



## **PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TKS ISLAM ARAFAH NEGLASARI BOGOR**

**Puji Yulianty<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

\*Email: [pujiyulianty@gmail.com](mailto:pujiyulianty@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Development is a change in the structure and function of the body that lasts a lifetime, becoming more complex in terms of gross movement, fine movement, ability to speak and language, as well as socialization and independence. Cognitive development is a thinking process, namely the ability to connect, evaluate and consider an event or events. Cognitive potential is determined at the moment of fertilization (fertilization), but whether it is realized or not depends on the environment and the opportunities offered. Learn the importance of educational toys and learn how to apply learning to improve cognitive aspects with simple APE developed by TKS Islam Arafah Neglasari Bogor. This research is descriptive research using data collection techniques through interviews and observation. The subjects of this research were children aged 2 years and then class teachers, as well as children aged 3-4 years from kindergarten group A. Role playing helps children develop social skills. By role playing, you learn to share, line up or take turns and communicate with friends. Ability to manage emotions, including understanding feelings of fear, frustration, sadness, anger and jealousy. Children learn to manage and understand these emotions. To increase creativity and discipline, children usually adopt daily rules and patterns as well as the habits of children or parents and even adults around the child.*

*Keywords: Cognitive Development, Early Childhood, Educational Game Tools.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan adalah perubahan struktur dan fungsi tubuh yang berlangsung seumur hidup, menjadi lebih kompleks dalam hal gerak kasar, gerak halus, kemampuan berbicara dan berbahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat pembuahan (pembuahan), namun disadari atau tidaknya tergantung pada lingkungan dan peluang yang ditawarkan. Pelajari pentingnya mainan edukatif dan pelajari cara menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif dengan APE sederhana yang dikembangkan oleh TKS Islam Arafah Neglasari Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 2 tahun dan kemudian guru kelas, serta anak usia 3-4 tahun dari TK kelompok A. Permainan peran membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial. Dengan bermain peran, Anda belajar berbagi, berbaris atau bergiliran dan berkomunikasi dengan teman. Kemampuan mengelola emosi, termasuk memahami perasaan takut, frustrasi, sedih, marah, dan cemburu. Anak-anak belajar mengelola dan memahami emosi ini. Untuk meningkatkan kreativitas dan kedisiplinan, anak biasanya mengadopsi aturan dan pola kesehariannya serta kebiasaan anak atau orang tua bahkan orang dewasa di sekitar anak.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif

### **PENDAHULUAN**

Anak-anak tidak memisahkan bermain dan bekerja. Bagi anak-anak, bermain adalah seluruh aktivitas anak, termasuk bekerja, kesenangannya, dan merupakan cara mereka

belajar tentang dunia. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi juga merupakan kebutuhan anak seperti makan, kasih sayang, dan lain-lain. Anak-anak membutuhkan permainan yang berbeda untuk kesehatan fisik, mental, dan perkembangan mental mereka. Dengan bermain, anak tidak hanya merangsang pertumbuhan otot, namun berbuat lebih banyak. Anak-anak tidak melompat, melempar atau berlari. Namun mereka bermain dengan menggunakan seluruh perasaan, emosi dan pikirannya. Kegembiraan adalah elemen terpenting dalam bermain game. Anak-anak bermain dan terhibur sepanjang kegiatan. Ketika mereka bosan, mereka berhenti bermain. Bermain merupakan bagian penting dari perkembangan fisik, emosional, mental, intelektual, kreatif dan sosial anak. Anak-anak yang mempunyai kesempatan bermain yang cukup akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman karena kreatifitasnya. Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam berpikir atau kemampuan intelektual. Begitu pula dengan kemampuan fisik. Berpikir kritis penting untuk perkembangan kognitif. Ketika anak tertarik pada objek tertentu, kemampuan berpikirnya menjadi lebih kompleks. Sebaliknya ketika anak merasa bingung terhadap mata pelajaran tertentu..

Perkembangan kognitif pada anak terjadi pada periode yang berbeda-beda. Tahap ini membantu menjelaskan cara anak berpikir, menyimpan informasi, dan beradaptasi dengan lingkungan. Media yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak TK pada dasarnya adalah media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Namun berdasarkan pengalaman lapangan, guru jarang memanfaatkan fungsi tersebut secara optimal. Kondisi ini disebabkan karena tugas guru sebagai perancang pembelajaran sangat berat, karena ia berhadapan dengan dua variabel independen yaitu sejauh mana muatan pembelajaran diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuannya. dan anak-anak yang membawa serangkaian keterampilan awal, sikap dan karakteristik individu lainnya ke dalam proses pembelajaran. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Guru dapat memanfaatkan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media massa dapat membantu guru dalam memberikan informasi kepada anak. Hasil belajar yang positif dicapai ketika media dirancang dengan baik untuk digunakan di kelas. Aktivitas favorit anak TK adalah bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa mainan, namun hampir semua permainan menggunakan alat bantu belajar (APE). Alat bantu bermain edukatif (APE) dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Media sangat menunjang tercapainya proses belajar mengajar, siswa diharapkan mempunyai kemampuan atau potensi yang tinggi dalam mengembangkan cara menyampaikan pokok bahasan agar tujuan yang telah ditetapkan dalam belajar mudah tercapai..

Meningkatkan mutu pengajaran sesuai dengan perkembangan saat ini berarti guru berupaya meningkatkan mutu pengajaran dan memungkinkan siswa mencapai prestasi yang maksimal. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam pengembangan media visual untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif dapat dilakukan melalui APE sederhana yang dikembangkan oleh TKS Islam Arafah dan apakah peningkatan aspek kognitif melalui permainan edukatif sederhana dapat meningkatkan pembelajaran lebih bermakna.

## KAJIAN TEORITIK

### Pengertian permainan edukatif

Permainan edukatif yang kreatif adalah segala usulan yang dapat diciptakan dan dijadikan suatu mainan menarik yang dapat merangsang tumbuh kembang anak, karena Adams (1975) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah segala jenis permainan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman mendidik atau belajar kepada siswa. pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang mendapat muatan pendidikan dan pendidikan. Menurut Hijriat (2017), mainan edukatif adalah alat yang dapat mendorong aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak sadari apakah itu teknologi modern atau teknologi sederhana atau bahkan tradisional. Oleh karena itu, permainan belajar kreatif merupakan segala metode yang dapat dijadikan sebagai lingkungan belajar yang menarik bagi anak.

Alat Bermain Edukasi (APE) merupakan alat bermain anak usia dini yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. (Soetjiningsih, 2012) APE yang membantu proses tumbuh kembang anak bermanfaat :

1. Perkembangan aspek jasmani yaitu kegiatan yang dapat menunjang atau menstimulasi pertumbuhan fisik anak dan terdiri dari motorik kasar dan halus.
2. Contoh alat bermain motorik kasar: sepeda, bola, mainan tarik dan dorong, tali, dan lain-lain. Langkah yang bagus: gunting, pensil, bola, balok, lilin, dll.
3. Mengembangkan bahasa, berlatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar Contoh mainan: buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, televisi, dan lain-lain.
4. Mengembangkan aspek kognitif yaitu pengenalan bunyi, ukuran dan bentuk. Warna, dll. Contoh mainan: buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, krayon, radio, dll. Perkembangan aspek sosial khususnya dalam komunikasi ibu dan anak, keluarga dan masyarakat. Contoh perlengkapan bermain: perlengkapan bermain yang bisa digunakan bersama-sama, seperti sandbox, bola, tali, dll..

Ada beberapa alat atau mainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan anak pada anak usia dini, misalnya (Asolihin, S.K.B., 2013):

1. APE ini dikembangkan oleh para ahli dan diproduksi secara komersial di pabrik-pabrik.
2. APE dikembangkan oleh lembaga pendidikan, peternak didatangkansebutkan daerah
3. Induk monyet berevolusioti
4. Ape Alternatif dari bahan alam atau barang bekas yang aman dan cocok untuk bermain dan belajar anak.
5. Apa itu spontanitas, inovasi kreatif yang dikembangkan anak melalui trial and error.

Mainan edukatif sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan (moral dan agama, linguistik, kognitif, fisik dan sosial emosional). Mainan edukatif dapat mendorong aktivitas bermain berkualitas tinggi dan pengembangan keterampilan anak. Pendidik harus mempunyai pengetahuan untuk memilih bantuan yang

tepat bagi seorang anak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, sehingga pendidik harus mengetahui kriteria dalam memilih bantuan, misalnya: (Asolihin, S.K.B., 2013):

1. Mengandung unsur pendidikan.
2. Mainan tersebut tidak berbahaya bagi anak-anak.
3. Pemilihan APE didasarkan pada minat dan kebutuhan anak terhadap mainan tersebut.
4. Peralatan bermain harus serbaguna sehingga anak-anak dapat mengenal berbagai peralatan bermain.
5. Tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak. Permainan ini tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah untuk anak-anak.
6. Saat memilih perlengkapan bermain, lebih ditekankan pada pertumbuhan fisik dan tingkat perkembangan individu anak, dibandingkan usia. Perkembangan biologis dan fisik anak pada saat yang sama bisa
7. Peralatan bermain buatan sendiri terbukti tahan lama, mudah dibuat, bahan mudah didapat, dan mudah digunakan oleh anak-anak..

### **Perkembangan kognitif**

Kognisi adalah proses berpikir, yaitu kemampuan menghubungkan, mengevaluasi, dan memuaskan suatu peristiwa atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat pembuahan, namun terwujud atau tidaknya tergantung pada lingkungan dan peluang yang diberikan. Potensi kognitif, yaitu faktor bawaan atau diwariskan sejak lahir, yang menentukan tingkat perkembangan kecerdasan maksimal (Ukumiawati.2012).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun setidaknya faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011):

1. Faktor keturunan/keturunan Pelopor teori hereditas, atau nativisme, oleh filsuf Schopenhauer menyatakan bahwa manusia dilahirkan dengan tertentu. fitur peluang yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tingkat kecerdasan ditentukan oleh saat seorang anak dilahirkan. Psikolog Lehrin, Lindzey dan Spuhier percaya bahwa 75-80% tingkat kecerdasan adalah faktor keturunan atau keturunan.

2. Faktor lingkungan Pelopor teori lingkungan atau empirisme John Locke. Meski teorinya terus diperdebatkan, namun teori yang disebut teori ras tabular ini belum bisa dikonfirmasi sepenuhnya. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan murni, seperti kertas putih yang masih bersih, tanpa tulisan atau noda. Menurut John Locke, lingkungan menentukan perkembangan manusia. Berdasarkan pendapat Locke, tingkat kecerdasan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungannya. Selain itu, Ki Hajar Dewantoro melengkapi pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa seseorang terdiri dari perpaduan antara dasar dan pembelajaran. Artinya seorang anak yang telah mempunyai potensi dasar bawaan, apa yang akan dilakukannya dan akan menjadi apa, juga dipengaruhi oleh faktor luar berupa hikmah atau hikmah dari lingkungannya.

3. Faktor kematangan Setiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang bila telah mencapai kemampuan menjalankan fungsinya masing-masing. Kedewasaan erat kaitannya dengan usia kronologis (usia kalender).

4. Faktor formatif Pembentukan adalah segala kondisi di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Pembinaan dibedakan menjadi pembinaan yang disengaja (pengajaran formal) dan pembinaan yang tidak disengaja (pengaruh lingkungan alam). Jadi orang bertindak cerdas untuk bertahan hidup atau menjadi bentuk adaptasi diri.

5. Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan kegiatan ke arah tujuan dan memotivasi untuk bekerja lebih giat dan lebih baik. Ruang lingkup diartikan sebagai kemampuan bawaan, suatu potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih untuk diwujudkan. Bakat yang dimiliki seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang mempunyai suatu keahlian tertentu, sehingga mempelajarinya lebih mudah dan cepat.

6. Faktor kebebasan Kebebasan adalah kebebasan masyarakat untuk berpikir secara divergen, artinya masyarakat memilih cara-cara tertentu untuk menyelesaikan masalah dan juga berhak memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, menyajikan materi yang dikumpulkan dari lapangan dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara. Lokasi penelitian ini adalah TKS Islam Arafah. Dalam penelitian ini, anak-anak usia 2 tahun ikut serta, kemudian guru kelas dan anak-anak usia 3-4 tahun dari Taman Kanak-Kanak A. Peneliti menganalisis data yang diperoleh selama penelitian dengan cara mewawancarai guru kelas dan observasi langsung terhadap siswa 3- Anak usia 4 tahun dari TK A, menghubungkan teori yang terdapat dalam buku.

### **Pengumpulan data**

Observasi adalah suatu jenis pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang muncul pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan dilakukan di tempat kejadian dimana kejadian sedang atau sedang terjadi. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti mendapatkan banyak informasi melalui wawancara. Wawancara penelitian ini menyoal siswa dan guru kelas/rekan sejawat di TKS Islam Arafah desa neglasari Bogor. Dalam wawancara penelitian ini, digunakan wawancara mendalam tipea, yang tidak disusun sedemikian rupa sehingga wawancara tersebut menerima sebanyak mungkin informasi rahasia dan sensitif, namun wawancara tersebut memungkinkan untuk mencatat tanggapan efektif dari orang yang tidak terlihat. Informan selama wawancara. kesempatan yang sangat

baik untuk mengamati tingkah laku subjek, misalnya tingkah laku pada lingkungan atau tempat, waktu dan kondisi tertentu (Junaidi dan Fauzan, 2012: 165).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama yaitu. Pada hari Minggu tanggal 1 Januari 2024 penyidik melakukan pemeriksaan langsung terhadap subjek yaitu seorang anak berusia 3 tahun bernama "Faeyza". Dari situ peneliti mengambil sampel dan mengamati kinerja objek, yaitu. bermain air di pusat alam, Langkah-langkah yang peneliti lakukan disana adalah:

1. Mempersiapkan alat dan bahan seperti ember, gayung, aneka botol, curiga. botol, corong dan ember air.
2. Peneliti meminta anak-anak bermain air..

Perkembangan kognitif yang dimiliki Faiz saat itu adalah ia dapat berpikir tentang air yang tumpah saat mengisi botol dan curiga jika ia tidak menggunakan corong untuk mengisi air tersebut. Pada hari kedua, peneliti melakukan penelitian di TKS Islam Arafah, tujuan peneliti adalah \anak-anak TK kelas A usia 3-4 tahun, pada saat itu Guru memberikan pembelajaran \dalam hal ini tentang peran bermain. pusat, \guru menyiapkan Cara mengelola kegiatan Role play meliputi 4 (empat) langkah, yaitu:.

1. Pijakan Lingkungan
  - a) Menata bahan-bahan yang cukup dan beragam
  - b) Menyediakan bahan main yang mendukung pengenalan keaksaraan
  - c) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.
2. Pijakan Sebelum Main
  - a) Membaca/bercerita dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema
  - b) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan
  - c) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
  - d) Menjelaskan rangkaian waktu main
  - e) Menentukan bahan main yang akan dipilih Bermain
  - f) Melaporkan hasil yang sudah dikerjakan
  - g) Membereskan kembali bahan main
  - h) Memilih bahan main lainnya
3. Pijakan Selama Main
  - a) Memberikan anak waktu untuk bermain (1 jam)
  - b) Mengembangkan dan memperluas bahasa anak

- c) Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
  - d) Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.
4. Pijakan Setelah Main
- a) Merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman main dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
  - b) Membereskan bahan dan hasil main dengan cara pengelompokan, mengurutkan bahan main secara tepat.

### **Pembahasan**

Berdasarkan observasi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain peran membuat anak kompeten secara sosial. Dengan bermain peran, Anda belajar berbagi, berbaris atau bergiliran dan berkomunikasi dengan teman. Kemampuan mengelola emosi, termasuk memahami perasaan takut, frustrasi, sedih, marah, dan cemburu. Anak-anak belajar mengelola dan memahami emosi ini. Dengan menyempurnakan kreativitas dan disiplin, anak biasanya mengadopsi aturan dan pola kehidupan sehari-hari serta kebiasaan anak atau orang tua bahkan orang dewasa di sekitar anak. Selain mengasah kecerdasan linguistik, yakni secara bahasa, hal ini dipraktikkan secara tidak langsung dengan bertemu dengan mitra peran. Perkembangan kognitif anak TKS Islam Arafah bersifat multifaset, ada yang sudah mengembangkan ciri-ciri sosial dan emosional, serta perkembangan bahasanya masih belum sempurna. Untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya dapat dilakukan dengan memberikan permainan edukatif pada anak dalam perkembangan kognitifnya (emosi sosial dan bahasa) dengan menyediakan peralatan bermain edukatif seperti mainan, boneka, peralatan kesehatan. tidak ada alat masak, disini guru mengajak anak bermain peran dengan menggunakan alat tersebut.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Dari penjelasan sebelumnya dapat kita simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak pada anak usia dini sangat diperlukan untuk dilanjutkan. Perkembangan kognitif merupakan suatu perubahan dalam berpikir atau kemampuan intelektual. Serta kemampuan fisik. Berpikir kritis penting dalam perkembangan kognitif. Ketika anak tertarik pada objek tertentu, kemampuan berpikirnya menjadi lebih kompleks. Sebaliknya ketika anak merasa bingung terhadap mata pelajaran tertentu. Perkembangan kognitif pada anak terjadi pada periode yang

berbeda-beda. Tahap ini membantu menjelaskan cara anak berpikir, menyimpan informasi, dan beradaptasi dengan lingkungannya...

### **Saran**

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Berdasarkan penelitian, dapat disarankan kepada guru untuk selalu meningkatkan perkembangan kognitif seluruh siswa dengan mengembangkan alat permainan edukatif yang ada disekitarnya. b) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan keterampilan anak melalui metode dan media pembelajaran lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Latif, M. dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpramata Mandiri.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suci, P. (2013). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (online), (<http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usiadini/>), diakses 23 Juli 2014).
- Asolihin, S. K. B. (2013). *Anak PAUD Bermain Belajar dan Berkembang*. (online), (<http://paudanakbermainbelajar.blogspot.com/27013/12/filosofi-sentra.html?m=1>), diakses 12 Januari 2024).
- Uukumiawati. (2012). *Perkembangan Kognitif Melalui Permainan*. (online), (<http://uukurniawati.wordpress.com/2012/12/15/perkembangan-kognitif-melaluipermaiana/>), diakses 12 Januari 2024