MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i3.10144

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI KB MENTARI KEBONAGUNG

Development of Young Children's Cognitive Abilities through Educational Games at KB Mentari Kebonagung

Wiji Setyani & Eka Danik Prahastiwi
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
wiji.setyani@isim.ac.id; Prahastiwidanik@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 1, 2026	Apr 29, 2026	May 11, 2026	May 16, 2026

Abstract

The development of early childhood cognitive abilities is an important aspect of early childhood education, particularly through learning activities that are concrete, enjoyable, and appropriate to children's developmental stages. This study aims to describe the implementation of educational games and analyze the development of early childhood cognitive abilities at KB Mentari Kebonagung. This study used a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of eight children aged 3–4 years. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation, with an observation sheet based on the indicators of the Child Development Achievement Level Standards (STPPA) used as the instrument. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that educational games are implemented regularly and structurally through various media, such as puzzles, blocks, number cards, and matching games. The development of children's cognitive abilities showed positive results, with most children reaching the categories of

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Developing as Expected (BSH) and Developing Very Well (BSB), particularly in the aspects of recognizing colors and shapes, number concepts, and the ability to classify objects. However, variations in development were still found in the aspect of simple problem-solving. Supporting factors in the implementation of educational games include the availability of media and teacher competence, whereas inhibiting factors include limited facilities and low parental involvement. This study concludes that educational games are effective in supporting the improvement of early childhood cognitive abilities. These findings provide practical implications for early childhood education teachers in designing game-based learning that is structured, contextual, and appropriate to children's developmental needs.

Keywords: Educational Games; Early Childhood; Cognitive Ability; Early Childhood Education; STPPA

Abstrak: Pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, khususnya melalui kegiatan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif serta menganalisis perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di KB Mentari Kebonagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian berjumlah delapan anak usia 3–4 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dilaksanakan secara rutin dan terstruktur melalui berbagai media, seperti *puzzle*, balok, kartu angka, dan permainan mencocokkan. Perkembangan kemampuan kognitif anak menunjukkan hasil positif, dengan sebagian besar anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), terutama pada aspek mengenal warna dan bentuk, konsep bilangan, serta kemampuan mengelompokkan benda. Namun, pada aspek pemecahan masalah sederhana masih ditemukan variasi perkembangan. Faktor pendukung pelaksanaan permainan edukatif meliputi ketersediaan media dan kompetensi guru, sedangkan faktor penghambat mencakup keterbatasan sarana dan rendahnya keterlibatan orang tua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis permainan yang terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Kata Kunci: Permainan Edukatif; Anak Usia Dini; Kemampuan Kognitif; Pendidikan Anak Usia Dini; STPPA

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kecerdasan anak (Sulistyawan, 2025), terutama dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada masa *golden age* (0–6 tahun) (Anastasopoulou et al., 2024). Pada fase ini, perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak memiliki kesiapan tinggi

dalam menerima berbagai stimulasi pembelajaran (Febiana, 2025). Kemampuan kognitif yang berkembang pada tahap ini meliputi kemampuan mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, serta kemampuan berpikir logis melalui klasifikasi, seriasi, dan pemecahan masalah sederhana (Yandika Fefrian Rosmi & Jauhari, 2020). Namun demikian, berbagai studi dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa stimulasi kognitif pada anak usia dini di lembaga PAUD masih belum optimal, terutama dalam penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan berbasis pengalaman belajar langsung (Suyadi, 2020; Pratiwi et al., 2022). Hal ini menjadi isu penting, khususnya di lembaga PAUD tingkat lokal yang masih menghadapi keterbatasan dalam inovasi pembelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berpandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini (Amalia et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif oleh Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan melalui aktivitas konkret dan simbolik. Selain itu, teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak akan optimal melalui interaksi sosial dan bimbingan yang tepat dari guru (Fakhriyani, 2019). Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana strategis untuk membangun kemampuan berpikir anak secara aktif dan bermakna(Anggraini, 2017).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian oleh Santrock dan Mayke menegaskan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terarah mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, memori, dan pemecahan masalah anak (Nasuwa Mufidah et al., 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengkaji implementasi permainan edukatif dalam konteks lembaga PAUD dengan jumlah peserta didik terbatas serta kondisi pembelajaran yang nyata di lapangan (Haris et al., 2025). Selain itu, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan permainan edukatif serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak secara kontekstual, khususnya di wilayah Kabupaten Pacitan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi (Hariyanti & Prahastiwi, 2021).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada kajian mendalam mengenai implementasi permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada konteks

nyata di KB Mentari Kebonagung. Penelitian ini tidak hanya menilai hasil, tetapi juga mengkaji proses pembelajaran yang terjadi melalui berbagai jenis permainan seperti puzzle, balok konstruksi, permainan angka dan warna, serta aktivitas klasifikasi (Rahmawati & Dwiprabowo, 2020). Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget dan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini (Dahlan, 2024). Dengan mengintegrasikan kedua teori tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus penelitian ini adalah mengkaji pelaksanaan permainan edukatif serta menganalisis perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di KB Mentari Kebonagung. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana pelaksanaan permainan edukatif di KB Mentari Kebonagung, dan (2) bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini secara komprehensif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan fenomena secara alami tanpa adanya manipulasi variabel. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan edukatif dalam konteks nyata di lingkungan PAUD. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yang memungkinkan peneliti mengeksplorasi secara komprehensif pelaksanaan pembelajaran serta dinamika perkembangan kognitif anak dalam satu setting tertentu, yaitu di KB Mentari Kebonagung.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di KB Mentari Kebonagung yang berjumlah 8 anak dengan rentang usia 3–4 tahun. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik total sampling, mengingat jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh anak dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di KB

Mentari Kebonagung, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Haki et al., 2024). Observasi partisipatif dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengamati aktivitas bermain anak serta mencatat perkembangan kognitif yang muncul selama proses berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk menggali informasi terkait strategi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan rekaman video selama proses pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi perkembangan kognitif anak yang disusun berdasarkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Indikator yang diamati meliputi kemampuan mengenal warna, bentuk, dan ukuran; kemampuan mengenal konsep bilangan 1–10; kemampuan mengelompokkan benda; serta kemampuan memecahkan masalah sederhana. Instrumen ini digunakan untuk memastikan data yang diperoleh relevan dan sesuai dengan standar perkembangan anak usia dini.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan(Pulungan, 2021) . Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan visualisasi, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data (Sukinah et al., 2024). Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi (Sugiyono, 2020).

HASIL

Pelaksanaan Permainan Edukatif di KB Mentari Kebonagung

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama empat minggu di KB Mentari Kebonagung, peneliti menemukan bahwa kegiatan permainan edukatif dilaksanakan setiap

hari dalam sesi pembelajaran pagi. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 30-45 menit dengan suasana yang menyenangkan dan kondusif. Guru menyiapkan berbagai jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan.

Jenis permainan edukatif yang digunakan di KB Mentari Kebonagung antara lain: (1) Puzzle warna dan bentuk geometri yang terdiri dari 4-6 keping; (2) Balok susun warna-warni dengan berbagai ukuran; (3) Kartu angka bergambar 1-10; (4) Permainan mencocokkan pasangan gambar (matching game); (5) Permainan berhitung dengan menggunakan biji-bijian dan manik-manik; (6) Lotto warna dan bentuk. Semua permainan tersebut dipilih dengan mempertimbangkan keamanan, kemenarikan, dan nilai edukatif bagi anak.

Proses pelaksanaan permainan edukatif diawali dengan guru memberikan penjelasan dan demonstrasi cara bermain kepada seluruh anak. Kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba bermain secara mandiri maupun berpasangan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan dan bimbingan saat anak mengalami kesulitan. Di akhir kegiatan, guru bersama anak melakukan refleksi singkat mengenai apa yang telah dipelajari.

Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Hasil observasi terhadap 8 anak di KB Mentari Kebonagung menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif yang beragam namun menunjukkan tren positif setelah penerapan permainan edukatif secara konsisten. Berikut adalah deskripsi perkembangan masing-masing aspek kognitif yang diamati:

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak di KB Mentari Kebonagung

No	Nama Anak	Mengenal Warna & Bentuk	Mengenal Konsep Bilangan	Mengelompokkan Benda	Memecahkan Masalah
1	Anak A	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Anak B	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)
3	Anak C	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama Anak	Mengenal Warna & Bentuk	Mengenal Konsep Bilangan	Mengelompokkan Benda	Memecahkan Masalah
4	Anak D	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)
5	Anak E	Mulai Berkembang (MB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Belum Berkembang (BB)
6	Anak F	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
7	Anak G	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
8	Anak H	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Sumber: Data Observasi Peneliti, 2025

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 8 anak yang diteliti, sebagian besar (6 anak atau 75%) telah mencapai tingkat perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada aspek mengenal warna dan bentuk. Ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berupa puzzle dan lotto warna berhasil menstimulasi kemampuan persepsi visual anak.

Pada aspek mengenal konsep bilangan, 6 dari 8 anak (75%) telah menunjukkan perkembangan pada level BSH dan BSB, sementara 2 anak masih berada pada level Mulai Berkembang (MB). Perkembangan ini didukung oleh aktivitas berhitung menggunakan benda konkret seperti manik-manik dan kartu angka bergambar yang membuat konsep abstrak bilangan menjadi lebih mudah dipahami anak.

Aspek mengelompokkan benda menunjukkan capaian tertinggi di antara semua aspek, dimana 7 dari 8 anak (87,5%) telah mencapai level BSH atau BSB. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia praoperasional yang mulai mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan satu kriteria (Piaget, 2013). Permainan balok susun dan matching game terbukti efektif melatih kemampuan ini.

Pada aspek memecahkan masalah sederhana, terdapat variasi perkembangan yang cukup signifikan. Tiga anak (37,5%) mencapai level BSH, dua anak (25%) masih pada level MB, dan satu anak masih pada level BB (Belum Berkembang). Aspek ini memerlukan

perhatian lebih dari guru karena melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang membutuhkan waktu lebih lama untuk berkembang.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan edukatif. Faktor pendukung utama adalah ketersediaan media permainan yang variatif dan berkualitas, antusiasme anak yang tinggi terhadap kegiatan bermain, serta kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan.

Ibu Sari, guru kelas KB Mentari Kebonagung, dalam wawancara menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif secara rutin telah memberikan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan anak. Anak-anak lebih fokus, lebih bersemangat, dan mampu bertahan lebih lama dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan di lapangan antara lain: keterbatasan jumlah alat permainan sehingga anak harus bergantian, kondisi ruang kelas yang kurang luas untuk melakukan permainan gerak, serta ketidakhadiran beberapa anak yang mengakibatkan kesinambungan stimulasi kurang optimal. Keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak bermain di rumah juga masih tergolong kurang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan edukatif di KB Mentari Kebonagung berlangsung secara terstruktur dan konsisten, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan secara rutin setiap hari dengan variasi permainan yang beragam memungkinkan anak memperoleh stimulasi yang berulang dan bermakna. Kondisi ini memperlihatkan bahwa lingkungan belajar yang dirancang melalui aktivitas bermain mampu menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kognitif anak.

Pada aspek mengenal warna dan bentuk, sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media seperti puzzle dan lotto warna efektif dalam

membantu anak mengenali karakteristik visual objek. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak pada tahap praoperasional belajar melalui pengalaman konkret dan manipulasi objek. Aktivitas bermain yang melibatkan pengamatan dan pencocokan bentuk memberikan pengalaman langsung yang mendukung proses pembentukan konsep pada anak.

Pada aspek mengenal konsep bilangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami bilangan secara sederhana, meskipun masih terdapat beberapa anak yang berada pada tahap Mulai Berkembang (MB). Penggunaan media konkret seperti manik-manik dan kartu angka memberikan kemudahan bagi anak dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan alat bantu konkret dapat membantu anak dalam memahami konsep numerik secara bertahap.

Aspek mengelompokkan benda menunjukkan capaian tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Mayoritas anak telah mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan seperti balok susun dan *matching game* memberikan stimulasi yang efektif dalam melatih kemampuan klasifikasi. Kemampuan ini merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis.

Sementara itu, pada aspek memecahkan masalah sederhana, perkembangan anak menunjukkan variasi yang lebih beragam. Masih terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah membutuhkan proses yang lebih kompleks dan waktu yang lebih panjang untuk berkembang. Aktivitas permainan memang telah memberikan stimulasi, namun belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada seluruh anak. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih intensif dan bervariasi untuk mendukung perkembangan aspek tersebut.

Dari sisi faktor pendukung, ketersediaan media permainan yang variatif dan kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan. Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan sesuai kebutuhan anak memperlihatkan adanya proses pembelajaran yang interaktif. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan orang dewasa atau teman sebaya.

Sebaliknya, faktor penghambat seperti keterbatasan alat permainan, ruang kelas yang terbatas, serta kurangnya keterlibatan orang tua menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode, tetapi juga oleh kondisi lingkungan belajar. Ketidakhadiran anak juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kesinambungan stimulasi yang diberikan, sehingga perkembangan anak menjadi tidak merata.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Santrock (2011) dan Mayke (2010) yang menyatakan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih spesifik pada konteks implementasi di lembaga PAUD dengan jumlah peserta didik terbatas serta menggambarkan secara langsung proses pelaksanaan dan perkembangan anak berdasarkan indikator yang terukur.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat dijadikan sebagai strategi utama dalam pembelajaran PAUD untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal. Guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang permainan yang variatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, dukungan sarana dan keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif kecil dan hanya dilakukan pada satu lembaga, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, durasi penelitian yang terbatas belum mampu menggambarkan perkembangan jangka panjang kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen, serta mengembangkan variasi permainan edukatif yang lebih inovatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan pendekatan yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam aspek pengenalan konsep dasar dan kemampuan berpikir logis, meskipun masih diperlukan penguatan pada aspek pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB Mentari Kebonagung dengan subjek 8 anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pelaksanaan permainan edukatif yang konsisten dan terstruktur setiap hari selama 30-45 menit mampu menstimulasi berbagai aspek kemampuan kognitif anak, meliputi pengenalan warna dan bentuk, pengenalan konsep bilangan, kemampuan mengelompokkan benda, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana.

Dari 8 anak yang diteliti, sebagian besar menunjukkan perkembangan kognitif pada level Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Aspek kemampuan mengelompokkan benda menunjukkan capaian tertinggi dengan 87,5% anak mencapai level BSH/BSB, diikuti kemampuan mengenal warna dan bentuk serta konsep bilangan masing-masing 75%. Aspek memecahkan masalah masih memerlukan stimulasi lebih intensif.

Permainan edukatif yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Mentari Kebonagung adalah puzzle warna dan bentuk, balok konstruksi berwarna, kartu angka bergambar, dan permainan berhitung menggunakan benda konkret. Faktor keberhasilan program ini didukung oleh kompetensi guru, ketersediaan media yang variatif, dan antusiasme anak yang tinggi.

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran untuk pengembangan ke depan. Pertama, bagi lembaga KB Mentari Kebonagung, disarankan untuk menambah koleksi permainan edukatif yang lebih beragam, khususnya yang dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah, seperti permainan maze, tangram, dan permainan logika sederhana. Selain itu, perlu dilakukan program parenting untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam memberikan stimulasi kognitif di rumah.

Kedua, bagi guru, disarankan untuk mengikuti pelatihan pengembangan media permainan edukatif inovatif yang dapat dibuat dari bahan-bahan sederhana dan terjangkau. Guru juga perlu meningkatkan kemampuan dalam melakukan asesmen perkembangan kognitif anak secara berkala dan sistematis agar intervensi yang diberikan lebih tepat sasaran.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur efektivitas jenis permainan edukatif tertentu secara lebih terukur. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif

atau mixed method juga dapat dilakukan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di berbagai lembaga PAUD.

Keempat, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang mengkaji hubungan antara intensitas pemberian permainan edukatif dengan tingkat perkembangan kognitif anak, serta faktor-faktor lain yang mempengaruhinya seperti faktor lingkungan keluarga, status gizi, dan stimulasi bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, A., Ardhani, K., Wulandari, M., & Novitasari, M. (2025). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) pada Materi Cahaya Kelas V SDN Sondakan No.11. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 1764–1775. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23186

Anastasopoulou, E., Tsagri, A., Avramidi, E., Lourida, K., Mitroyanni, E., Tsogka, D., & Katsikis, I. (2024). The impact of ICT on education. *Technium Social Sciences Journal, 58*(1), 48–55. https://doi.org/10.47577/tssj.v58i1.11144

Anggraini, N. R. (2017). *Peran Kesantunan Bahasa Pendidik terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Pedagogia UNY Yogyakarta* [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. https://digilib.uin-suka.ac.id/26848

Dahlan, M. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pustaka Pelajar.

Fakhriyani, D. V. (2019). *Kesehatan Mental*. Duta Media Publishing.

Febiana, A. R., Maharani, D. A., & Huda, M. N. (2025). Kurikulum Berbasis Cinta sebagai Strategi Perencanaan Ekosistem Pembelajaran Mendalam: Model, Tantangan, dan Implementasi. *Proceedings of Annual Islamic Conference for Learning and Management, 2*, 218–231. https://doi.org/10.15642/AICLeMa.2025.2.218-231

Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan, 3*(1), 1–19. https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67

Haris, F. I., Zaman, B., Kurniati, E., Apsari, N., Khoerunnisa, S., Sidqia, T. L., Shofia, A. F., G., A. A., & Hamid, A. I. (2025). Universal Design for Learning (UDL) dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Early Childhood Research Journal, 8*(2), 248–257. https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i2.11119

Hariyanti, H., & Prahastiwi, E. D. (2021). Perubahan dan Perkembangan Organisasi, Stress serta Hubungannya dengan Kinerja Guru PAUD. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan, 5*(2), 150–160. https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/tajdid/article/view/667

Jumiati, Sulistyawan, G. D., & Siswadi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 5*(2), 75–79. https://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumbang/article/view/572

Mufidah, E. N., Cholily, Y. M., Rosyadi, A. A. P., & In'am, A. (2025). Problem-based learning and social emotional analysis of students' written math communication. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 14*(1), 151–166. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v14i1.2698

Pulungan, A. H. (2021). The use of interactive learning media for teachers in rural areas. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 4*(1), 524–532. https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1705

Rahmawati, D. C., Evayenny, & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 38–44. https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/463

Rosmi, Y. F., & Jauhari, M. N. (2023). Universal Design for Learning pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Inklusi. *STAND: Journal Sports Teaching and Development, 3*(2), 40–48. https://doi.org/10.36456/j-stand.v3i2.7180

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukinah, Mumpuniarti, & Murdiyani, K. K. (2024). Learning accommodation for slow learners in inclusive elementary schools. *INKLUSI, 11*(2), 247–266. https://doi.org/10.14421/ijds.110207