

## **Pengembangan Buku Cerita Tema Hewan dengan Aplikasi Book Creator Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Nurul Ilmi Bekasi**

**Sutiarini<sup>1</sup> Lily Yuntina<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pancasakti Kota Bekasi

Email: [sutiarini.suti@gmail.com](mailto:sutiarini.suti@gmail.com) [lyuntina@gmail.com](mailto:lyuntina@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian adalah mengembangkan buku cerita digital bertema hewan dengan aplikasi book creator untuk meningkatkan kognitif anak usia dini pada Kelompok B di TKIT Nurul Ilmi Kota Bekasi. Pendekatan Penelitian Kuantitatif dengan Model penelitian eksperimen dimana siswa melakukan suatu percobaan, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Sehingga terlihat hasil dari perbandingan antara sebelum dan setelah menggunakan buku cerita digital dengan menggunakan aplikasi book creator dalam upaya peningkatan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan Peningkatan Kognitif anak meningkat lebih baik setelah menggunakan aplikasi book creator dari 52 % menjadi 88 % dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan book creator dari 51 % menjadi 80 %. Buku digital tema hewan dengan aplikasi book creator dinyatakan layak digunakan dan cukup efisien sehingga menarik baik dari segi cerita maupun dari gambar-gambar yang ditampilkan.

**Kata kunci :** *Kognitif Anak Usia Dini, Buku Cerita Digital, Aplikasi Book Creator*

### **Abstract**

The aim of the research is to develop digital storybooks with an animal theme using a book creator application to improve the cognitive abilities of young children in Group B at TKIT Nurul Ilmi Bekasi City. Quantitative Research Approach with an experimental research model where students carry out an experiment, observe the process and write down the results of the experiment, then The results of the observations are conveyed to the class and evaluated by the teacher. So We can see the results of the comparison between before and after using digital storybooks using the book creator application in an effort to improve children's cognitive abilities. The research results show that children's cognitive improvement increased better after using the book creator application from 52% to 88% compared to the group of students who did not using a book creator from 51% to 80%. Animal themed digital books with the book creator application were declared suitable for use and efficient enough to be interesting both in terms of the story and the images displayed.

**Keywords:** Early childhood cognition, digital story books, book creator application

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat strategis baik generasi bangsa. Saat ini banyak Negara yang sangat memperhatikan pada perkembangan penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. Kebijakan yang sengaja di atur pemerintah Indonesia merupakan perhatian dan peran serta Negara terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini yaitu diatur Undang-Undang No 20 Tahun

2003 pasal 28 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini telah ditempatkan sejajar dengan Pendidikan lainnya, hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya pendidikan anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan dan kecerdasan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan Lembaga Pendidikan formal untuk anak usia dini dengan usia 5-6 tahun fase, ini merupakan fase yang sangat penting karena pada saat fase ini adalah waktu yang paling tepat untuk menstimulasi potensi dan motivasi untuk menggali kecerdasan dan kepribadian anak usia dini sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Masa ini merupakan fase yang sangat penting bagi perkembangan dan pengembangan pribadi seseorang. (Yuntina, 2021) Perkembangan anak adalah suatu tahapan yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan di awal tahun perkembangannya menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh karenanya apabila terjadi hambatan pada perkembangan awalnya maka perkembangan berikutnya cenderung akan mendapatkan hambatan. Sebagai orang tua dan pendidik harus dekat dengan kehidupan anak-anak, orang tua memegang peranan penting dalam membantu menyelesaikan masalah-masalah pada anak-anaknya, oleh sebab itu orang tua perlu memahami dunia anak secara komprehensif dari berbagai karakteristik anak. Prinsip belajar pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, hal ini menggambarkan bahwa pendidikan anak usia dini harus menyenangkan, tanpa beban, dan sesuai dengan tahapan usia. Bermain merupakan hak bagi anak usia dini karena itu prinsip belajar tersebut merupakan stimulasi dan bantuan pada anak untuk memunculkan potensi anak. Perkembangan yang merupakan perhatian pemerintah utama pada anak usia dini adalah, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama, kognitif. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya (Kania, 2006). Perkembangan anak terdiri atas motorik kasar, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa (Wong, 2009) Piaget (1962) menyebutkan bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif anak tersebut. Ahmad Susanto (2011:48) mengatakan bahwa kognitif merupakan proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu peristiwa. (Ristiani & Yuntina, 2022) Perkembangan kognitif dalam standar Pendidikan Anak Usia Dini diberikan lingkup pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik dengan indikator capaian masing-masing perkembangan yang berbeda Menurut Piaget (1960) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme dan pengaruh lingkungan semata, tetapi merupakan hasil interaksi diantara keduanya. Salah satu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini adalah dengan kegiatan mengenal hewan-hewan menggunakan aplikasi buku digital. Murni dkk menyatakan bahwa Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami dengan berbagai metode (Wicaksono 2022) Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak dengar, lihat, raba, rasa ataupun yang ia cium oleh panca indra yang anak miliki. Proses kognitif mencakup kegiatan mental adalah menemukan, memilah, mengelompokkan, dan mengingat. Setiap mengingat anak membutuhkan daya ingat yang kuat. Hal itu bisa diperoleh melalui pengalaman serta informasi yang didapat anak dari masa yang lampau. Untuk itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik, dan murah (Herlina, Wicaksono 2022, (Khadijah & Amelia, Menurut (Khadijah, 2016) pengembangan perkembangan kognitif meliputi: 1. Pengembangan auditori anak usia dini. 2. Pengembangan sains permulaan 3. Pengembangan geometri anak usia dini. 4. Pengembangan aritmatika anak usia dini 5. Pengembangan visual anak usia dini. 6. Pengembangan taktil anak usia dini. 7. Pengembangan kinestetik anak usia dini.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut di atas dapat disimpulkan kognitif adalah proses berfikir yang di hasilkan melalui menemukan, memilah -milah , mengelompokkan dan mengingat dengan melalui pengalaman yang dilaksanakan dengan menggunakan semua panca indra serta hasil dari interaksi antara kematangan organisme dengan lingkungan.

Observasi awal yang dilaksanakan pada TKIT Nurul Ilmi kota Bekasi , menunjukan bahwa :

1. Peserta didik dan pendidik di sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak untuk mendengarkan cerita dan menjawab pertanyaan.
2. Anak-anak usia 5 sampai 6 tahun membutuhkan buku cerita digital berbasis gambar yang menunjukkan cerita yang jelas.
3. Anak-anak usia 5 sampai 6 tahun membutuhkan buku digital dengan gambar yang konkret yang dapat memberikan makna yang tepat terhadap pemahaman mereka setelah membacanya.
4. Anak-anak usia 5 sampai 6 tahun memerlukan buku cerita digital yang memiliki fitur suara penutur asing sehingga dapat digunakan untuk berlatih membaca dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan cerita secara mandiri.

Melihat kondisi yang demikian, peneliti sangat tertarik melakukan eksperimen dengan judul “ Pengembangan Buku Cerita Tema Hewan Dengan Aplikasi Book Creator Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B Di Tkit Nurul Ilmi Bekasi”

Berdasarkan dari data empiris , sudah banyak Penelitian yang berjudul tentang Peningkatan Kognitif dengan menggunakan Buku digital dengan aplikasi book creator pada Taman Kanak-kanak , tetapi pada Penelitian ini ada pembeda disebabkan oleh waktu dan objek penelitian yang yang berbeda juga domisili yang berbeda, karena belum pernah ada penelitian yang dilakukan sebelumnya pada TKIT Nurul ilmi Bekasi tentang Peningkatan Kognitif anak dengan menggunakan buku digital dengan aplikasi book creator.

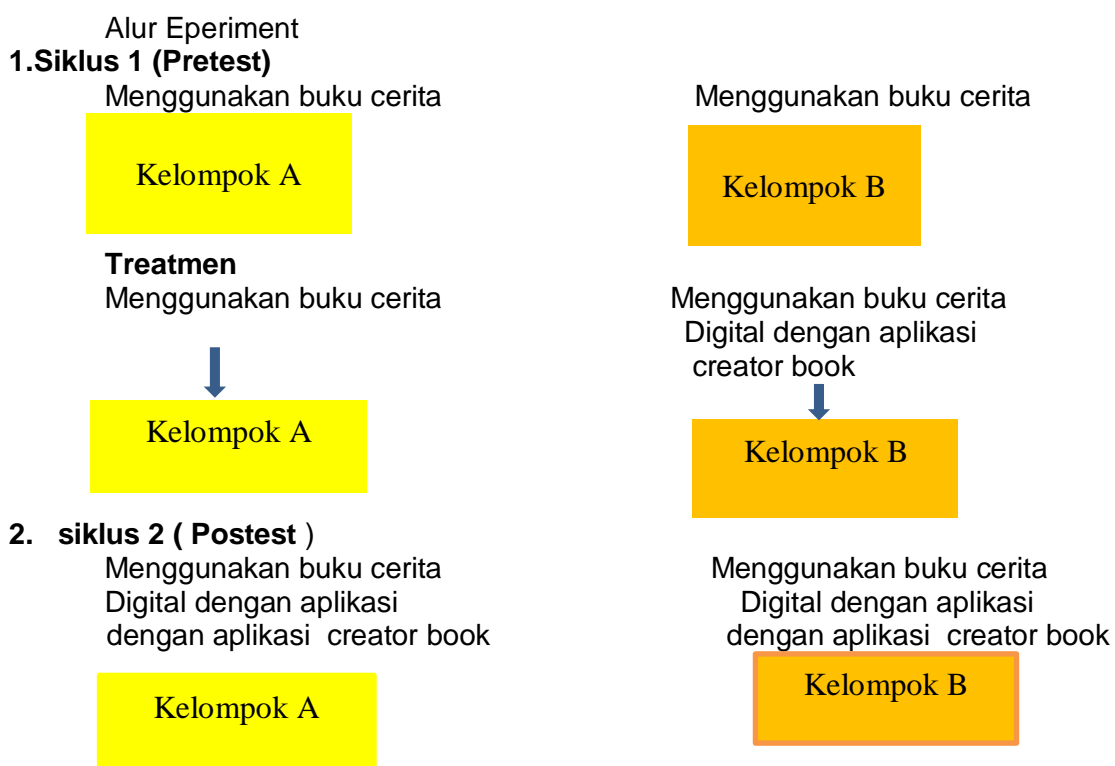
Sebagai landasan penelitian dengan menelaah dari beberapa Penelitian Yang Relevan sebagai berikut :

1. Ni Ketut Meliyani, Didith Pramunditya Ambara dan Luh Ayu Tirtayani (2022), *Buku Digital Berbasis Literasi pada Tema Binatang untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*, Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil uji ahli isi materi yaitu lebih besar dari 90% dan hasil uji coba pada anak menunjukkan keberhasilan dengan baik yaitu sebesar 88,33% (baik). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa produk buku digital yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan oleh guru dan anak.
2. Arianty, et al (2022) ,*Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker dengan Konten dari Hasil Karya Anak di PAUD*, Hasil penelitian menghasilkan 90.1% tingkat kelayakan produk.
3. Kartini Kartini, I Nyoman Sudana Degeng dan Nurmida Catherine Sitompul (2020). Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan oleh anak usia 4-5 tahun
4. Fachrurrozi, et al (2021). Hasil uji coba mendapatkan nilai kelayakan produk 95% pada uji coba individual, 99% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba lapangan. Dari skor yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa produk berupa buku audio digital masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan.
5. Erika (2021) “Book Creator and Guided Reading”. Hasil riset menunjukkan bahwa website Book Creator memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan membaca, karena berbagai kegiatan pembelajaran seperti melengkapi kalimat, menyambung baris, gagasan utama tentang bacaan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif secara langsung dengan teknologi.

## METODE

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang buku cerita digital bertema hewan melalui book creator dapat mengembangkan kogniti anak usia 5-6 tahun. dan mengetahui dan mendapatkan informasi tentang Bagaimana proses pengembangan buku cerita digital bertema hewan melalui book creator untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan di TKIT Nurul Ilmi Bekasi, Objek Penelitian pada siswa Kelompok B, Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan April 2023, Polulasi Penelitian sebanyak 20 siswa, dengan menggunakan sampel jenuh sehingga sama dengan populasinya berjumlah 20 siswa, Jenis Penelitian menggunakan Penelitian eksperimen dengan cara membagi siswa menjadi 2 kelompok pada saat pembelajaran Peningkatan Kognitif, dimana satu kelompok mendapatkan perlakuan treatment dengan menggunakan buku digital dengan aplikasi book creator dan satu kelompok tidak mendapatkan treatment.

Penelitian terdiri dari beberapa siklus sebagai berikut:



Adapun Indikator yang digunakan sebagai berikut :

1. Anak dapat memahami isi cerita dengan buku digital dengan menggunakan buku creator.
2. Anak dapat mengetahui macam macam hewan dengan menggunakan buku creator.
3. Anak dapat menggunakan aplikasi buku creator.

### a. Pretest

Dalam siklus ini dilaksanakan observasi oleh 20 siswa dengan terbagi 2 kelompok untuk memahami cerita bertema hewan, siswa diberikan buku cerita tetapi tidak menggunakan media buku digital dengan aplikasi book creator.

### b. Treatment

Dalam siklus ini dilaksanakan pembelajaran dengan 2 kelompok dengan treatment yang berbeda. Kelompok 1 memahami cerita dengan tidak menggunakan buku digital, sedang kelompok 2 menggunakan buku digital bertema hewan dengan aplikasi book creator.

### 3. Posttest

Dalam siklus ini masing- masing kelompok menggunakan dalam melaksanakan kegiatan peningkatan Kognitif sama-sama menggunakan buku digital bertema hewan dengan menggunakan buku creator .

Kesepakatan guru dalam ketuntasan pembelajaran pada peningkatan Kognitif anak dengan menggunakan buku digital dengan tema hewan dengan aplikasi book creator adalah sebesar 80% .

#### Hipotesa Penelitian

1. Hipotesis diterima , apabila ada pengaruh pada pembelajaran peningkatan kognitif siswa dengan menggunakan buku cerita dengan tema hewan dengan aplikasi book creator, dengan kriteria nilai ketuntasan pembelajaran > 80%

2. Hipotesis ditolak, apabila tidak ada pengaruh pada pembelajaran peningkatan kognitif siswa dengan menggunakan buku cerita dengan tema hewan dengan aplikasi book creator, dengan kriteria nilai ketuntasan pembelajaran < 80%

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan Experimen yang dilakukan dalam upaya menguji buku digital bertema hewan dengan aplikasi book creator untuk meningkatkan Kognitif siswa pada TKIT Nurul ilmi sebagai berikut :

#### a. Pretest

Dalam siklus ini dilaksanakan observasi oleh 20 siswa dengan terbagi 2 kelompok untuk memahami cerita bertema hewan , siswa diberikan buku cerita tetapi tidak menggunakan media buku digital dengan aplikasi book creator.

Dengan test masing-masing , Kelompok 1, siswa yang tuntas dalam Pembelajaran Peningkatan Kognitif sebesar 51 % dan Kelompok 2 sebesar 52%

#### b. Treatment

Dalam siklus ini dilaksanakan pembelajaran dengan 2 kelompok dengan treatment yang berbeda. Kelompok 1 memahami cerita dengan tidak menggunakan buku digital, sedang kelompok 2 menggunakan buku digital bertema hewan dengan aplikasi book creator .

Hasil test dari tahap treatment adalah siswa Kelompok 1 memahami cerita dengan tidak menggunakan buku digital, ketuntasan pembelajaran sebesar 75 % sedang siswa kelompok 2 menggunakan buku digital bertema hewan dengan aplikasi book creator Ketuntasan Pembelajarannya sebesar 82%

### 3. Posttest

Dalam siklus ini masing- masing kelompok dalam melaksanakan kegiatan peningkatan Kognitif sama-sama menggunakan buku digital bertema hewan dengan menggunakan buku creator . Hasil dari ketuntasan pembelajaran adalah siswa kelompok 1 mendapatkan 80 % sedang siswa kelompok 2 mendapatkan 88% .

Dapat di jelaskan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1. Tahap Post Test**

Tahap Post Test	Media Yang digunakan	Hasil
Kelompok A	Buku cerita	51%
Kelompok B	Buku cerita	52%
<b>Tahap Treatment</b>		
Kelompok A	Buku cerita	75%
Kelompok B	Buku digital tentang hewan dengan aplikasi book creator	82 %
<b>Tahap Post Test</b>		
Kelompok A	Buku digital tentang hewan dengan aplikasi book creator	80 %
Kelompok B	Buku digital tentang hewan dengan aplikasi book creator	88%

Berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan dalam pembelajaran Peningkatan Kognitif siswa pada Kelompok B di TKIT Nurul Ilmu Bekasi adalah ,

1. Kelompok 1 pada pembelajaran tahap pre test , treatment, tidak diberikan media buku digital dengan tema hewan dengan aplikasi book creator , hasil pembelajaran menunjukkan hasil tidak signifikan dari 51% menjadi 75 % , ada kenaikan sebesar 16 % ,di tahap Post Test siswa pada pembelajaran peningkatan Kognitif siswa diberikan media buku cerita digital dengan tema hewan dengan aplikasi book creator sehingga kemampuan siswa meningkat menjadi 80% .

2. Kelompok 2 pada pembelajaran tahap pre test , treatment, tahap pretest diberikan buku cerita kemudian pada tahap treatment diberikan media buku digital dengan tema hewan dengan aplikasi book creator , hasil pembelajaran menunjukkan hasil signifikan dari 52% menjadi 82 % , ada kenaikan sebesar 30 % ,di tahap Post Test siswa pada pembelajaran peningkatan Kognitif siswa diberikan media buku cerita digital dengan tema hewan dengan aplikasi book creator sehingga kemampuan siswa meningkat menjadi 88% .

Dari Hasil Pembelajaran dapat dibuat Grafik, sebagai berikut :



## SIMPULAN

Hasil penelitian dapat menjawab Hipotesis , bahwa ada Pengaruh pada pembelajaran pada Peningkatan Kognitif siswa dengan menggunakan Buku cerita bertema hewan menggunakan buku digital dengan aplikasi book creator .

2. Peningkatan ketuntasan siswa dari pretest sebesar 52%, Treatment 82%, dan Post sebesar 88 % , menunjukkan hasil yang signifikan .ini disebabkan buku creator memberikan pengalaman anak dengan konten-konen yang menaik sehingga siswa lebih aktif belajar dalam mengikuti pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih kepada : Keluarga Besar Civitas Akademik Universitas Pancasakti Bekasi , Bapak Rektor beserta Jajarannya, sehingga artikel penelitian ini dapat dipublish. Keluarga Besar TKIT Nurul Ilmi Bekasi , Ibu Pengurus Yayasan ,Kepala Sekolah dan Jajarannya yang telah mendukung sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar. Keluarga besar dari Peneliti yang selalu mendukung dan memberi motivasi dalam penyelesaian penelitian ini publish . Semua pihak yang telah membantu , sehingga penelitian ini dapt diterima dan berguna bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama .

## DAFTAR PUSTAKA

Atik Latifah,Suyadi Suyadi, 2021, *Media Magic Book untuk Melatih Perkembangan Kognitif pada Masa Awal Anak Usia 2-3 Tahun*, <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/721>

- Ema Aprianti et al, 2020, Metode Pembelajaran Bermain Kartu Kata Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Di Tk Tridaya Cimahi, Vol 6, No 1 (2020). <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1478n>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M.2022, *Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*. Khazanah Pendidikan, 15(2), 151-158. Jakarta, Indonesia: PT. Indeks.
- Kahfi, A, 2021, Dampak pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan kognitif anak. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 14-23.
- Novi Tri Utami, 2023, *Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard*, Vol. 6 No. 01 , <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/mitra-ash-syibyan/article/view/692>
- Nirwana Anas, Sapri Sapri, 2021, Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa, Vol 1, No 1, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/997>
- Nurlina Jalil, St Hawang, 2018, Penerapan Media Audio Visual (Laptop) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, Vol 1 No 1, <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/athfal/article/view/12>
- Putri, Leny Marlina, Fahmi, 2023, Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B Di RA Perwanida Muara Enim Tahun 2021, VOL. 1 NO. 3: <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/122>.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Ristiani, I., & Yuntina, L. (2022). Strategi Pengembangan Aspek Kognitif Kelompok B Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal CARE*, 9(2), 13–24. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Yuntina, L. (2021). Strategi Pembelajaran , Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Tkit Al Marjan Kota Bekasi Tahun 2020. *Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/JPAUD/Index*, 9(1), 1–9. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/10033>
- Wika Anggraini, 2020, Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B, <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/8463>
- Zahara, 2019, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Kamal, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/466>
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang sistem Pendidikan Nasional