



BERMAIN KOLOUMA DAN BULOLO UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NURUL ILMI DESA MONE KABUPATEN BUTON TENGAH

Feni,¹ Henny², Hartati³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton

Email: fenifn26@gmail.com,

doi: <https://doi.org/10.35326/JLA.v8i4>

Abstrak: Bermain Kolouma Dan Bulou Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Ilmi Desa Mone Kabupaten Buton Tengah. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bbuton. Pembimbing I, Henny, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II, Hartati, S.Pd.,M.Pd. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Bermain Kolouma dan Bulou Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognif anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Ilmi Desa Mone Kabupaten Buton Tengah dengan metode PTK, Jenis penelitian lapangan.instrumen dan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumntasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian dan dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Bermain Kolouma dan Bulou Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Ilmi Desa Mone, Terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, Berdasarkan pemaparan pada siklus I mengenai pengamatan pada pembelajaran di TK Nurul Ilmi dalam upaya pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka kemudian dilakukan dengan perbandingan siklus II telah terjadi pengembangan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan kolouma dan bulou hal ini dibuktikan dengan perkembangan kognitif peserta didik yang telah mencapai pada kategori berkembang sangat baik.

Kata kunci: Anak, Kognitif, Bermain

Abstract: *Playing Kolouma and Bulou to Improve Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years in Nurul Ilmi Kindergarten, Mone Village, Central Buton Regency. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Buton. Supervisor I, Henny, S.Pd., M.Pd and Supervisor II, Hartati, S.Pd., M.Pd. This study aims to find out how to Play Kolouma and Bulou to Improve Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years in Nurul Ilmi Kindergarten, Mone Village, Central Buton Regency with the PTK method, Type of field research, instruments and data collection are observation, interviews and documentation. Data analysis in this study is data reduction, presentation and drawing conclusions. Based on the research results, it can be concluded that playing Kolouma and Bulou to improve the cognitive development of children aged 5-6 years at Nurul Ilmi Kindergarten, Mone Village, consists of two cycles, namely cycle I and cycle II. Based on the presentation in cycle I regarding observations on learning at Nurul Ilmi Kindergarten in an effort to develop cognitive abilities through number card games, then carried out by comparison with cycle II, there has been an increase in students' cognitive abilities through playing Kolouma and Bulou. This is evidenced by the cognitive development of students who have reached the category of very good development.*

Keywords: *Children, Cognitive, Play*

1. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, meliputi fisik-motorik, nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Periode usia dini menjadi fase yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena merupakan masa yang hanya terjadi satu kali dan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada masa ini anak berada pada fase *golden age*, yaitu masa keemasan ketika kemampuan otak berkembang secara optimal dan sangat peka terhadap berbagai stimulus yang diberikan (Mirnawati & Salwiah, 2021; Junaedah, Nurhaedah, & Rahmatiah, 2022). Oleh karena itu, pendidikan pada usia dini memegang peranan strategis dalam mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Permendikbud No. 146 Tahun 2014). Keberadaan lembaga PAUD menjadi sangat penting karena berfungsi sebagai pendorong tumbuh kembang anak sekaligus penyedia layanan pendidikan yang menentukan keberhasilan anak di masa depan (Risman et al., 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif, karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami, mengolah, dan mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh melalui pancaindra. Pengembangan kognitif pada usia dini, khususnya kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dan berhitung, merupakan dasar penting bagi pembentukan kemampuan berpikir logis dan matematis anak. Namun, hasil pengamatan awal di TK Nurul Ilmi Desa Mone Kabupaten Buton Tengah menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih belum berkembang secara optimal, terutama dalam kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dan berhitung. Anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka 1–10 secara runtut maupun acak, menghitung benda konkret, serta mengelompokkan dan mengurutkan objek berdasarkan pola tertentu. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Padahal, lingkungan sekitar sekolah memiliki potensi sumber daya alam berupa cangkang kerang lokal seperti Kolouma dan Bulou yang melimpah namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis bahan alam ini dinilai relevan dengan pembelajaran berbasis bermain dan berpotensi meningkatkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam kegiatan berhitung, pengenalan pola, dan pengelompokan objek. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada permainan Kolouma dan Bulou sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Nurul Ilmi Desa Mone Kabupaten Buton Tengah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan Kolouma dan Bulou. PTK ini dirancang menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam satu siklus, serta dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. PTK merupakan

bentuk penelitian reflektif yang berfokus pada pelaksanaan tindakan nyata di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Pahleviannur, 2022). Selain itu, PTK bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru, mengoptimalkan aktivitas belajar anak, serta mengembangkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan berbagai strategi, pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Utomo et al., 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain Kolouma dan Bulou di TK Nurul Ilmi Desa Mone Kab. Buton Tengah. Penelitian ini dilakukan dua siklus, siklus pertama tiga kali pertemuan dan siklus kedua tiga kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran melalui bermain Kolouma dan Bulou untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Kondisi Awal kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone

Tabel 1. Rekapitulasi Kondisi Awal kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone

No	Nama	Indikator Perkembangan Kognitif				Skor	Rata-rata	kategori
		1	2	3	4			
1	AR	1	1	1	1	4	25%	BB
2	RI	1	2	2	1	6	38%	MB
3	AL	2	1	2	2	7	44%	MB
4	PU	1	1	2	2	6	38%	MB
5	FA	1	1	1	2	5	31%	MB
6	ZI	3	1	1	2	7	44%	MB
7	SA	1	1	2	2	6	38%	MB
8	ZA	1	2	2	2	7	44%	MB
9	DI	3	1	1	2	7	44%	MB
10	RA	1	2	2	2	7	44%	MB

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 1 dapat dianalisa bahwa perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Nurul Ilmi Desa Mone dalam permainan Kolouma dan Bulou kurang maksimal. Peserta didik pada kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 1 siswa dengan persentase rata-rata 25% selebihnya 9 siswa pada kategori Mulai Berkembang (MB) yang memiliki persentase yang bervariasi yaitu 31%, 38%, dan 44%.

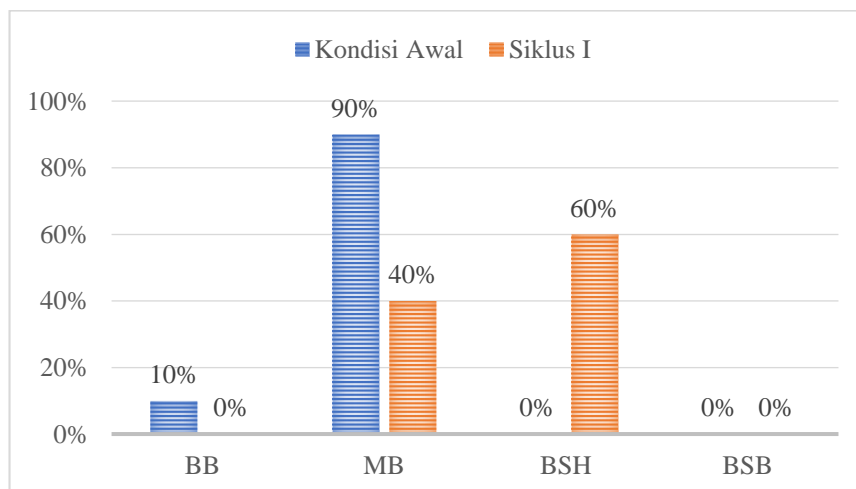
Berdasarkan data yang diperoleh maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui bermain Kolouma dan Bolou. Dengan begitu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai indikator keberhasilan 80%.

2. Siklus I kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone

Tabel 2. Rekapitulasi kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone pada Siklus I

No	Nama	Indikator Perkembangan Kognitif				Skor	Rata-rata	kategori
		1	2	3	4			
1	AR	2	2	2	2	8	50%	MB
2	RI	2	4	2	2	10	63%	BSH
3	AL	2	2	2	2	8	50%	MB
4	PU	2	3	2	2	9	56%	BSH
5	FA	2	3	3	3	11	69%	BSH
6	ZI	3	3	2	2	10	63%	BSH
7	SA	1	3	2	2	8	50%	MB
8	ZA	2	3	2	2	9	56%	BSH
9	DI	3	2	1	2	8	50%	MB
10	RA	3	3	2	2	10	63%	BSH

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, 2025



Gambar 1.1

Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Nurul Ilmi Desa Mone Siklus I

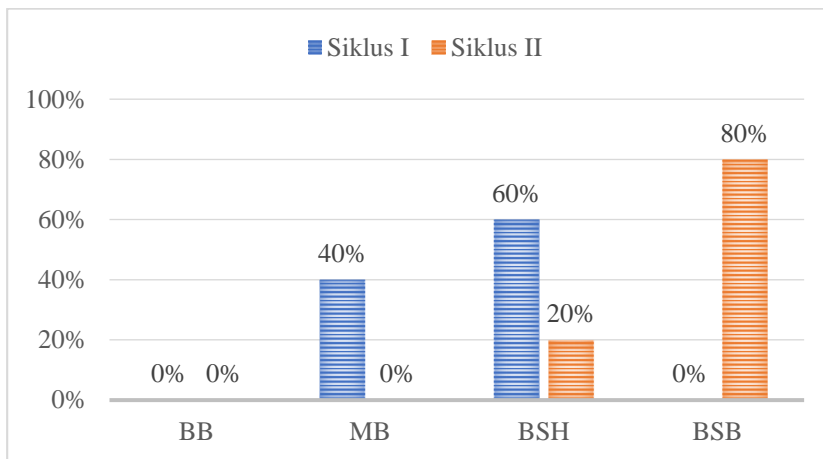
Pada Siklus I terjadi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik melalui bermain Kolouma dan Bolou. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 40% atau setara dengan 4 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 60% atau setara dengan 6 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

3. Siklus II kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone

Tabel 3. Rekapitulasi kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Nurul Ilmi Desa Mone pada Siklus II

No	Nama	Indikator Perkembangan Kognitif				Skor	Rata-rata	kategori
		1	2	3	4			
1	AR	3	3	3	3	12	75%	BSH
2	RI	3	3	4	3	13	81%	BSB
3	AL	4	3	3	2	12	75%	BSH
4	PU	4	4	4	2	14	88%	BSB
5	FA	4	4	3	3	14	88%	BSB
6	ZI	4	4	4	4	16	100%	BSB
7	SA	4	3	3	3	13	81%	BSB
8	ZA	4	1	4	4	13	81%	BSB
9	DI	4	4	4	4	16	100%	BSB
10	RA	4	4	4	3	15	94%	BSB

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, 2025



Gambar 2

Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Nurul Ilmi Desa Mone Siklus I dan Siklus II

Pada Siklus II terjadi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik melalui bermain Kolouma dan Bolou. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 20% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 80% atau setara dengan 8 peserta didik.

Hasil Penelitian ini selaras dengan Nopa dkk. (2024) tentang *Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun* untuk mengetahui sejauh mana media loose parts (termasuk bahan alam seperti cangkang kerang, batu, dan kayu) dapat mempengaruhi perkembangan aspek kognitif anak usia dini dengan hasil penelitian menunjukan ahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam aspek kognitif seperti kemampuan mengelompokkan, mengenal pola, dan menghitung setelah anak bermain dengan loose parts. Media alami meningkatkan eksplorasi dan daya imajinasi anak secara efektif.

Dalam Lestari dan Prima (2024) yang meneliti tentang Permainan Cangkang Kerang dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun, Tujuan Penelitian Untuk menganalisis efektivitas permainan menggunakan cangkang kerang terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD wilayah pesisir. Diperoleh hasil penelitian Anak menunjukkan perkembangan kognitif dalam pengenalan angka, pengklasifikasian benda berdasarkan warna dan ukuran, serta pemahaman pola. Guru menyatakan bahwa bahan alam seperti kerang sangat mudah diterapkan dan murah, namun berdampak besar terhadap proses belajar anak.

4. Kesimpulan

Penerapan permainan Kolouma dan Bolou di TK Nurul Ilmi Desa Mone menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Melalui kegiatan bermain yang menekankan pada pengenalan angka, pola, kemampuan mengelompokkan, serta pemecahan masalah sederhana, anak memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga mendorong meningkatnya fokus, keaktifan, serta kemampuan berpikir logis dalam memahami konsep dasar. Hasil evaluasi antar siklus

menunjukkan adanya peningkatan yang jelas, di mana pada Siklus I sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan pada Siklus II mayoritas anak, yaitu sebesar 80%, telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, permainan Kolouma dan Bolou terbukti tidak hanya efektif sebagai strategi pembelajaran berbasis bermain, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal dan merata, sehingga dapat direkomendasikan sebagai pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Junaedah, Nurhaedah, and Rahmatiah. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Tk An Nur Kelompok B Kegiatan Bermain Kerang." *Profesi Kependidikan* 3 (1): 239–46.
- Fitriani, R., Rachman Saleh, Hartati, et al. (2024). *Instrumen Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Universitas Muhammadiyah Buton.
- Junaedah, Nurhaedah, and Rahmatiah. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Tk An Nur Kelompok B Kegiatan Bermain Kerang." *Profesi Kependidikan* 3 (1): 239–46.
- Laili Suraya, Ratu Yustika Rini, and Vidya Ayuningtyas. 2024. "Implementasi Loose Part Dalam Pengenalan Bentuk Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini Di PAUD Taam Iqra." *Jurnal DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (2): 106–12. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.350>.
- Lestari, Putu Indah, and Elizabeth Prima. 2023. "Permainan Cangkang Kerang Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA) 1* (November): 539–46. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.525>.
- Lutfi, R., & Hartati, H. (2025). Pemanfaatan Media Cangkang Laut dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Buton Tengah. *Jurnal PAUD Nusantara*, 7(1), 112–120.
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. 2014. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Mirawati, Salwiah, La Jeti. n.d. "Jurnal Lentera Anak," no. 2.
- Pebrianti, L. 2023. "Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di SDN Kedep 01." *Karimah Tauhid* 2: 347–51. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7918%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7918/3607>.
- Rahmawati, D., & Fauziah, N. (2024). Eksplorasi Bahan Alam Pesisir Sebagai Media Loose Parts dalam Pembelajaran PAUD. *PAUD Berkarya*, 3(1), 45–52.
- Risman, Kadar, La Jeti, Program Studi Pg-paud, and Fakultas Keguruan. 2023. "Pengenalan Nilai Moral Dan Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Hikmah Isra ' Dan Mi ' Raj Nabi Muhammad SAW" 3 (2): 109–15.

- Risman, Kadar, Rachman Saleh, Aris Susanto, and Halid Hanafi. 2023. "Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Islam." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (5): 5539–52. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5165>.
- Sitti Misra Susanti, Henny, Marwah. 2021. "Information & Communication Technology in Shaping Character During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 1930–42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.594>.
- Suryani, L., & Yusuf, H. (2024). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal di Wilayah Pesisir: Studi Kasus di PAUD Sulawesi Tenggara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(2), 87–95.
- Susanti, Siti Misra, Rachman Saleh, Hartati Hartati, Asma Kurniati, Marwah Marwah, and Evi Ervida. 2023. "Eksplorasi Bahan Alam (Kerang-Kerang, Pasir, Air Laut) Melalui Kegiatan Saintifik Pada Anak Usia Dini Di Daerah Buton." *Journal on Education* 5 (3): 6172–79. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1389>.
- Wilyanita, Nopa, Swandra Rahayu, and Mimi Hariati. 2024. "Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (1): 1705–12. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/12634/9699>.
- Wulandari, F., & Lestari, N. (2022). "Pentingnya Bermain dalam Pengembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1781–1790.
- Yuandana, Tarich, Angga Fitriyono, and Rizka Lailatul Rahmawati. 2023. "Pengembangan "Loose Parts CAKRA Dalam Mestimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD* 8 (1): 52–59. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.2707>.