

## STRATEGI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Leni Nurmiyanti<sup>1\*</sup>, Fatiya Humaira<sup>2</sup>, Imelda Putri Yuliasuti<sup>3</sup>, Mutia Yusfita  
Habibah<sup>4</sup>, Putri Rosdiatun Nazah<sup>5</sup>, Rahmillah<sup>6</sup>, Siti Nurhalizah<sup>7</sup>

<sup>1</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

\*Email: [leni\\_nurmiyanti@uca.ac.id](mailto:leni_nurmiyanti@uca.ac.id)

<sup>2</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [humairafatiya1204@gmail.com](mailto:humairafatiya1204@gmail.com)

<sup>3</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [imeldaap22@gmail.com](mailto:imeldaap22@gmail.com)

<sup>4</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [mutiayusfitahabibah@gmail.com](mailto:mutiayusfitahabibah@gmail.com)

<sup>5</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [prosdiatun@gmail.com](mailto:prosdiatun@gmail.com)

<sup>6</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [rahmirahmillah@gmail.com](mailto:rahmirahmillah@gmail.com)

<sup>7</sup>PIAUD FTIK Universitas Cendekia Abditama, Indonesia

Email: [sitinurhalizah070302@gmail.com](mailto:sitinurhalizah070302@gmail.com)

### ABSTRACK

*This study aims to analyze educational game development strategies to stimulate early childhood cognitive development. This type of research is bibliographic, the data collected in this study are two types of data, namely primary data and secondary data. Data was obtained from library research. The results of the study obtained that educational games are effective in improving thinking, problem-solving, and creativity in early childhood. Development strategies should pay attention to the characteristics of children, including the suitability of content to the stage of cognitive development, interesting interactive features, and challenges that support critical thinking. With the right strategy, educational games can be an interesting and optimal learning tool for children's cognitive development.*

**Keyword:** *Educational Game; Cognitive Development*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai strategi pengembangan permainan edukatif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah bibliografi, data yang dikumpulkan dalam studi ini adalah dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data diperoleh dari riset kepustakaan (*library research*). Hasil penelitian yang diperoleh bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan kreativitas pada anak usia dini. Strategi pengembangan harus memperhatikan karakteristik anak, termasuk kesesuaian konten dengan tahap perkembangan kognitif, fitur interaktif yang menarik, serta tantangan yang mendukung berpikir kritis. Dengan strategi yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan optimal untuk perkembangan kognitif anak.

**Keyword:** *Permainan Edukatif; Perkembangan Kognitif*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan pada Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Secara kelembagaan atau keorganisasian tertentu, terutama dalam konteks struktur, aturan, dan proses yang ada dalam institusi, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual.

Pendidikan anak usia dini juga didirikan sebagai suatu usaha mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, dan aspek seni dalam rangka menghubungkan pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Berdasarkan undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14, Pengertian PAUD yaitu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak mulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Kemampuan kognitif bagi anak usia dini perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, karena aspek kognitif lebih berperan penting dalam keberhasilan anak belajar. Hal ini disebabkan sebagian besar aktivitas pembelajaran melibatkan kemampuan mengingat dan berpikir. Kognitif sering disamakan dengan kemampuan intelektual, karena proses ini berkaitan erat dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki anak serta kemampuan berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah. Pada anak usia dini, kemampuan intelektual berkembang melalui interaksi, eksplorasi, dan stimulasi kognitif, yang membantu mereka membangun pemahaman tentang dunia di sekitar dan meningkatkan kemampuan belajar mereka di masa depan.

Pentingnya aspek kognitif dalam proses belajar anak memerlukan stimulasi melalui permainan yang tepat. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan permainan edukatif, seperti puzzle dan permainan mengenal warna, bentuk, serta pola. Permainan ini harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga tidak hanya melatih kognitif tetapi juga aspek lainnya. Dengan demikian, permainan edukatif berperan penting dalam perkembangan menyeluruh anak.

## **2. METODOLOGI**

Adapun metode penelitian ini adalah kajian pustaka atau studi kepustakaan yaitu suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah kisah sejarah, dsb (Mardalis, 1999 dalam Mirzaqon, 2017).

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam suatu penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya yaitu dalam mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Penelitian ini seluruhnya berdasarkan atas kajian pustaka atau studi literature. Oleh karena itu sifat penelitiannya adalah penelitian kepustakaan (library reseach).

Data yang dikumpulkan dan di analisis seluruhnya berasal dari literatur maupun bahan dokumentasi lain, seperti tulisan di jurnal, maupun media lain yang relevan dan masih di kaji. Data yang dikumpulkan dalam studi ini adalah dua jenis data yaitu data bersifat primer dan data yang bersifat sekunder.

Teknik Analisis Data yang dilakukan penelitian menggunakan analisis isi (*Content Analisis*) yang dimaksud adalah dengan menganalisis data tentang objek yang diamati menurut isinya. Untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini dengan penalaran logika deduktif dan induktif. Logika dengan cara deduktif, maksudnya adalah dari hal-hal atau teori yang bersifat umum untuk menarik kesimpulan yang bersifat khusus. Dan dengan cara induktif yang berkaitan dengan fakta-fakta peristiwa khusus dan konkret kemudian menarik kesimpulan dari bersifat khusus ke bersifat umum.

### **3. HASIL PEMBAHASAN**

#### **3.1. Strategi Pengembangan**

Strategi merupakan tindakan yang bersifat incremental (senantiasa meningkat) dan terus menerus, serta dilakukan berdasarkan sudut pandang mengenai apa yang diharapkan oleh para pelanggan di masa depan. Dengan demikian, strategi hampir selalu dimulai dari apa yang dapat terjadi (Umar, 2011: 31).

Menurut Iskandar Wiryokusumo, pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuannya, sebagai bekal untuk selanjutnya atas prakarsa sendiri menambah, meningkatkan dan mengembangkan dirinya, sesama, maupun lingkungannya menuju ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusia yang optimal dan pribadi yang mandiri (Iskandar dan mandilika, 1982: 93).

Strategi pengembangan adalah usaha yang terencana dan berkelanjutan untuk menerapkan ilmu perilaku guna mengembangkan system dengan menggunakan metode metode refleksi dan analisis diri (Nimran, 1997: 109). Strategi berasal dari kata Yunani Strategos dengan akar kata stratos dan ag, stratos berarti "militer" dan ag berarti "memimpin" (Haming, 2011: 49). Kata strategi berarti memilih bagaimana caranya sumber sumber mungkin digunakan dengan efektif untuk mencapai suatu tujuan yang dinyatakan. Strategi direncanakan untuk penyesuaian dengan lingkungan dalam maupun luar. Diungkapkan dengan cara lain, strategi menyatakan faktor-faktor mana yang akan diberi penekanan dalam mencapai tujuan (Terry, 1992: 64).

Strategi adalah arah atau jalan yang akan ditempuh organisasi dalam rangka menjalankan misinya untuk menuju pencapaian visi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), strategi adalah ilmu dan seni menggunakan

semua sumber daya untuk melaksanakan kebijaksanaankebijaksanaan tertentu dalam perang maupun damai. Secara eksplisit, strategi adalah rencana tindakan yang menjabarkan alokasi sumber daya dan aktivitas lain untuk menanggapi lingkungan dan membantu organisasi mencapai sasaran (Muljono, 2012: 15)

David (2006) mendefinisikan strategi sebagai tindakan potensial yang membutuhkan keputusan manajemen tingkat atas dan sumber daya perusahaan dalam jumlah yang besar. Dengan demikian, strategi memiliki konsekuensi yang mul tifungsi dan multidimensi, serta harus mempertimbangkan faktor-faktor internal dan eksternal yang dihadapi perusahaan. Definisi yang berbeda disampaikan oleh Sumarsono (2003), menurutnya strategi adalah rencana yang merupakan satu kesatuan yang bersifat luas dan terpadu, yang menghadapkan keunggulan strategis dalam menghadapi tantangantantangan lingkungan. Adapun pengertian strategi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990).

Konsep strategi tidak terlepas dari pengembangan, sehingga sering disebut dengan “strategi pengembangan”. Dalam hal ini pengertian pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Sedangkan mengembangkan sendiri berarti membuka lebarlebar, membentangkan; menjadikan besar/luas/ merata; atau menjadikan maju/ baik/ sempurna (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990).

### **3.2. Permainan Edukatif**

Edukatif berasal dari bahasa Inggris *educate* yang berarti mengasuh ataupun mendidik. Edukatif dapat diartikan dengan segala sesuatu hal yang bersifat mendidik. Tentang segala sesuatu yang bersifat mendidik haruslah mengandung nilai didik. Perihal segala sesuatu yang bersifat mendidik tentu tidak terlepas dari yang namanya pendidikan dikarenakan pendidikan ialah suatu proses pengubahan tingkah laku seseorang, dan dalam upaya mendewasakannya melalui tahap pelatihan dan pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa edukatif ialah segala sesuatu yang sifatnya mendidik yang dapat memberikan sebuah ilmu pengetahuan, wawasan, pemahaman, dan pengajaran, yang di dalamnya banyak tercantum nilai-nilai yang akan dapat membuat suatu perubahan dalam diri manusia yang akan dibimbing ke arah kebaikan dengan tujuan agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Sedangkan permainan edukatif adalah seluruh bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan manfaat pengalaman Pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Permainanana edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat Pendidikan yang bersifat mendidik. Biasanya permainan edukatif memiliki sifat sifat seperti bongkar pasang, merangkai, Menyusun dan membentuk, tetapi setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat kecocokan dan Tingkat kesulitan dari permainan itu sendiri. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar secara efektif tanpa merasa terbebani (Veronica, N. 2018).

### **3.3. Stimulasi Anak Usia Dini**

Stimulasi menurut Dessyanti dikutip oleh (Wijayanti & Edmiandini, 2017) adalah rangsangan yang dilakukan sejak bayi baru lahir (bahkan sebaiknya sejak

di dalam kandungan) dilakukan setiap hari, untuk merangsang semua sistem indera (pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman, pengecap). Selain itu untuk merangsang gerak kasar dan halus kaki, tangan dan jari-jari, mengajak berkomunikasi, serta merangsang perasaan yang menyenangkan bayi dan anak-anak.

Stimulasi merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Soetjiningsih dikutip oleh (Yunarsih & Rahmawati, 2017) stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan luar individu anak. Setiap anak perlu mendapatkan stimulasi secara rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan di masa-masa pertumbuhannya. Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur (0-6) tahun yang datangnya dari lingkungan luar individu anak dan dilakukan setiap hari untuk merangsang semua sistem indera-indera (pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman, pengecap).

Pemberian stimulasi pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting sebab anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Dengan meng-asah kemampuan anak secara terus menerus, akan semakin meningkatkan kemampuan anak serta untuk memberikan stimulasi, dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan lebih berkembang dibanding anak yang kurang mendapat stimulasi. Aktivitas bermain tidak selalu menggunakan alat-alat permainan, meskipun alat permainan penting untuk merangsang perkembangan anak. Pemberian stimulasi diharapkan memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak dalam memasuki usia sekolah.

Pemberian stimulasi perkembangan untuk perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama dan moral serta seni harus dilakukan di rumah masing masing peserta didik. Pemberian stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini dilakukan secara efektif dan efisien oleh pendidik menggunakan beragam media sebagai sarana pembelajaran dengan prinsip bahwa aktivitas utama anak yaitu bermain sambil belajar. Zaini dikutip (Hewi & Asnawati, 2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah bermain. Bermain sebagai aktivitas utama anak untuk mempelajari dan memahami pengalaman yang dimiliki agar anak memiliki pengetahuan baru.

Pemberian stimulasi sejak dini pada anak usia pra sekolah yang diberikan oleh orangtua dapat memberikan efek yang positif yaitu dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan memori anak, meningkatkan kesiapan anak dalam sekolah serta dapat membantu anak untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dalam John W. Santrock pengasuhan dan pengalaman lingkungan memiliki peranan terhadap perkembangan anak usia dini (Santrock, 2011).

### **3.4. Perkembangan Kognitif**

Kognitif adalah peningkatan nalar atau wawasan, khususnya kemampuan untuk memperoleh kemampuan dan ide-ide baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di sekitar mereka saat ini, dan kemampuan untuk memanfaatkan memori dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Muloke & Bataha, 2017). Sesuai Soetjiningsih (2012) APE (Alat Permainan Edukatif), dapat mengefisienkan perkembangan anak, dikaitkan dengan umur dan tingkat kemajuan mereka.

Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan melalui penyelesaian latihan bermain dengan menggunakan perangkat permainan yang mengandung komponen

atau kualitas edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah peningkatan nalar atau wawasan, khususnya kemampuan untuk memperoleh kemampuan dan ide-ide baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di sekitar mereka saat ini, dan kemampuan untuk memanfaatkan memori dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Muloke & Bataha, 2017). Sesuai Soetjiningsih (2012) APE (Alat Permainan Edukatif) salah satu permainan yang dapat memaksimalkan perkembangan anak, dengan dikaitkan dengan umur dan tingkat kemajuan mereka.

Keterlambatan kognitif pada anak juga berhubungan dengan angka kejadian stunting yang dapat memicu gangguan perkembangan yang menyimpang yang berupa munculnya keterlambatan perkembangan pada syaraf otak, gangguan gerakan motorik, kurangnya kecerdasan dan lambatnya respon sosial. Pemberian stimulasi pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting sebab anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada fokusnya dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, kecerdasan social emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Teori perkembangan kognitif Menurut Piaget, anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif di alam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangun (*construct*) pengetahuan tersebut sendiri. Menurut Bruner, perkembangan kognitif yang berfokus pada bagaimana manusia berinteraksi dilingkungan alam dan merinci pengalamannya sendiri. David Ausubel juga mengemukakan bahwa teori belajar dikenal dengan teori belajar bermakna. Arti dari belajar bermakna ialah bahwa apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Selain itu Vigotsky juga menekankan bahwa pengembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygostky kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. bantuan dan petunjuk guru dapat membantantu.

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Menurut Piaget, mengatakan “kognitif” yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada dilingkungannya. Piaget melihat jika anak melakukan peran yang baik untuk merencanakan pengetahuan tentang realita, anak tidak hanya menerima informasi begitu saja (Nurani dan Sujiono 2004). Meskipun cara berpikir dan konsep anak tentang kenyataan sudah diperbarui melalui pengalaman yang sudah dilaluinya, akan tetapi anak juga aktif mendefinisikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam membiasakannya terhadap konsep dan pengetahuannya.

Adapun pemahaman kognitif menurut Chaplin yang di kutip oleh Winda Gunarti mengemukakan bahwa “kognitif yaitu rangsangan universal memuat semua mengenali semua bentuk, mengkhayalkan mengukur, berspekulasi dan mengevaluasi” (Gunarti 2008). Perkembangan kognitif juga dimiripkan pada perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif yaitu pondasi untuk berkembang yang dimiliki oleh anak. Pengetahuan untuk anak usia dini saat ini mempunyai sifat untuk berfikir relative serta perkembangannya akan terjadi jika mempunyai sifat faktual jika telah sampai pada perkembangnya usia.

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui 4 (empat) tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi kongkret dan tahap operasi formal (Santrock, 2011). Teori kognitif berkontribusi dalam menyajikan suatu pandangan yang positif mengenai perkembangan dan mengedepankan usaha aktif individu dalam menyusun pemahamannya. Dalam Mursintowati dijelaskan stimulasi merupakan perangsangan dan latihan terhadap kepandaian anak yang sifatnya datang diluar individu anak itu sendiri. Stimulasi ini dapat dilakukan oleh orang tua anak, anggota keluarga atau pun dapat juga berasal dari orang-orang yang lebih dewasa di sekitar anak (Mursintowati, 2002).

Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927 sampai 1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologi sebelumnya. Ia menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. (Laura A. King:152).

Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka. (Loward s. Friedman and Miriam. W. Schustack. 2006: 59). Teori Piaget sering disebut genetic epistimologi (epistimologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetic mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan). (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010: 325).

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat menyesuaikan ke skemata itulah yang dapat di respons oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus. Tetapi menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respons refleksif anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.

### **3.5. Tahap Perkembangan kognitif**

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin dan Sanan,2010:150). Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kreatifitas, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Namun dengan karakteristi anak yang tidak sama, maka perkembangan kognitif setiap anak juga berbeda. Menurut Piaget dapat 4 (empat) tahapan kognitif dengan karakteristik masing-masing yaitu sensorimotor (umur 0-2 tahun), praoperasional (umur 2-7 tahun), operasional kongkrit (umur 7-12 tahun), dan operasional formal (umur 12-18 tahun). Adapun fokus penelitian ini yaitu pada perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun yakni berada pada tahap praoperasional.

Pendapat Piaget tahapan belajar seorang anak sesuai dengan acuan serta tahapan berkembang anak disesuaikan pada usianya. Adapun tahapan-tahapan perkembangan menurut Piaget:

1. Tahapan sensorimotorik pada usia 0-18 bulan, anak mulai meraba serta pergerakan anak adalah suatu hal yang utama untu pengalaman yang didapatkannya, anak dapat mempelajarinya menurut pengalaman anak, berfikir dalam tindakannya. Anak mempelajari cara kerja anggota tubuhnya serta fungsi-fungsi pada motorik guna mengetahui dunia sekitarnya.
2. Tahapan pra operasional pada usia 18 bulan - 6 tahun, tahapan saat anak belajar dengan memakai lambang ataupun symbol yang ada disekitarnya. Anak dapat menggunakan lambang saat anak memulai aktifitas dengan permainan. Kemampuannya bisa dimulai dengan baik serta dapat di jadikan sebagai faktor yang bisa memberikan dorongan agar anak kreatif, mengolah bahasa, anak dapat memulai belajarnya dengan penalaran serta membuat perencanaan dan menirukan.
3. Tahapan operasional kongkrit anak pada usia 6-12 tahun, tahapan ini mengenai pengelolaan secara umum bisa dilaksanakan dengan dibantu menggunakan benda nyata. Mengamati serta pemikiran untuk menunjukkan perkembangan. Anak dapat mengerti perubahan angka, terutama pada benda yang nyata. Bentuk benda nyata akan mempermudah pendidik dan peserta didik guna mengerti arti tersebut.
4. Tahapan operasi resmi pada usia 12 tahun-dewasa), dapat dimasukan akal tanpa adanya pertolongan melalui benda nyata. Pada tahapan saat ini anak meningkatkan daya berfikir abstrak dan anak dapat mempertimbangkan dengan penataan serta dapat membuat simpulan (Suyadi 2010).

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat memaparkan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak agar mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Suyadi & Dahlia, 2015: 40). Dari tujuan ini diharapkan terciptanya anak yang memiliki kreativitas, inovasi dan pemikir yang kritis guna menghadapi dunia yang dinamis.

### 3.6. Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Aspek perkembangan anak tidak dapat berkembang dengan sendirinya tanpa adanya stimulasi yang tepat dari guru atau orang tua serta orang-orang dewasa yang ada di sekitar anak. Oleh sebab itu, stimulasi terhadap anak harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak agar mampu memberikan hasil yang maksimal. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar dan bermain anak. Penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasi aspek perkembangan anak sangat lumrah dijumpai, baik di sekolah maupun di rumah.

1. Ular melompat Ular melompat adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari karpet, dibagi menjadi 20 bagian yang membentuk kotak. Pengembangan kognitif pada permainan ini dapat distimulasi pada saat anak menghitung jumlah angka yang terdapat pada dadu dan menghitung jumlah lompatan yang harus dilakukan. Selain itu, anak juga harus menghitung jumlah lompatan selanjutnya agar dapat berdiri tepat pada gambar tangga atau berusaha menghindari gambar ular.
2. Kotak ajaib Kotak ajaib adalah APE yang dibuat dengan menggunakan papan dan triplek yang dibentuk menjadi kotak dan diberi ruangan-ruangan pembatas untuk setiap lubang. Kemudian setiap sisi diberi berbagai jenis mainan yang mengandung nilai edukatif seperti sisi depan kotak ini diberi lubang-lubang yang membentuk bangun datar seperti lingkaran, kotak dan segi tiga masing-masing 2 lubang sehingga menjadi 6 lubang. Aspek perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan APE ini ketika anak melemparkan buah-buahan yang sudah disediakan sesuai dengan gambar buah-buahan yang tertempel pada setiap samping lubang kotak. Aspek kognitif anak juga dapat berkembang ketika anak bermain tebaktebakan sebagai permainan yang ada pada sisi belakang kotak ajaib, yaitu ketika anak berkonsentrasi dan berfikir mengenai buah apa yang warnanya sama dengan bangun datar yang diangkat oleh temannya.
3. Bouble game Bouble game merupakan hasil karya mahasiswa Prodi PIAUD UIN Mataram yang terinspirasi dari berbagai permainan dan di desain sedemikian rupa untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek kognitif melalui kegiatan pemecahan masalah yang ada di dalam setiap kertas yang digulung, sehingga mampu menyelesaikan dengan penalaran semampunya.
4. Kelereng botol Kelereng botol adalah APE yang dimodifikasi dari yang sudah ada. APE ini menggunakan bahan bekas yang sangat sederhana, yaitu botol air mineral ukuran besar, styrofoam, kelereng, dan penambahkain flannel untuk menunjukkan setiap tingkatan. Bahan-bahan pembuatan APE ini dapat divariasikan sesuai dengan keinginan masing-masing. Aspek kognitif dapat berkembang karena anak harus berfikir dan mencari cara bagaimana bisa masukke dalam lubang dan akhirnya mencapai titik akhir yang sudah ditentukan.
5. Smart city Smart City, APE ini adalah karya orisinil yang dikembangkan untuk menunjukkan berbagai aktivitas di perkotaan. Suasana di salah satu sudut kota lengkap dengan gedung-gedung, jalan, dan kendaraan terlihat jelas dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan

masing-masing. Aspek ini dapat dikembangkan ketika anak bermain peran menggunakan APE smart city. Anak-anak dapat memainkan berbagai peran sesuai dengan tema yang diangkat pada saat itu. Saat bermain peran, anak-anak pasti berinteraksi dengan teman lainnya dan hal ini dapat mengembangkan aspek bahasa.

6. Dragon Ball Dragon Ball, APE ini diberi nama Dragon Ball karena terinspirasi dari kartun pickachu di tahun 90-an. Selain itu, terlihat dari bentuk APE yang mirip seperti naga dengan beragam motif yang dimainkan dengan bola warna-warni. Aspek perkembangan kognitif yaitu ketika anak memikirkan cara untuk memecahkan setiap permasalahan dalam permainan dan ketika anak menghitung jumlah bola yang berhasil dikumpulkan selama bermain.
7. Papan tumbol geometri Papan tumbol geometri APE ini merupakan hasil karya orisinil yang memanfaatkan barang-barang bekas di sekitar lingkungan rumah. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.

Permainan edukatif untuk anak usia dini, merupakan alat yang dapat membuat anak usia dini mendapatkan banyak informasi pengalaman belajar tanpa merasa terbebani dengan proses belajar yang serius. Anak usia dini yang memiliki proses perkembangan imajinasi dan kreativitasnya dengan mendapatkan pengalaman belajar yang mengasikan tentunya mereka dapat mengembangkan logika berfikir secara baik dan menghasilkan ide dan gagasan yang cemerlang. Ragamnya permainan yang ditawarkan pada anak akan membantu anak bermain secara *holistic* dan juga dapat bermain secara menyeluruh dan mendalam (*Deep Learning*).

#### 4. KESIMPULAN

Strategi pengembangan ialah usaha terencana, proses, dan cara guna mengembangkan suatu system atau mencapai tujuan pendidikan secara holistik. Permainan edukatif yaitu seluruh bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan manfaat pengalaman Pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif tanpa merasa terbebani. Pemberian stimulus pada anak usia dini berperan sangat penting sebab anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Pemberian stimulasi perkembangan pada anak usia dini yaitu pada perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama dan moral serta seni penting dilakukan oleh pengasuh dan pendidik guna meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental anak. Pemberian stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini dilakukan secara efektif dan efisien oleh pendidik menggunakan beragam media sebagai sarana pembelajaran dengan prinsip bahwa aktivitas utama anak yaitu bermain sambil belajar.

Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan melalui penyelesaian latihan bermain dengan menggunakan perangkat permainan yang mengandung komponen atau kualitas edukatif. Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui 4 (empat) tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi kongkret dan tahap operasi formal. Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam

mengolah pemerolehan belajar, dapat memaparkan macam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak agar mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu.

Permainan edukatif berperan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, metode pembelajaran anak usia dini yaitu anak belajar sambil bermain. Pada permainan anak usia dini strategi pengembangan dibutuhkan guna mendapatkan permainan edukatif yang efektif dan menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan anak. Permainan edukatif yang dikembangkan dan dirancang secara tepat dapat membantu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak lebih efektif dan menyenangkan. Tentunya dengan alat bermain edukatif yang diberikan secara terencana sesuai dengan elemen yang akan dituju, membuat suasana pendampingan anak dalam bertumbuh lebih menyenangkan dan menghasilkan proses pembelajaran yang *meaningful*, *mindfulness* dan *joyful*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dan Pengembangan Bahasa, T. P. K. P. P. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- David, F. R. (2006). *Strategic Management: Manajemen Strategis Konsep*. Salemba Empat.
- Fitriani, D., Pohan, M. N., & Soedirham, O. (2020). Hubungan Faktor Sosial Ekonomi dengan Kunjungan Ibu Balita ke Posyandu di Wilayah Puskesmas Pangkalan Brandan Kabupaten Langkat. *KESMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 14(2), 69–74.  
<https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1918&context=kesmas>
- Friedman, L. S., & Schuckack, M. W. (2006). *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern*. Erlangga.
- Haming, M. (2011). *Manajemen Produksi Modern*. PT. Bumi Aksara.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2010). *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Prenada Media Group.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- King, L. A. (n.d.). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Selemba Humanika.
- Mirzaqon, T. A., & Purwoko, B. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Muljono, D. (2012). *Buku Pintar Strategi Bisnis Koperasi Simpan Pinjam*. Andi.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1), 1–6.
- Nabil, N. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51–62.
- Nimran, U. (1997). *Perilaku Organisasi*. Citra Media.

- Prasetyo, A., & Anisah, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Khazanah: Jurnal Mahasiswa*, 13(1), 45–53.
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sanabil.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi 13, Jilid II). Erlangga.
- Septiani, E., & Ramadhani, R. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Lectura*, 3(2), 125–132.  
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paudlectura/article/view/2007/1250>
- Sujiono, Y. N., & others. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sumarsono, S. (2003). *Management. Third edition*. Prentice Hall.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. PEDAGOGIA.
- Suyadi, & Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. PT Remaja Rosdakarya.
- Terry, G. R. (1992). *Dasar-Dasar Manajemen*. PT. Bumi Aksara.
- Umar, H. (2011). *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Wijayanti, A. R., & Edmiandini, U. F. (2017). Hubungan Sikap Ibu Tentang Stimulasi Perkembangan Dengan Tahap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Kebidanan*, 10, 8.  
<http://jurnal.stikeswilliambooth.ac.id/index.php/Keb/article/view/200>
- Wiryokusumo, I., & Mandilika, J. (1982). *Kumpulan-Kumpulan Pemikiran dalam Pendidikan*. CV. Rajawali.
- Yamin, H. M., & Sanan, S. J. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. GP Press.
- Yunarsih, Y., & Rahmawati, E. Q. (2017). Pengaruh Stimulasi Tumbuh Kembang Ibu yang Menikah Usia Muda Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia di Bawah Lima Tahun (Balita). *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 2(1), 83. <https://doi.org/10.32831/jik.v2i1.32>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.