

## **PERMAINAN EDUKATIF DALAM ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**Husnul Laila<sup>1</sup>, Juriah<sup>2</sup>, Husnatulhuda<sup>3</sup>, Nur Kamaliah<sup>4</sup>.**

Universitas Lambung Mangkurat

[2410126120011@mhs.ulm.ac.id](mailto:2410126120011@mhs.ulm.ac.id)<sup>1</sup>, [2410126220001@mhs.ulm.ac.id](mailto:2410126220001@mhs.ulm.ac.id)<sup>2</sup>,

[2410126120025@mhs.ulm.ac.id](mailto:2410126120025@mhs.ulm.ac.id)<sup>3</sup>, [2410126120023@mhs.ulm.ac.id](mailto:2410126120023@mhs.ulm.ac.id)<sup>4</sup>.

### **Abstrak**

Artikel ini mengulas signifikansi permainan yang bersifat edukatif dalam berkontribusi terhadap kemajuan kognitif anak-anak yang masih kecil. Kemajuan kognitif adalah elemen penting yang meliputi keterampilan berpikir, mengingat, memahami, serta menyelesaikan masalah. Permainan edukatif berfungsi sebagai sarana yang efisien untuk merangsang kemampuan ini karena sejalan dengan dunia anak yang dipenuhi dengan kegiatan bermain. Penelitian ini menerapkan metode studi pustaka untuk meneliti teori-teori perkembangan kognitif serta keuntungan dari permainan edukatif. Temuan dari analisis menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti teka-teki dan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, daya kreasi, serta keterampilan dalam memecahkan masalah bagi anak-anak di usia dini. Karena itu, guru dan orang tua harus memberi dukungan serta menciptakan lingkungan belajar yang dipenuhi oleh permainan edukatif.

Kata kunci: Perkembangan kognitif, permainan edukatif, anak usia dini, pembelajaran, stimulasi.

### **Abstract**

This article reviews the significance of educational games in contributing to the cognitive development of young children. Cognitive development is an important element that includes thinking, remembering, understanding, and problem-solving skills. Educational games serve as an efficient means to stimulate these abilities because they are in line with the world of children filled with play activities. This study applies a literature study method to examine theories of cognitive development and the benefits of educational games. Findings from the analysis indicate that educational games such as puzzles and role-playing can improve logical thinking skills, creativity, and problem-solving skills for children at an early age. Therefore, teachers and parents must provide support and create a learning environment filled with educational games.

Keywords: Cognitive development, educational games, early childhood, learning, stimulation.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan anak pada usia dini adalah dasar yang sangat penting untuk membentuk kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan sosial di kemudian hari. Salah satu hal yang perlu

diperhatikan dengan serius adalah perkembangan kognitif, yang merupakan proses berpikir meliputi kemampuan untuk mengingat, memahami, dan menyelesaikan masalah. Pada usia dini, anak berada pada fase emas perkembangan otak, di mana stimulasi yang tepat dapat memberikan efek jangka panjang.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, bermain menjadi metode pembelajaran yang paling sesuai dengan sifat alami anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar mengenali lingkungan di sekitarnya dengan cara yang alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanfaatkan permainan sebagai alat pendidikan. Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang menggabungkan unsur kesenangan dan pembelajaran, dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai dimensi kecerdasan anak, terutama yang berkaitan dengan kognitif.

Masa anak-anak merupakan periode di mana mereka belum dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri mereka. Tugas guru dan komunitas sangat penting dalam mendukung anak untuk mengembangkan kemampuannya. Banyak orang tua menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab pendidikan kepada sekolah dalam hal ini, padahal menurut Sujiono dalam Nina (2013), pendidikan untuk anak usia dini seharusnya mencakup seluruh usaha dan tindakan dari pendidik serta orang tua dalam menciptakan suasana dan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengamati, meniru, serta mencoba sambil memanfaatkan potensi dan kecerdasan yang mereka miliki. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan yang baik, bersifat formal, informal, maupun nonformal, sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak kearah yang lebih baik di masa depan.

Prinsip-prinsip pendidikan untuk anak-anak di usia dini adalah hal yang harus diperhatikan oleh lembaga, di antaranya a) memenuhi kebutuhan anak b) belajar melalui kegiatan bermain c) menciptakan lingkungan yang mendukung d) belajar sambil bermain e) mengembangkan berbagai keterampilan hidup f) memanfaatkan berbagai media atau permainan yang mendidik g) dilaksanakan secara berkelanjutan dan bertahap Suyadi, (2010).

Implementasi pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan sistem kerja yang terstruktur dan terencana agar proses belajar menjadi lebih mudah. Metode menjadi salah satu cara untuk menyusun pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Mursid dalam Nina (2015), yang mengungkapkan bahwa metode adalah sarana untuk mencapai tujuan melalui langkah-langkah yang sudah teratur. Salah satu pendekatan dalam pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Aktivitas bermain adalah yang paling disukai oleh semua orang,

terutama oleh anak-anak di usia dini, di mana mereka hidup dalam dunia bermain. Piaget dalam Mayesty (1990), menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan berulang kali demi kesenangan. Bagi anak usia dini, bermain berfungsi sebagai sarana belajar secara tidak langsung; kegiatan ini juga dapat membantu mengembangkan aspek mental, spiritual, bahasa, sosial, serta keterampilan motorik yang sangat penting bagi perkembangan anak.

Perkembangan anak usia dini mencakup aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, serta nilai-nilai agama dan moral. Pertumbuhan kognitif pada anak dapat dirangsang melalui bermain, sebab bagi mereka, bermain adalah bagian dari kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah bermain Mayesty (1990). Semua anak memiliki ketertarikan terhadap permainan, dan setiap anak menyukai berbagai jenis permainan karena melalui cara ini mereka memahami dunia di sekitar mereka. Salah satu jenis permainan yang bisa membantu perkembangan kognitif adalah permainan simbolik. Menurut Vygotsky dalam Nautghton (2003), permainan simbolik adalah aktivitas di mana anak memainkan peran, sehingga permainan ini penting untuk proses berpikir secara abstrak. Ketika anak mulai terlibat dalam permainan imajinatif, mereka akan dapat merumuskan makna dari objek yang mereka representasikan dengan cara yang lebih mandiri.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget (1952) menjelaskan bahwa anak-anak yang berusia antara 2 hingga 7 tahun berada dalam fase praoperasional. Di fase ini, anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, dan objek untuk merepresentasikan konsep. Mereka juga mulai mengasah kemampuan berpikir mereka yang bersifat imajinatif, meskipun masih terbatas pada logika yang konkret.

Bermain dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini Vygotsky (1978) mengungkapkan bahwa aktivitas bermain memiliki peranan yang signifikan dalam perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi pada anak-anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk meningkatkan keterampilan berpikir, mengolah keputusan, dan belajar melalui interaksi dengan orang lain.

Permainan edukatif adalah jenis aktivitas bermain yang secara khusus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar. Tipe permainan ini melibatkan kegiatan yang merangsang fungsi kognitif anak, seperti berpikir secara logis, melakukan perbandingan, melakukan klasifikasi, dan menyelesaikan masalah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara membaca serta mengumpulkan data dari berbagai buku, jurnal, dan artikel yang membahas tema tentang permainan edukatif serta perkembangan kognitif pada anak-anak usia dini. Penelitian ini tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan hanya menggunakan sumber-sumber tertulis atau literatur yang sudah ada. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana permainan edukatif dapat membantu anak dalam proses berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Setelah mengumpulkan informasi, penulis menganalisis kontennya dan menarik kesimpulan yang dapat menjadi panduan bagi guru dan orang tua dalam mendampingi anak saat bermain demi belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. PERMAINAN EDUKATIF**

Permainan edukatif adalah segala jenis aktivitas bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat kepada pemain, termasuk anak-anak. Menurut Khobir (2009), permainan edukatif adalah kegiatan yang menyenangkan dan berfungsi sebagai sarana pendidikan yang bersifat mengajar. Ciri-ciri permainan edukatif mencakup aktivitas seperti merangkai, mengelompokkan, menyusun, mencari kesamaan, dan lain-lain. Namun, semua permainan yang digunakan di sekolah perlu mempertimbangkan media, lokasi, kesesuaian, dan tingkat kesulitan permainan tersebut. Mulyasa (2005) menyebutkan bahwa saat menggunakan bermain sebagai metode pembelajaran, penting untuk memperhatikan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, dalam bermain, harus diperhatikan kematangan anak, alat yang digunakan, serta tempat bermainnya.

Permainan edukatif mencakup bukan hanya permainan modern, tetapi juga permainan tradisional. Permainan modern tidak selalu memerlukan biaya tinggi, yang penting untuk orang tua adalah memahami manfaat dari permainan tersebut. Berdasarkan pendapat Indrijati (2017), ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi saat membeli permainan agar bermanfaat dan edukatif bagi anak, yaitu pertama, mampu merangsang aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan tubuh, kedua, aman untuk kesehatan dan fisik, ketiga, membantu anak dalam mengeksplorasi dan bereksperimen, keempat, bisa dibongkar pasang, dan kelima, dapat memotivasi anak untuk meniru perilaku dan pola pikir orang dewasa. Permainan tradisional juga memiliki pengaruh

yang signifikan, seperti yang diungkapkan oleh Indrijati (2017), yang menyatakan bahwa permainan tradisional penting untuk anak dalam menjaga warisan budaya dan memperkenalkan mereka kepada permainan tradisional setempat.

Contoh aktivitas pendidikan yang membantu perkembangan kognitif anak adalah menyusun puzzle. Kegiatan menyusun puzzle ini melibatkan penyusunan bentuk atau gambar tertentu. Menurut Soetjiningsih (1995), satu jenis alat permainan anak yang dapat merangsang kognisi adalah puzzle. Permainan ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak karena selama bermain puzzle, anak mencoba menyelesaikan tantangan dalam menyusun gambar. Penelitian yang dilakukan oleh Veronica (2015) menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berusia 5-6 tahun mengalami peningkatan sebesar 94,73% melalui permainan tebak namaku yang melibatkan penyusunan puzzle.

Kegiatan pendidikan yang meningkatkan kognisi tidak hanya terbatas pada bermain puzzle, tetapi juga mencakup bermain peran. Dalam aktivitas bermain peran, anak berpura-pura menjadi karakter tertentu, seperti ibu, ayah, atau pedagang. Anak-anak biasanya memakai benda-benda yang ada di sekitar mereka saat berperan. Aktivitas ini dapat mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, karena anak belajar menggunakan benda nyata meskipun mereka belum mampu berpikir secara abstrak.

Dengan adanya alat bermain yang bersifat edukatif, tentu saja proses belajar akan berlangsung dengan lebih efektif dan efisien, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini di mana pembelajaran sering kali dilakukan sambil bermain. Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa tujuan dari alat permainan edukatif adalah; Untuk memperjelas materi yang disampaikan, memberikan motivasi, serta mendorong anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka, dan juga menghadirkan kesenangan saat bermain Hairiyah & Mukhlis (2019).

Selain adanya tujuan yang spesifik, alat permainan edukatif juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu; Menciptakan suasana bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam memberikan rangsangan pada indikator kemampuan mereka, meningkatkan rasa percaya diri dan membangun citra diri yang positif, memberikan rangsangan dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya Hairiyah & Mukhlis (2019).

Terdapat beberapa alasan mengapa pengembangan alat permainan edukatif sangat penting. Pertama, seiring dengan kemajuan zaman dan banyaknya penelitian yang menunjukkan bahwa IQ hanya mempengaruhi keberhasilan anak sekitar 20%, sementara 80% ditentukan oleh faktor eksternal. Kedua, sistem pendidikan yang terlalu menekankan pengembangan fungsi otak kiri (unsur kognitif, logika, matematika, berpikir sistematis, dan sebagainya) tanpa diimbangi dengan pengembangan fungsi otak kanan (seni, musik, berpikir holistik, keterampilan berbahasa, kreativitas, imajinasi, dan lain-lain) tidaklah cukup, bahkan dapat menyebabkan stres pada anak. Ketiga, teori kecerdasan majemuk menyatakan bahwa kecerdasan tidak hanya diukur dari kemampuan menyelesaikan tugas di sekolah yang lebih berkaitan dengan kemampuan *verbal-logis*, tetapi merupakan kumpulan berbagai kemampuan yang dimiliki individu untuk memahami informasi, mengumpulkan fakta, dan menyampaikan pengetahuan yang telah diperolehnya. Keempat, dengan memahami berbagai jenis permainan, orang tua atau guru dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari bersama anak Hairiyah & Mukhlis (2019).

## 2. PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Kognitif adalah proses berpikir anak yang meliputi kemampuan untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan berbagai kejadian atau peristiwa. Definisi kognitif menurut Piaget dalam Musbikin (2010), adalah kemampuan seseorang untuk merasakan, mengingat, dan memberikan alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif mencakup tidak hanya matematika dan sains, tetapi juga kemampuan memecahkan masalah Santrock dalam Nina (2007), dan pemahaman konsep Schunk dalam Nina (2012), yang dapat diperoleh melalui interaksi sosial dan budaya di sekitar anak. Billett (2017) menyatakan bahwa kognisi manusia melampaui sekadar kecerdasan individu dan dibentuk oleh pengaruh dari lingkungan sosial. Sejalan dengan pemikiran Billett, Wong (2017) menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui interaksi. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui permainan atau dengan memanfaatkan objek-objek yang ada di sekitarnya.

Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan perkembangan pada anak yang lebih tua. Menurut Piaget dalam Salkind (2009), perkembangan kognitif pada anak berusia 0-2 tahun berada pada tahap sensorimotor, di mana bayi mengenali dunia melalui tindakan fisik yang bersifat nyata terhadap rangsangan eksternal. Perilaku ini berkembang dari refleks-refleks dasar melalui beberapa tahap hingga mencapai serangkaian skema yang terorganisir (perilaku yang teratur), sedangkan anak usia 2-7 tahun berada pada fase pra-operasional, di mana anak

dalam tahap ini masih berpikir simbolis dan mulai menggunakan bahasa secara lebih jelas untuk mendeskripsikan objek dan peristiwa. Namun, pola pikir anak pada masa ini belum sepenuhnya logis dan tidak mirip dengan cara berpikir orang dewasa.

Perkembangan kognitif pada tahap praoperasional, menurut Monks (1999), dimulai dengan penguasaan bahasa secara terstruktur, permainan simbolis, peniruan, serta gambaran mental. Ini memberikan kita wawasan mengenai sifat pola pikir anak di fase ini yang masih bersifat egosentris, karena anak berpikir dari perspektif mereka sendiri dan belum mampu memahami posisi mereka di dunia serta bagaimana semua hal saling berkaitan. Anak mengalami kesulitan dalam mengerti perasaan orang lain dan belum dapat berfokus pada sudut pandang yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk memberikan rangsangan guna mengembangkan kemampuan kognitif anak agar dapat menunjang fase selanjutnya.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam memproses pembelajaran, menyarankan berbagai alternatif solusi atas masalah yang dihadapi. Hal ini juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematis serta pengetahuan tentang ruang dan waktu. Selain itu, anak dilatih untuk mampu memilah, mengelompokkan, dan mempersiapkan pemikiran dengan cermat Dahlia (2014). Dari tujuan tersebut, diharapkan dapat muncul anak-anak yang kreatif, inovatif, dan berpikir kritis untuk menghadapi dunia yang selalu berubah.

Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan erat dengan pengetahuan yang diperoleh individu dan cara mereka berpikir tentang berbagai peristiwa, tindakan, serta apa yang mereka amati di sekitar. Kecepatan individu dalam menyelesaikan masalah sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memegang peranan penting dalam pengembangan potensi yang dimiliki anak untuk tahap berikutnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan berdasarkan pembahasan tersebut Permainan yang bersifat edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan kognitif anak-anak di usia dini. Dengan memanfaatkan berbagai macam permainan yang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan mereka, kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta kreativitas dan imajinasi anak dapat terangsang dengan baik. Kegiatan bermain tidak hanya memberikan kebahagiaan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif. Oleh sebab itu, peran

guru dan orang tua sangat krusial dalam menyiapkan dan membimbing anak-anak dalam memanfaatkan permainan yang bersifat edukasi.

Sarannya Guru bersama orang tua perlu saling berkolaborasi dalam menyediakan permainan edukatif yang cocok dengan usia serta kebutuhan perkembangan anak. Lembaga pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya menggabungkan permainan edukatif dalam kurikulum pembelajaran mereka. Pelatihan untuk para pendidik diperlukan mengenai cara penggunaan permainan edukatif yang tepat, untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan dan efektif. Disarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menilai seberapa efektif berbagai jenis permainan edukatif tertentu terhadap perkembangan kognitif anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hasiana, I. (2020). Sujiono, Yuliani. 2011. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks. *Wahana*.
- Mursid. (2015). Belajar dan Pembelajaran Paud. In *Procedia Earth and Planetary Science*.
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*