



MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Dina Fitriana^{a, 1}

^a Universitas Islam Lamongan, Indonesia

¹ dinafitriana@unisla.ac.id

Informasi artikel

Received :
January 18, 2021.
Revised :
January 25, 2021.
Publish :
January 28, 2022.

Kata kunci:

*Perkembangan
Kognitif; Anak usia
dini; Alat Permainan
Edukatif;*

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, memahami, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Stimulasi yang tepat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, salah satunya melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan APE dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Lamongan. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru serta anak kelompok A usia 4–5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui kegiatan bermain menggunakan APE, anak lebih mudah mengenal warna, bentuk, ukuran, pola, serta mampu mengelompokkan dan membandingkan benda berdasarkan karakteristik tertentu. Selain itu, APE dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membuat anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini..

ABSTRACT

Keywords:
*Cognitive Development;
Early Childhood;
Educational Game
Tools*

Cognitive development is an important aspect of early childhood development that is related to the ability to think, remember, understand, classify, and solve simple problems. Appropriate stimulation is needed to optimize children's cognitive development, one of which is through the use of Educational Play Tools (APE). This study aims to describe the implementation of APE in improving the cognitive development of early childhood children at TK Mutiara Lamongan. This research used a descriptive method with a qualitative approach. Data were collected through observations and interviews with teachers and children in Group A aged 4–5 years. The results showed that the use of APE had a positive impact on children's cognitive development. Through play activities using APE, children more easily recognize colors, shapes, sizes, and patterns, and are able to classify and compare objects based on certain characteristics. In addition, APE can improve concentration, logical thinking skills, creativity, and children's active participation in learning activities.

Learning that is packaged in the form of play also makes children more enthusiastic and motivated to learn. Thus, the use of Educational Play Tools (APE) can be an effective learning medium in stimulating and improving the cognitive development of early childhood children.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak berada pada masa perkembangan yang sangat pesat sehingga sering disebut sebagai masa emas (golden age). Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Proses pendidikan pada tahap ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan stimulasi perkembangan anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna (Susanto, 2014).

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman belajar yang diberikan sejak dini. Anak belajar melalui aktivitas bermain, mengamati, meniru, dan bereksperimen secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal. Pendidikan yang tepat akan membantu anak mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara seimbang.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memahami, mengelompokkan, serta memecahkan masalah sederhana. (Hasnida, 2014), perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh faktor

hereditas dan lingkungan yang memberikan stimulasi secara terus-menerus. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir anak sejak usia dini.

Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun mencakup tiga aspek, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada aspek berpikir logis, khususnya kemampuan klasifikasi benda. Kemampuan ini sangat penting sebagai dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lanjut pada anak.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak berlangsung melalui tahapan-tahapan yang menunjukkan cara anak dalam berpikir dan memahami lingkungan sekitarnya. Anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan pengalaman langsung dalam memahami suatu konsep (Suparno, 2001). Selain itu, anak belum mampu berpikir abstrak dan masih sangat bergantung pada objek nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikemas dalam bentuk kegiatan yang konkret dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran di taman kanak-kanak, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada anak. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan dunia anak, menarik, aman, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun dalam praktiknya, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang cenderung membuat anak cepat merasa jenuh, kurang antusias, dan kurang aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut

adalah melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Direktorat PADU (PADU, 2003), APE adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Melalui APE, anak dapat belajar mengenal bentuk, warna, ukuran, serta melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah sederhana. (Sujiono, Y. N., & Sujiono, 2010) juga menyatakan bahwa bermain merupakan cara terbaik bagi anak untuk belajar karena dapat merangsang seluruh aspek perkembangan secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan APE dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun di TK Mutiara Lamongan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai fenomena yang terjadi di lapangan tanpa menggunakan perhitungan statistik. Lokasi penelitian ini adalah TK Mutiara Lamongan. Subjek penelitian adalah anak kelompok A usia 4–5 tahun. Selain itu, guru kelas juga menjadi informan untuk memperoleh data pendukung terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE di kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas anak dalam proses pembelajaran menggunakan APE untuk melihat perkembangan kognitif yang muncul selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai penerapan APE

serta perkembangan kemampuan anak selama pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dianalisis dengan mengaitkan hasil temuan di lapangan dengan teori yang relevan dari berbagai sumber ilmiah yang mendukung penelitian ini. Oleh karena itu, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di TK Mutiara Lamongan menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang masih didominasi penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan pengalaman langsung membuat anak cepat merasa jenuh, sedangkan pembelajaran berbasis APE mampu meningkatkan keterlibatan anak secara lebih optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi belajar anak.

Penggunaan APE dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Anak usia 4–5 tahun masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, di mana kemampuan berpikir masih sangat bergantung pada objek nyata yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung (Suparno, 2001; Suryana, 2013). Oleh karena itu, media berbasis permainan sangat membantu anak dalam memahami konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pengalaman langsung.

Selama kegiatan pembelajaran, anak menunjukkan kemampuan berpikir logis melalui aktivitas mengamati, membandingkan, serta mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik seperti bentuk, ukuran, dan warna. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mampu melakukan proses klasifikasi sederhana sebagai bagian dari perkembangan kognitifnya. Menurut (Musfiroh, 2008), perkembangan kognitif anak terjadi melalui proses aktif yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan serta pengalaman berulang.

Selain itu, penggunaan APE juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sederhana pada anak. Anak tidak hanya menerima instruksi secara pasif, tetapi juga mencoba berbagai strategi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan fleksibel. (Slameto, 2010) menegaskan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak.

Peran guru dalam pembelajaran juga sangat penting sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru tidak hanya memberikan arahan, tetapi juga merancang kegiatan yang memungkinkan anak bereksplorasi secara aktif. (Mulyasa, 2012) menyatakan bahwa pembelajaran PAUD harus bersifat aktif, kreatif, dan menyenangkan agar seluruh potensi anak dapat berkembang optimal.

Selain itu, media pembelajaran seperti APE mampu meningkatkan fokus dan perhatian anak. Media yang menarik secara visual serta dapat digunakan secara langsung membuat anak lebih mudah berkonsentrasi dalam kegiatan belajar. (Daryanto, 2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa perkembangan anak tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional. Anak lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya, belajar berbagi, bergiliran, dan bekerja sama dalam

menyelesaikan tugas. (Soetjiningsih, 2012) menyatakan bahwa perkembangan anak bersifat holistik, di mana setiap aspek saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Menurut (Santrock, 2011), perkembangan anak merupakan hasil interaksi antara faktor biologis, kognitif, dan lingkungan yang saling memengaruhi dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, lingkungan belajar berbasis APE memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis APE memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok. Anak belajar untuk saling berbagi, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Hal ini juga turut meningkatkan rasa percaya diri anak melalui pengalaman belajar langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. APE memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, APE dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal di lembaga PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Lamongan. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis APE, anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali, mengelompokkan, serta memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis. Selain itu, pembelajaran berbasis APE membuat anak lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan tersebut memberikan pengalaman belajar langsung yang membantu

anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Dengan demikian, APE berperan penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas di satu lembaga pendidikan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada aspek perkembangan kognitif tanpa melakukan pengukuran kuantitatif yang lebih mendalam. Guru diharapkan dapat lebih sering menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan anak. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan metode kuantitatif atau eksperimen serta melibatkan lebih banyak subjek.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). (2011). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.*
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.*
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Jakarta: Luxima Metro Media.*
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga.*
- Latif, M., Zukhairina, Z., Rita, Z., & Afandi, M. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kencana.*
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Yogyakarta: UNY Press.*
- PADU, D. (2003). *Model PADU Terintegrasi Posyandu. Jakarta: Direktorat PADU-Ditjen PLSP-Depdiknas.*
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development. New York: McGraw-Hill.*
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Soetjningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC.*
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.*
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius.*
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.*
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek. Jakarta: Kencana.*
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.