangan program PAUD di berbagai wilayah di Indonesia perlu didorong agar potensi anak-anak dapat berkembang secara maksimal. Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau dengan penekanan pada seluruh aspek kepribadian anak. Peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media Fun Thinkers Book pada anak Kelompok B di TK Giri Wangi terlihat dari hasil penelitian pada tahap observasi awal, Siklus I, dan Siklus II. Penerapan media pembelajaran Fun Thinkers Book menciptakan interaksi yang positif antara guru dan anak, menghasilkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Dengan demikian, peran penting pendidikan anak usia dini sebagai dasar pembangunan sumber daya manusia semakin terasa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti Fun Thinkers Book.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelompok B TK Giri Wangi, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada tahap observasi awal, hanya 1 anak dari 15 anak yang mencapai ketuntasan dengan persentase 6.67%. Namun, pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 46.66% dengan jumlah 7 anak yang termasuk dalam kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Pada Siklus II, ketuntasan semakin meningkat menjadi 86.66% dengan jumlah 13 anak yang termasuk dalam kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi, sementara 2 anak masih termasuk dalam kategori sangat rendah. Peningkatan ketuntasan dari tahap Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II dapat diatribusikan pada tingginya antusiasme anak-anak selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111.
- Ardiana, R. (2022). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1-10.
- Asri, H., Novianti, R., & Risma, D. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers Book terhadap Keterampilan Mengenali Huruf pada Anak-anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 4(2).
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Kurniawan, A. D. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Laksana, D. N. L., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2021). Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.



- Rahmawati, R. (2020). *Efektivitas Kegiatan Ekstrakurikuler Mentoring Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak di SMA Negeri 12 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Shafiyah, E., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2022). Peningkatan Perkembangan Kognitif Dengan Metode Penugasan Berbantuan Media *Fun Thinkers Book* Pada Anak Kelompok A di TK Negeri Desa Tukad Munggu. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 1(2), 26-32.